


## O IMPACTO DOS JOGOS ONLINE NA SAÚDE MENTAL: UMA REVISÃO DE LITERATURA

Clara Barbosa Laranjeira<sup>1</sup>, Clarissa França Tavares de Souza<sup>2</sup>, Hérica Silva Florentino<sup>3</sup>, Igor Carvalho de Aquino Miranda<sup>4</sup>, Igor Martins de Brito<sup>5</sup>

 <https://doi.org/10.36557/2674-8169.2024v6n12p596-613>

Artigo recebido em 15 de Outubro e publicado em 05 de Dezembro

### REVISÃO DE LITERATURA

#### RESUMO

Este estudo revisita o Transtorno do Jogo Patológico na era digital, explorando seus impactos psicossociais e neurobiológicos, além das consequências para a saúde mental. O objetivo principal foi realizar uma revisão de literatura sobre a evolução do transtorno, analisar os fatores psicossociais envolvidos, investigar as bases neurobiológicas associadas ao jogo patológico e revisar as atualizações sobre o diagnóstico e tratamento, com base em uma revisão sistemática. Os resultados indicam que o Transtorno do Jogo compartilha semelhanças com as dependências químicas, afetando profundamente o comportamento, as relações sociais e as funções cerebrais. Alterações no cérebro, particularmente nas áreas ligadas ao controle de impulsos e aos sistemas de recompensa, dificultam a regulação do comportamento de jogo, sugerindo que tratamentos direcionados a essas regiões podem ser eficazes. Além disso, fatores de personalidade e contextos sociais também desempenham um papel importante no desenvolvimento do transtorno, tornando o tratamento mais complexo. Embora as terapias psicológicas e farmacológicas mostrem resultados positivos a curto prazo, a manutenção desses benefícios é um desafio. As consequências do transtorno abrangem danos financeiros, sociais e psicológicos, incluindo endividamento, conflitos familiares, ansiedade, depressão e maior risco de suicídio. Fisicamente, o transtorno compromete a saúde do indivíduo devido a negligência dos cuidados pessoais. A crescente inclusão do Transtorno do Jogo nas diretrizes clínicas, juntamente com a identificação de comorbidades, como depressão e ansiedade, reforça a necessidade de um tratamento multidisciplinar, além de estratégias de prevenção e conscientização sobre os riscos do comportamento de jogo.

**Palavras-chave:** Transtorno de Jogo; Jogo Patológico; Internet; Saúde mental.

# THE IMPACT OF ONLINE GAMES ON MENTAL HEALTH: A LITERATURE REVIEW

## ABSTRACT

This study revisits Pathological Gambling Disorder in the digital age, exploring its psychosocial and neurobiological impacts, as well as its consequences for mental health. The main objective was to conduct a literature review on the evolution of the disorder, analyze the psychosocial factors involved, investigate the neurobiological bases associated with pathological gambling, and review updates on diagnosis and treatment, based on a systematic review. The results indicate that Gambling Disorder shares similarities with chemical dependencies, profoundly affecting behavior, social relationships, and brain functions. Changes in the brain, particularly in areas linked to impulse control and reward systems, make it difficult to regulate gambling behavior, suggesting that treatments targeting these regions may be effective. In addition, personality factors and social contexts also play an important role in the development of the disorder, making treatment more complex. Although psychological and pharmacological therapies show positive short-term results, maintaining these benefits is a challenge. The consequences of the disorder include financial, social and psychological damage, including debt, family conflicts, anxiety, depression and increased risk of suicide. Physically, the disorder compromises the individual's health due to neglect of personal care. The increasing inclusion of Gambling Disorder in clinical guidelines, together with the identification of comorbidities, such as depression and anxiety, reinforces the need for multidisciplinary treatment, in addition to prevention strategies and awareness of the risks of gambling behavior.

**Keywords:** Gambling Disorder; Pathological Gambling; Internet; Mental Health.

Instituição afiliada – Centro Universitário de Maceió – UNIMA | AFYA

Autor correspondente: Hérica Silva Florentino [hericasflorentino@gmail.com](mailto:hericasflorentino@gmail.com)

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



## INTRODUÇÃO

Os jogos têm papel relevante no desenvolvimento do ser humano. As brincadeiras da infância tornam-se mais complexas conforme o passar dos anos. A competição e o anseio de ganhar compõem o prazer de jogar. Nas últimas décadas a popularidade dos jogos online, bem como jogos de apostas, vem crescendo de maneira significativa. Com a facilidade do meio digital em que vivemos, onde a internet é de acesso livre a milhares de pessoas, de forma diversificada, preocupações acerca do tema vêm sendo pauta e motivo de alerta sobre o seu impacto na saúde mental dos jogadores (Abreu et al., 2008).

