

LUDOPATIA E O EFEITO REFLEXÃO

Beatriz de Souza Evangelista¹

¹ SENAC São Paulo. Beatriz.siu.evan@gmail.com.

Resumo: Este trabalho apresenta uma revisão bibliográfica sobre a ludopatia, analisada sob a ótica do Efeito Reflexão da Teoria da Perspectiva, desenvolvida por Daniel Kahneman e Amos Tversky. Atualmente, observa-se que a busca por jogos on-line tem crescido vertiginosamente, impulsionada pela facilidade de acesso e por uma arquitetura de escolha desenhada para maximizar o tempo de tela e a recorrência das apostas. Diante desse cenário, surge a necessidade de compreender as bases cognitivas que sustentam esse comportamento. A premissa central reside na compreensão de que a tomada de decisão humana é assimétrica: enquanto há aversão ao risco no domínio dos ganhos, observa-se um comportamento buscador de risco no domínio das perdas. O objetivo desta pesquisa foi investigar como a ludopatia se manifesta como uma patologia decorrente desse viés, potencializada por ambientes digitais que exploram deliberadamente as vulnerabilidades do sistema de recompensa. Metodologicamente, a análise integra achados da economia comportamental e da neurobiologia através de um levantamento da literatura científica. Os resultados indicam que o ludopata opera sob o fenômeno de *chasing*, onde o ato de jogar visa recuperar perdas acumuladas. Essa distorção é amplificada por recursos algorítmicos, como os *near-misses* (quase-vitórias) e as "perdas mascaradas de vitórias", que mantêm o jogador em um estado de prontidão dopaminérgica constante. Na dimensão neurobiológica, a revisão aponta que esse "software" cognitivo falho interage com um "hardware" biológico fragilizado por disfunções no córtex pré-frontal dorsolateral. Conclui-se que a ludopatia representa a falência da racionalidade sistemática, onde mecanismos evolutivos de sobrevivência são explorados pelo design de apostas moderno. A integração dessas áreas indica que o tratamento e a prevenção devem considerar a previsibilidade da irracionalidade humana e a ética por trás das tecnologias de engajamento.

Palavras-chave: Ludopatia; Efeito Reflexão; Economia Comportamental; Neurobiologia; Tomada de Decisão.

LUDOPATHY AND THE REFLECTION EFFECT

Beatriz de Souza Evangelista¹

Denis Vogel²

¹ SENAC São Paulo. Beatriz.siu.evan@gmail.com.

² SENAC São Paulo. denis.vogel@sp.senac.br

Abstract: This paper presents a literature review on ludopathy, analyzed through the lens of the Reflection Effect within Prospect Theory, developed by Daniel Kahneman and Amos Tversky. Currently, it is observed that the search for online games has grown rapidly, driven by ease of access and a choice architecture designed to maximize screen time and bet recurrence. Given this scenario, the need arises to understand the cognitive bases that support this behavior. The central premise lies in the understanding that human decision-making is asymmetric: while there is risk aversion in the domain of gains, risk-seeking behavior is observed in the domain of losses. The objective of this research was to investigate how gambling disorder manifests as a pathology resulting from this bias, enhanced by digital environments that deliberately exploit the vulnerabilities of the reward system. Methodologically, the analysis integrates findings from behavioral economics and neurobiology through a survey of scientific literature. The results indicate that the gambler operates under the phenomenon of "chasing," where the act of gambling aims to recover accumulated losses. This distortion is amplified by algorithmic features, such as "near-misses" and "losses disguised as wins," which keep the player in a state of constant dopaminergic readiness. In the neurobiological dimension, the review points out that this faulty cognitive "software" interacts with a biological "hardware" weakened by dysfunctions in the dorsolateral prefrontal cortex. It is concluded that gambling disorder represents the failure of systematic rationality, where evolutionary survival mechanisms are exploited by modern betting design. The integration of these areas indicates that treatment and prevention must consider the predictability of human irrationality and the ethics behind engagement technologies.

Keywords: Ludopathy; Reflection Effect; Behavioral Economics; Neurobiology; Decision Making.