

RISCOS DOS VIDEOGAMES COM ELEMENTOS ANÁLOGOS AOS JOGOS DE AZAR NA ADOLESCÊNCIA

Gustavo André Santos Soares Bispo¹; Gustavo Araujo Costa¹; Luiz Gustavo de Oliveira¹; João Gustavo Lima dos Santos¹; Daniel Lima Pereira¹; Jefferson Reis Guimarães Andrade (Orientador)²
gustavo.bispo@souunit.com.br

¹ Universidade Tiradentes/Curso de Ciências Contábeis/ Aracaju-SE

² Universidade Tiradentes/Administração/Aracaju-SE

1030007 Ciência da Computação; 10302026 Modelos Analíticos e de Simulação.

INTRODUÇÃO: A rápida evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e a expansão da internet transformaram profundamente a vida social, especialmente entre crianças e adolescentes. Os videogames, hoje parte integrante do cotidiano juvenil, assumem papel central nesse processo, ao mesmo tempo em que suscitam preocupações crescentes em torno de comportamentos problemáticos. Um dos aspectos mais discutidos na literatura recente é a incorporação de elementos típicos dos jogos de azar — fenômeno conhecido como *gamblification* —, o qual tem ampliado os riscos de desenvolvimento de padrões aditivos e prejuízos psicossociais. **OBJETIVO:** Analisar o uso de videogames com elementos análogos aos jogos de azar em ambientes digitais, com foco nas microtransações e *loot boxes* (caixas de recompensa), buscando compreender sua relação com comportamentos de risco entre adolescentes e jovens. **METODOLOGIA:** Trata-se de uma revisão bibliográfica de caráter analítico e descritivo, fundamentada em estudos empíricos e revisões sistemáticas recentes sobre o uso problemático de videogames, microtransações e práticas de skin gambling. Foram examinadas evidências sobre o funcionamento psicológico das *loot boxes*, seus paralelos com os jogos de azar e os impactos dessas mecânicas em populações vulneráveis. **RESULTADOS:** Os resultados apontam que a implementação de *loot boxes* e microtransações aleatórias cria um ambiente de jogo que reproduz, em escala digital, as mesmas dinâmicas comportamentais observadas em jogos de azar tradicionais. As recompensas aleatórias estimulam circuitos de dopamina, promovendo reforço positivo intermitente e aumentando a propensão à repetição do comportamento. Estudos recentes demonstram uma correlação direta entre o gasto financeiro com *loot boxes* e sintomas de jogo problemático, sugerindo que tais práticas funcionam como uma porta de entrada para comportamentos de aposta. Entre os adolescentes, a vulnerabilidade é potencializada pela imaturidade do córtex pré-frontal — responsável pelo controle inibitório e pela regulação dos impulsos —, tornando-os mais suscetíveis a estímulos de recompensa imediata e a estratégias de monetização emocionalmente apelativas. **CONCLUSÃO:** O uso problemático de videogames constitui um fenômeno multidimensional, resultante da interação entre vulnerabilidades individuais, contextos sociais fragilizados e estratégias de monetização predatórias que exploram mecanismos psicológicos de recompensa. A convergência entre jogos digitais e jogos de azar intensifica os riscos de comportamentos aditivos e demanda uma resposta regulatória mais efetiva. Conclui-se que compreender e mitigar tais impactos requer esforços interdisciplinares voltados à educação digital, à promoção da saúde mental e à regulação ética das práticas de mercado. O fenômeno deve ser reconhecido como uma questão emergente de saúde pública, exigindo políticas preventivas, fiscalização adequada e a construção de ambientes virtuais mais seguros para o público jovem.

Palavras-chave: Adolescência; Jogos de Azar; Videogames.

ABSTRACT

INTRODUCTION: The rapid evolution of Information and Communication Technologies (ICTs) and the expansion of the internet have profoundly transformed social life, especially among children and adolescents. Video games, now an integral part of youth's daily lives, play a central role in this process, while also raising growing concerns about problematic behaviors. One of the most discussed aspects in recent literature is the incorporation of typical gambling elements—a phenomenon known as gamblification—which has increased the risks of developing addictive patterns and psychosocial impairments. **OBJECTIVE:** To analyze the use of video games with gambling-like elements in digital environments, focusing on microtransactions and loot boxes, seeking to understand their relationship with risky behaviors among adolescents and young people. **METHODOLOGY:** This is an analytical and descriptive literature review, based on empirical studies and recent systematic reviews on the problematic use of video games, microtransactions, and skin gambling practices. Evidence on the psychological functioning of loot boxes, their parallels with gambling, and the impact of these mechanics on vulnerable populations was examined. **RESULTS:** The results indicate that the implementation of loot boxes and random microtransactions creates a gaming environment that reproduces, on a digital scale, the same behavioral dynamics observed in traditional gambling. Random rewards stimulate dopamine circuits, promoting intermittent positive reinforcement and increasing the propensity to repeat the behavior. Recent studies demonstrate a direct correlation between spending money on loot boxes and symptoms of problem gambling, suggesting that such practices serve as a gateway to gambling behavior. Among adolescents, vulnerability is heightened by the immaturity of the prefrontal cortex—responsible for inhibitory control and impulse regulation—making them more susceptible to immediate reward stimuli and emotionally appealing monetization strategies. **CONCLUSION:** Problematic video game use is a multidimensional phenomenon, resulting from the interaction between individual vulnerabilities, fragile social contexts, and predatory monetization strategies that exploit psychological reward mechanisms. The convergence of digital games and gambling intensifies the risks of addictive behaviors and demands a more effective regulatory response. We conclude that understanding and mitigating these impacts requires interdisciplinary efforts focused on digital education, mental health promotion, and the ethical regulation of market practices. This phenomenon must be recognized as an emerging public health issue, requiring preventive policies, adequate oversight, and the development of safer virtual environments for young people.

Keywords: Adolescence; Gambling; Video games.