O jogo patológico, ou jogo compulsivo, é um comportamento caracterizado pela incapacidade de controlar a vontade de jogar, embora existam consequências negativas. É um transtorno que pode levar a implicações financeiras, sociais e emocionais.

O jogo patológico como alteração do comportamento humano passou a ser reconhecido oficialmente como transtorno psiquiátrico a partir da 3ª edição do DSM. Os sintomas geralmente incluem ansiedade, irritabilidade, e a necessidade do “querer sempre mais”, tendo como causas principais fatores genéticos, sociais, ambientais e psicológicos, além de histórico familiar em compulsões e outras patologias, como ansiedade e depressão (Darvesh et al., 2020).

Com a produção deste estudo, buscamos compreender a correlação entre o uso abusivo de jogos online e o desenvolvimento de transtornos mentais através de uma revisão sistemática da literatura.

## METODOLOGIA

Foi feita uma revisão sistemática da literatura através do PubMed, UPTODATE e SciELO usando-se como parâmetro os termos: “Jogo Patológico”; “Transtorno de Jogo”; “Impulse control disorders”; “Gambling Disorder”, “Pathological Gambling”; “Gaming Disorder”; “ Treatment Of Addiction” e “Internet gaming disorder”, ao realizar a pesquisa foram encontrados 2949 artigos, após serem utilizados os filtros de 10 anos, revisão sistemática e os idiomas português e inglês, 139 artigos foram totalizados, sendo

selecionado entre eles 21 dos quais abordavam acerca de características clínicas e as comorbidades psiquiátricas relacionadas à dependência da internet, principalmente no âmbito de jogos online. A seleção foi realizada a partir de leitura criteriosa dos artigos, teses e dissertações encontradas nas bases de dados, sendo selecionada apenas a literatura que atendia aos critérios de inclusão definidos neste estudo. Foi realizada também a checagem manual de artigos com temas específicos para complemento da discussão. Não foram incluídas nessa revisão as pesquisas que realizaram coleta de dados por meio de questionários online em sites relacionados a jogos devido ao viés de seleção

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **A. DEFINIÇÃO DE JOGO PATOLÓGICO**

O Transtorno do Jogo é caracterizado como um hábito comportamental, cuja persistência e recorrência leva ao comprometimento ou sofrimento clinicamente significativo (DSM-5, 2013; Kristensen et al., 2023; Columb et al., 2022). Menchon et al. (2018) refere que na última reclassificação do DSM-5, ele foi colocado como “distúrbio relacionado a substâncias e dependências”, marcando um passo muito significativo para compreensão das compulsões comportamentais.

A Organização Mundial da Saúde (2019) considera a dependência em jogos eletrônicos uma doença, de acordo com a Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID-11). O CID-11 define o transtorno do jogo como um padrão de comportamento que se caracteriza por:

- Perda de controle sobre o tempo de jogo
- Prioridade dada aos jogos em relação a outras atividades importantes
- Continuação do jogo mesmo com consequências negativas

Esse comportamento deve ser suficientemente grave para causar comprometimento significativo em áreas importantes da vida, como pessoal, familiar, social e profissional, e deve ser observado por um período de pelo menos 12 meses.

O Jogo Patológico (JP) se caracteriza por acarretar dificuldades financeiras, psicológicas, de emprego e relacionamentos decorrentes de tempo investido e apostas

excessivas, as quais podem resultar em problemas legais em casos extremos (Petry et al., 2017). Já Clorado et al. (2023) enfatizam o uso sem controle dos jogos sobrepondo-se aos demais interesses da vida, apesar das consequências negativas, bem como à existência do chamado PIU (Problematic Internet Use) que se refere especificamente ao engajamento excessivo e problemas associados aos jogos online.

Custer (1984) apresentou uma clássica descrição das fases do comportamento de jogar, caracterizando padrões uniformes e progressivos do Jogo Patológico. As três fases são:

- Fase da vitória: as vitórias tornam-se cada vez mais excitantes, e o indivíduo passa a jogar com maior frequência, acreditando que é um excelente jogador.
- Fase da perda: surge o otimismo não-realista, característico no jogador patológico. Nessa fase, o ato de jogar passa a ocupar um tempo considerável na vida do jogador. O dinheiro ganho no jogo é utilizado para jogar mais, e em seguida, o indivíduo faz uso do salário e das economias para alimentar o vício.
- Fase do desespero: a característica principal é o aumento de tempo e dinheiro investidos no jogo e o isolamento social. Um estado de pânico surge, uma vez que o jogador percebe o tamanho da sua dívida.

## B. NEUROBIOLOGIA

Segundo Potenza (2014), os estudos de neuroimagem funcional mostram diferenças nas ativações cerebrais entre indivíduos com e sem transtorno de jogo (TJ), especialmente em regiões como o córtex pré-frontal ventromedial e o estriado ventral, que estão associados ao controle cognitivo e processamento de recompensas. Indivíduos com TJ tendem a mostrar uma ativação reduzida nessas áreas durante tarefas de tomada de decisão, controle de impulsos e processamento de recompensas, o que é semelhante ao que se é observado em transtornos por uso de substâncias, como o álcool.

Weinstein et al., (2020) esclarecem que a neurobiologia do jogo patológico envolve a compreensão de como o cérebro responde ao comportamento de jogo e como isso pode levar a padrões compulsivos. Estudos de neuroimagem, por meio da fMRI, sugerem que o jogo patológico está associado a alterações na atividade de neurotransmissores, especialmente dopamina, que é crucial para o sistema de



recompensa do cérebro. Quando uma pessoa joga, a liberação de dopamina gera sensações de prazer e recompensa, reforçando o comportamento. Com o tempo, essa atividade pode resultar em sensibilização do sistema de recompensa, levando o indivíduo a buscar mais o jogo, mesmo diante das consequências negativas.

Embora haja diversas evidências ligando a dopamina a comportamentos compulsivos, como o transtorno do jogo e o uso de substâncias, ainda não se compreende completamente como essa relação ocorre. Terapias que aumentam os níveis de dopamina, como o uso de agonistas dos receptores D2-like (D2, D3 e D4), foram associadas ao transtorno do jogo e a outros tipos de dependência. Além disso, o consumo de anfetaminas, substâncias que elevam a dopamina, tem mostrado aumentar o desejo de jogar em indivíduos com problemas de jogo. Esses resultados sugerem que agentes ou condições que promovem o aumento da dopamina podem favorecer o jogo patológico e estar envolvidos na fisiopatologia desse transtorno (Potenza, 2014)

Estudos de imagem cerebral, como a ressonância magnética funcional (fMRI), têm mostrado padrões de ativação diferentes em indivíduos com jogo patológico em comparação com aqueles sem o transtorno. Um estudo de neuroimagem feito em usuários de jogos eletrônicos, especificamente sobre as diferenças nos gêneros, reforça os resultados epidemiológicos: sujeitos do sexo masculino, submetidos à ressonância magnética funcional, apresentaram maior ativação e conectividade funcional no sistema mesocorticolímbico. Tais evidências apontam para a complexidade da interação entre fatores neurobiológicos, psicológicos e sociais nesse comportamento (Suzuki et al., 2022).

Os estudos de neuroimagem indicam que a dependência de jogos eletrônicos pode ser vista como uma condição psicopatológica, similar à dependência química. Alterações cerebrais são observadas em várias áreas, especialmente no lobo frontal, incluindo o córtex pré-frontal dorsolateral e o córtex orbitofrontal, além de regiões como os lobos parietal e temporal, núcleos da base, tálamo, ínsula e cerebelo. O lobo frontal, responsável pelo controle dos impulsos e pela filtragem de pensamentos negativos, pode apresentar disfunção em dependentes, dificultando a resistência a comportamentos autodestrutivos. O lobo temporal, que influencia a memória e a aprendizagem, também sofre alterações, especialmente em usuários de jogos violentos,

com redução da resposta emocional, o que pode levar à tolerância e dependência. O corpo estriado, associado ao sistema de recompensa e dopamina, também mostra mudanças que sugerem um processamento de recompensas alterado, contribuindo para o ciclo vicioso da dependência. (Lemos et al., 2014).

### C. ASPECTOS PSICOSSOCIAIS

O advento da tecnologia tornou a Internet e os jogos eletrônicos extremamente populares, especialmente entre o público mais jovem, sendo uma das principais atividades de lazer. A dependência de Internet é um fenômeno complexo, com diversas teorias sobre suas causas, incluindo fatores de personalidade, dinâmicas familiares e transtornos prévios. Muitos clínicos acreditam que indivíduos em situações de angústia ou depressão podem usar a Internet e os jogos como uma forma de escape, similar ao uso de substâncias. A maioria dos usuários problemáticos de Internet apresenta vulnerabilidades antepassadas, como baixa tolerância à frustração, ansiedade social e baixa autoestima. A Internet se torna um meio de aliviar o estresse e a ansiedade que a vida real proporciona. Progressivamente, esses usuários podem desenvolver uma dependência, trocando a vida real pela virtual, onde se sentem mais satisfeitos. Esse comportamento pode resultar em longos períodos de conexão, afetando negativamente a alimentação, o sono e as relações interpessoais (Abreu et al., 2008).

Os jogos são desenvolvidos para lazer e satisfação dos desejos do ser humano e alguns fatores dos jogos podem causar a dependência: 1- A narrativa envolvente, proporcionando ao jogador autonomia para criar o seu personagem e história; 2- Valorização das conquistas dos jogadores e baseiam o seu sistema em bonificações a partir do progresso do usuário; 3- Interação com outros jogadores que possuem objetivos semelhantes. Os jogos que promovem laços sociais e um ambiente confortável permitem uma fuga da realidade, se tornando um mecanismo de fuga para escapar dos problemas sociais (Gonçalves et al., 2021).

Homens, independentemente da idade, têm maior risco de desenvolver Transtorno de Jogo de Internet e tendem a se envolver mais em MMORPGs e jogos violentos. Eles jogam com mais frequência por excitação e para fazer amigos. Já as mulheres jogam principalmente para passar o tempo, socializar, fazer compras online ou enviar mensagens, mas não têm a mesma motivação para lutar ou reviver emoções

negativas durante os jogos (Paulus et al., 2018).

Segundo Grant & Chamberlain (2023), um aspecto importante do transtorno do jogo é a associação com comportamentos ilegais. Estudos feitos por ensaio clínico, indicam que uma parcela significativa das pessoas com transtorno de jogo (entre 27% e 60%) relatam ter cometido ao menos um ato ilegal relacionado ao jogo, como forma de lidar com a dívida gerada ou para financiar o jogo. Esses comportamentos ilegais incluem, mas não se limitam a fraude, roubo, prostituição, peculato e até evasão fiscal.

De acordo com o pesquisador Joiner (2005), a ideação suicida pode ser provocada dependendo da capacidade do indivíduo de se envolver em comportamentos autodestrutivos. Portanto, à medida que o nível da dependência em jogo aumenta, trazendo prejuízos financeiros e sociais, os jogadores podem começar a se perceber como um fardo para seus familiares e amigos. Ademais, indivíduos com problemas de jogo frequentemente sofrem de outros transtornos de saúde mental, sendo os mais frequentes, os transtornos de humor como depressão e transtorno bipolar, ansiedade e transtornos por uso de substâncias; todos já bem reconhecidos como fatores de risco para o suicídio (Kristensen et al., 2023).

Segundo o estudo realizado por Mohammad et al., 2023, alguns sinais podem apontar para o surgimento de um transtorno de vício em jogos, sendo eles: a preocupação excessiva com jogos, onde os jogadores pensam e fantasiam sobre a atividade até quando não estão jogando; as mentiras, principalmente sobre o tempo despendido no lazer; perda de interesse em outras atividades; retraimento social, para que possam investir mais tempo nas plataformas; abstinência psicológica, se tornando emocionalmente instáveis quando intimados a abandonar o jogo; fuga psicológica dos problemas da vida real; uso contínuo apesar de suas consequências: os jovens podem negligenciar sua higiene e autocuidado para manter o vício, e os adultos perdem seus empregos ou relacionamentos.

#### D. DIAGNÓSTICO

O Jogo Patológico foi reconhecido como transtorno psiquiátrico na 3ª edição do DSM, publicada em 1980, marcando seu ingresso formal no campo da saúde mental. Desde então, a evolução das pesquisas e dos entendimentos sobre os vícios



comportamentais levou a novos marcos diagnósticos. Em 2013, a 5ª edição do DSM incluiu o vício em videogames como Transtorno de Jogo pela Internet, ampliando a definição do comportamento compulsivo para abranger também as interações virtuais (Souza et al, 2009; Andrade & Oliveira, 2024).

Mais recentemente, em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) incorporou a Dependência de Videogames (DV) como uma condição reconhecida, ao incluí-la na 11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11), oficialmente categorizando-a como uma doença (Organização Mundial da Saúde, 2018).

Posteriormente, a 5ª edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: Texto Revisado (DSM-5-TR, American Psychiatric Association, 2022) (Tabela 1) e a 11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11, Organização Mundial da Saúde, 2023) (Tabela 2) estabeleceram propostas de critérios para o diagnóstico do Transtorno do Jogo.

**Tabela 1 - Critérios diagnósticos pelo DSM-5-TR, 2022.**

Uso persistente e recorrente da Internet para participar de jogos, geralmente com outros jogadores, levando a comprometimento ou sofrimento clinicamente significativo, conforme indicado por cinco (ou mais) dos seguintes critérios em um período de 12 meses.

1. Preocupação com jogos na Internet. (O indivíduo pensa sobre atividades de jogo anteriores ou antecipa jogar o próximo jogo; o jogo na Internet se torna a atividade dominante na vida diária.)
2. Sintomas de abstinência quando o jogo na Internet é interrompido. (Esses sintomas são tipicamente descritos como irritabilidade, ansiedade ou tristeza, mas não há sinais físicos de abstinência farmacológica.)
3. Tolerância — a necessidade de passar cada vez mais tempo jogando jogos na Internet.
4. Tentativas fracassadas de controlar a participação nos jogos na Internet.
5. Perda de interesse em hobbies e formas de entretenimento anteriores como resultado, com exceção dos jogos na Internet.
6. Uso excessivo contínuo de jogos na Internet, apesar do conhecimento de problemas psicossociais.
7. Enganar membros da família, terapeutas ou outras pessoas sobre a quantidade de tempo dedicada aos jogos na Internet.
8. Uso de jogos na Internet para escapar ou aliviar um estado de humor negativo (por exemplo, sentimentos de impotência, culpa ou ansiedade).
9. Colocar em risco ou perder um relacionamento significativo, emprego ou oportunidade educacional ou profissional devido à participação em jogos na Internet.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5-TR. 5. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2022.

**Tabela 2 - Critérios diagnósticos pelo CID-11, 2023.**

A - O Transtorno do Jogo Eletrônico é definido por um padrão persistente ou repetitivo de envolvimento com jogos eletrônicos ("jogos digitais" ou "videogames"), que pode ocorrer online ou offline, e se manifesta por: <ol style="list-style-type: none"><li>1. prejuízo do controle sobre os jogos eletrônicos (p. ex., início, frequência, intensidade, duração, término, contexto);</li><li>2. prioridade crescente dada para o jogar jogos eletrônicos, a ponto de jogar passar a ter precedência em relação a outros interesses da vida e atividades cotidianas;</li><li>3. continuação ou intensificação do jogar apesar da ocorrência de consequências negativas.</li></ol>
B - O padrão do comportamento de jogar jogos eletrônicos pode ser contínuo ou episódico e recorrente.
C - O padrão do comportamento de jogar jogos eletrônicos resulta em sofrimento significativo ou em prejuízo significativo no funcionamento pessoal, familiar, social, educacional, ocupacional ou em outras áreas importantes do funcionamento
<b>Notas:</b> O comportamento de jogar jogos eletrônicos e outras características são normalmente percebidos ao longo de um período de pelo menos 12 meses.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE: 11ª Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID-11), 2023

**E. TRATAMENTO**

O tratamento para o jogo patológico vai depender do caso, mas pode conter consultas frequentes com um psiquiatra, sessões de psicoterapia, participação em grupos de autoajuda e até mesmo o uso de medicamentos.

Walker (2006) destaca três aspectos do tratamento do jogo patológico: supressão do comportamento problemático, redução das consequências negativas e promoção da saúde e qualidade de vida. Fong (2005) menciona várias formas de psicoterapia, como Jogadores Anônimos, Terapia Cognitivo Comportamental (TCC) que, segundo Clorodo (2023) e Menchon (2018), mostra boa eficácia na redução de sintomas, isso devido a forma como ela lida com os padrões de pensamentos, as emoções e comportamentos do paciente, Terapia Comportamental (TC), psicoterapia psicodinâmica, psicoterapia familiar e intervenções de redução de danos. (Oliveira et al. 2022).

No grupo de Jogadores Anônimos, as reuniões são gratuitas e seguem o modelo de 12 passos baseados no mesmo modelo usado pelos Alcoólicos Anônimos (AA), sendo

adaptados para os jogadores compulsivos. A TCC se concentra na reestruturação cognitiva, ajudando a identificar pensamentos negativos relacionados ao jogo, embora os resultados variem conforme a abordagem (Petry et al., 2017). A TC busca modificar comportamentos, reduzindo a excitação associada ao jogo, mas segundo Petry (2017) os benefícios são associados a curto prazo, pois muitos pacientes não concluem o tratamento. A psicoterapia psicodinâmica investiga os significados subjacentes ao jogo excessivo, enquanto a psicoterapia familiar foca nas dinâmicas familiares problemáticas. Por fim, a redução de danos visa controlar o jogo, sem necessariamente eliminar a prática. (Oliveira et al. 2022).

Intervenções motivacionais (IM), sozinhas ou em combinação com TCC, podem aumentar o engajamento no tratamento, mas a eficácia das IM isoladas é incerta. Intervenções autogeridas têm mostrado benefícios a curto prazo, especialmente quando combinadas com suporte terapêutico, mas a eficácia a longo prazo permanece questionável (Petry et al, 2017). Muito disso está relacionado com o que Menchon et al. (2018) cita, que pacientes com transtorno de jogo frequentemente apresentam distorções cognitivas e traços de personalidade que complicam o tratamento.

Menchon et al. (2018), fala que mesmo devido à falta de medicamentos específicos para o Transtorno do Jogo, diretrizes clínicas mencionam a psicofarmacologia. Três classes principais de medicamentos têm sido utilizadas: antidepressivos, antagonistas opioides e estabilizadores de humor. Esses medicamentos têm mostrado efeitos positivos, especialmente em transtornos compulsivos e impulsivos, considerando o transtorno de jogo como um comportamento compulsivo.

Já segundo Yip & Potenza (2014), uma pesquisa sobre o Transtorno de Jogo (TJ) sugere que ele envolve alterações nos sistemas neurotransmissores serotoninérgico, dopaminérgico, glutamatérgico e opioides. Ainda que não existam medicamentos aprovados pela Food and Drug Administration (FDA) específicos para o TJ, estudos indicam que a naltrexona pode ser eficaz, especialmente em casos com uso concomitante de substâncias. O lítio pode ser útil para pacientes com transtorno bipolar, enquanto os ISRS podem beneficiar aqueles com transtorno de humor ou ansiedade.

Segundo alguns ensaios clínicos, medicamentos que normalmente são usados para tratar a depressão, como a Bupropiona e o Metilfenidato, utilizado no TDAH, que

atuam como um inibidor da recaptação de dopamina e norepinefrina, aumentando a disponibilidade desses neurotransmissores no cérebro, o que pode ajudar no controle de impulsos, são eficazes no tratamento do JP (Zajac et al 2020). Além disso, estudos indicam que indivíduos com transtorno de jogo na internet apresentam maior atividade nas áreas do cérebro relacionados a recompensa e menor atividade nas regiões ligadas ao controle de impulsos, além de alterações estruturais semelhantes observadas em outros transtornos de dependência. Resultados preliminares sugerem que esses medicamentos podem reduzir os sintomas de Transtorno de Jogo na Internet e suas comorbidades. (Clorado et al. 2023).

Os problemas relacionados ao jogo afetam entre 0,2% e 4% da população, e a pesquisa sobre tratamentos avançou nas últimas décadas. A maioria dos estudos mostrou benefícios das terapias cognitivas e do aconselhamento breve, mas a eficácia a longo prazo é limitada. (Petry et al. 2017).

Jogadores com sintomas leves podem se beneficiar de intervenções mínimas, enquanto aqueles com problemas mais graves geralmente têm melhores resultados com suporte regular. Vale ressaltar ainda que a busca pelo tratamento é baixa, com menos de 15% dos indivíduos afetados recebendo ajuda. Novas tecnologias estão surgindo como abordagens promissoras e custo-efetivas. A inovação no tratamento é essencial, pois muitos pacientes não respondem aos métodos tradicionais, o que destaca a necessidade de mais pesquisa e comunicação sobre os riscos e resultados das terapias (Menchon et al. 2018).

Em um estudo de metanálise, feito por Dowling et al., (2022), onde foram incluídos 1193 participantes randomizados e comparou os diferentes tipos de intervenções farmacológicas, os principais resultados foram:

- 1. Antidepressivos:** seis estudos indicaram que os antidepressivos não foram mais eficazes que o placebo para reduzir a gravidade dos sintomas de jogo, sintomas depressivos, comprometimento funcional ou status de resposta.
- 2. Antagonistas opioides:** Quatro estudos mostraram que os antagonistas opioides, como naltrexona, apresentaram um efeito benéfico médio na gravidade dos sintomas de jogo em comparação ao placebo, mas não houve diferença significativa no status de resposta.

**3. Estabilizadores de humor:** Dois estudos indicaram que estabilizadores de humor (incluindo anticonvulsivos) não foram mais eficazes que o placebo na redução da gravidade dos sintomas de jogo, sintomas depressivos ou de ansiedade.

**4. Antipsicóticos atípicos:** Dois estudos sugeriram que a olanzapina teve um efeito benéfico médio na gravidade dos sintomas de jogo em relação ao placebo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão sobre o Transtorno de Jogo revela a complexidade do mesmo, que perpassa pelos campos comportamentais, psicossociais e neurobiológicos, e que tem características similares à dependência química, causando significativo impacto na vida do indivíduo.

Do ponto de vista neurobiológico, as alterações nas áreas cerebrais relacionadas ao controle de impulsos e à recompensa reforçam a necessidade de compreender o jogo patológico como uma questão psicopatológica. Estudos de neuroimagem demonstram que disfunções no córtex frontal e outras regiões associadas à emoção e à memória podem levar à dificuldade em resistir a comportamentos autodestrutivos, sugerindo que intervenções direcionadas a essas áreas podem ser cruciais para o tratamento.

As causas do jogo patológico são multifatoriais, incluindo fatores de personalidade e contextos sociais, o que torna o tratamento ainda mais desafiador. As intervenções atuais, que incluem terapias psicológicas e farmacológicas, mostram eficácia, mas frequentemente carecem de sustentabilidade a longo prazo. Farmacologicamente, foi percebido que antagonistas opioides e antipsicóticos atípicos podem ter benefícios a curto prazo na gravidade dos sintomas de jogo, mas as evidências são de baixa certeza e com limitações. Além disso, ainda não há conclusões definitivas sobre a eficácia de antidepressivos e estabilizadores de humor. Sendo assim, a baixa taxa de busca por tratamento e a necessidade de abordagens inovadoras, como o uso de novas tecnologias, destacam a urgência em desenvolver estratégias mais efetivas.

O transtorno do jogo patológico, pode ter diversas consequências. Financeiramente, pode levar a dívidas e perda do emprego. No âmbito social e familiar, o vício frequentemente causa isolamento e conflitos devido ao tempo e à energia gasta



nos jogos. Psicologicamente, o transtorno está associado a altos níveis de estresse, ansiedade e depressão, aumentando o risco de pensamentos suicidas. Fisicamente, o estresse constante pode afetar a saúde, já que cuidados pessoais são frequentemente negligenciados.

Por fim, a crescente aceitação do Transtorno de Jogo na literatura e nas diretrizes clínicas, aliado à identificação de comorbidades frequentes, como depressão e ansiedade, enfatiza a importância de uma abordagem integrada e multidisciplinar. A pesquisa contínua sobre intervenções e a comunicação dos riscos associados ao comportamento de jogo são fundamentais para melhorar o reconhecimento e o tratamento dessa condição, promovendo assim a saúde mental e o bem-estar dos indivíduos afetados. A prevenção através de uma educação sobre os riscos do jogo é de extrema importância, para que se evite o desenvolvimento desse transtorno psiquiátrico

## REFERÊNCIAS

ABREU, C. N. de., KARAM, R. G., GÓES, D. S., & SPRITZER, D. T.. (2008). Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Brazilian Journal of Psychiatry**, 30(2), 156–167. <https://doi.org/10.1590/S1516-44462008000200014>. Acesso em: 10 Set, 2024.

COLUMB, D., GRIFFITHS, M. D., & O’GARA, C.. (2022). Online gaming and gaming disorder: more than just a trivial pursuit. **Irish Journal of Psychological Medicine**, 39(1), 1–7. Disponível em: <https://doi.org/10.1017/ipm.2019.31>. Acesso em: 04 Set, 2024.

DARVESH, N., RADHAKRISHNAN, A., LACHANCE, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., & Tricco, A. C.. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. **Systematic reviews**, 9(1), 68. Disponível em: <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>. Acesso em: 10 Set, 2024.

DOWLING N, MERKOURIS S, LUBMAN D, THOMAS S, BOWDEN-JONES H, COWLISHAW S.. (2022). Pharmacological interventions for the treatment of disordered and problem gambling. **Cochrane Database of Systematic Reviews**. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/14651858.CD008936.pub2>. Acesso em: 25 Set, 2024.

GONÇALVES, M. K. & AZAMBUJA, L. S.. (2021). Onde termina o uso recreativo e inicia a



dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. **Aletheia, Canoas**, v. 54, n. 1, p. 146-155. Disponível em: <https://doi.org/DOI10.29327/226091.54.1-16>. Acesso em: 15 Out, 2024.

GRANT, J. E. & CHAMBERLAIN S. R.. (2023) “Illegal behaviors as a consequence of gambling disorder.” **The American journal on addictions** vol. 32,1: 40-46. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/ajad.13360>. Acesso em: 15 Out, 2024.

KRISTENSEN, J. H., PALLESEN, S., BAUER, J., LEINO, T., GRIFFITHS, M. D., & EREVIK, E. K.. (2024). Suicidality among individuals with gambling problems: A meta-analytic literature review. **Psychological Bulletin**, 150(1), 82–106 Disponível em: <https://doi.org/10.1037/bul0000411>. Acesso em: 10 Set, 2024.

LEMOS, I. L., DINIZ, P. R. B., PERES, J. F. P., & SOUGEY, E. B.. (2014). Neuroimagem na dependência de jogos eletrônicos: uma revisão sistemática. **Jornal Brasileiro De Psiquiatria**, 63(1), 57–71. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0047-2085000000008>. Acesso em: 04 Set, 2024.

MENCHON J. M., MESTRE-BACH G., STEWARD T., FERNÁNDEZ-ARANDA F., JIMÉNEZ-MURCIA S..(2018) An overview of gambling disorder: from treatment approaches to risk factors. **F1000Research** Disponível em: <https://doi.org/10.12688/f1000research.12784.1>. Acesso em: 10 Out, 2024.

MOHAMMAD, S., JAN, R. A., & ALSAEDI, S. L. (2023). Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction. **Cureus**, 15(3), e36957. Disponível em: <https://doi.org/10.7759/cureus.36957>. Acesso em: 22 Set, 2024.

OLIVEIRA, M. P. M. T. DE ., CASTRO, J. S. DE ., BRAGA, E. DE O., & RASZEJA, B. C.. (2022). Transtorno de Jogo: contribuição da abordagem psicodinâmica no tratamento. **Psicologia USP**, 33, e210007. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0103-6564e210007>. Acesso em: 10 Out, 2024.

OLIVEIRA, R. O. & ANDRADE, A. A. C. “Dependência De Jogos Eletrônicos: Uma Análise Sobre Possíveis Sintomas E Classificação Diagnóstica.” **Cadernos de Psicologia**, Juiz de Fora, v. 6, n. 10, p.925-944, jan./jun. (2024). Disponível em: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/4105>. Acesso em:



22 Set, 2024.

PAULUS, F. W., OHMANN, S., VON GONTARD, A., & POPOW, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. **Developmental medicine and child neurology**, 60(7), 645–659. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>. Acesso em: 18 Set, 2024.

PETRY, N. M., GINLEY, M. K., & RASH, C. J. (2017). A systematic review of treatments for problem gambling. **Psychology of Addictive Behaviors**, 31(8), 951–961. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/adb0000290>. Acesso em: 01 Nov, 2024.

POTENZA, M. N. “The neural bases of cognitive processes in gambling disorder.” **Trends in cognitive sciences** vol. 18,8 (2014): 429-38. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.tics.2014.03.007>. Acesso em: 21 Out, 2024.

SÁ, R. R. C., COELHO, S., PARMAR, P. K., JOHNSTONE, S., KIM, H. S., & TAVARES, H. (2023). A Systematic Review of Pharmacological Treatments for Internet Gaming Disorder. **Psychiatry investigation**, 20(8), 696–706.. Disponível em: <https://doi.org/10.30773/pi.2022.0297>. Acesso em: 06 Set, 2024.

SOUZA, C. C. DE., SILVA, J. G. DA., OLIVEIRA, M. DA S., BITTENCOURT, S. A., & FREIRE, S. D.. (2009). Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento. **Psicologia Clínica**, 21(2), 345–361. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010356652009000200007&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010356652009000200007&lng=pt&nrm=iso). Acessos em: 27 Out, 2024

SUZUKI, S., ZHANG, X., DEZFOULI, A., BRAGANZA, L., FULCHER, B. D., PARKES, L., FONTENELLE, L. F., HARRISON, B. J., MURAWSKI, C., YÜCEL, M., & SUO, C. (2023). Individuals with problem gambling and obsessive-compulsive disorder learn through distinct reinforcement mechanisms. **PLoS biology**, 21(3), e3002031.. Disponível: <https://doi.org/10.1371/journal.pbio.3002031>. Acesso em: 01 Nov, 2024.

WEINSTEIN, A., & LEJOYEUX, M. “Neurobiological mechanisms underlying internet gaming disorder .” **Dialogues in clinical neuroscience** vol. 22,2 (2020). Disponível em: <https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/aweinstein>. Acesso em: 27 Out, 2024.

YIP, S. W., & POTENZA, M. N. “Treatment of Gambling Disorders.” **Current treatment options in psychiatry** vol. 1,2 (2014). Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s40501-014-0014-5>. Acesso





em: 06 Set, 2024.

ZAJAC, K., GINLEY, M. K., & CHANG, R. (2019). Treatments of internet gaming disorder: a systematic review of the evidence. **Expert Review of Neurotherapeutics**, 20(1), 85–93..

Disponível em: <https://doi.org/10.1080/14737175.2020.1671824>. Acesso em: 18 Set, 2024.