


## **JOGO DO TIGRINHO E OS PERIGOS DA DEPENDÊNCIA EM JOGOS DE AZAR**

### **TIGER GAME AND THE DANGERS OF GAMBLING ADDICTION**

### **EL JUEGO DEL TIGRE Y LOS PELIGROS DE LA ADICCIÓN AL JUEGO**

 <https://doi.org/10.56238/arev7n8-081>

**Data de submissão:** 08/07/2025

**Data de publicação:** 08/08/2025

**Rosane Pereira dos Reis**

Acadêmica de Medicina

Instituição: Centro Universitário de Maceió - UNIMA

Endereço: Alagoas, Brasil

E-mail: rosane\_pr@hotmail.com

**Mickaelly da Silva Machado**

Acadêmica de Medicina

Instituição: Centro Universitário de Maceió – UNIMA

Endereço: Alagoas, Brasil

E-mail: micka.silvam@outlook.com

**Renée Leão Calheiros**

Acadêmica de Medicina

Instituição: Centro Universitário de Maceió - UNIMA

Endereço: Alagoas, Brasil

E-mail: reneecalheiros@gmail.com

**Otacylio Fernando Marinho Rodrigues Nicácio**

Acadêmico de Medicina

Instituição: Centro Universitário de Maceió - UNIMA

Endereço: Alagoas, Brasil

E-mail: otacylio.nicacio@outlook.com

**Thales José Macedo Figueiredo**

Médico Psiquiatra

Instituição: Universidade Federal de Alagoas

Endereço: Alagoas, Brasil

E-mail: thales.macedo@hotmail.com

**Ana Raquel de Carvalho Mourão**

Doutora em Ciências da Saúde

Instituição: Centro Universitário de Maceió - UNIMA

Endereço: Alagoas, Brasil

E-mail: ana.mourao@unima.edu.br

**Daniela Martins Lessa Barreto**

Doutora em Ciências da Saúde

Instituição: Centro Universitário de Maceió – UNIMA

Endereço: Alagoas, Brasil

E-mail: daniela.barreto@unima.edu.com.br

**Daniele Gonçalves Bezerra**

Doutora em Biologia Humana e Experimental

Instituição: Centro Universitário de Maceió – UNIMA

Instituição: Universidade Federal de Alagoas - UFAL

Endereço: Alagoas, Brasil

E-mail: danigbezerra@gmail.com

## RESUMO

A dependência de apostas é um fenômeno complicado que abrange aspectos psicológicos, sociais e biológicos. O "Jogo do Tigrinho", um entretenimento de apostas famoso, tem despertado o interesse de estudiosos e especialistas em saúde por causa do seu grande potencial de levar a comportamentos viciantes. Este estudo teve como objetivo descrever por meio das evidências científicas o impacto do jogo do tigrinho na dependência de jogos de azar, bem como as possíveis consequências psicológicas, sociais e econômicas. Trata-se de um estudo de revisão integrada da literatura, contemplando artigos dos anos de 2020 a 2025, e utilizando fontes de dados como os Literatura Latino-Americana e do Caribe Ciências da Saúde (LILACS), Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Pubmed. A partir destes resultados foi possível observar a dependência em jogos de azar está ligada a diversos elementos, como a hereditariedade, influências do ambiente e a natureza da indústria de jogos, como o jogo do tigrinho, que emprega táticas que atraem psicologicamente para aumentar a participação. Conclui-se, portanto, que o Jogo do Tigre serve como um exemplo evidente de como os jogos de azar podem se tornar viciantes. As estratégias de intervenção precisam incorporar métodos terapêuticos, campanhas de conscientização em políticas públicas e a regulamentação dos jogos.

**Palavras-chave:** Jogos de Azar Online. Jogo do Tigrinho. Transtorno do Jogo. Dependência Comportamental e Impactos Psicossociais.

## ABSTRACT

Betting addiction is a complicated phenomenon that encompasses psychological, social, and biological aspects. The "Tigrinho Game", a famous gambling entertainment, has aroused the interest of scholars and health experts because of its great potential to lead to addictive behaviors. This study aimed to describe through scientific evidence the impact of tiger game on gambling addiction, as well as the possible psychological, social and economic consequences. This is an integrated literature review study, covering articles from the years 2020 to 2025, and using data sources such as Latin American and Caribbean Health Sciences Literature (LILACS), Scientific Electronic Library Online (SciELO) and Pubmed. From these results it was possible to observe that addiction to gambling is linked to several elements, such as heredity, environmental influences and the nature of the gaming industry, such as the tiger game, which employs psychologically attractive tactics to increase participation. It is therefore concluded that the Tiger Game serves as a clear example of how addictive gambling can become. Intervention strategies need to incorporate therapeutic methods, awareness campaigns in public policies and the regulation of gaming.

**Keywords:** Online Gambling. Tiger Game. Gambling Disorder. Behavioral Addiction and Psychosocial Impacts.

## RESUMEN

La adicción a las apuestas es un fenómeno complicado que abarca aspectos psicológicos, sociales y biológicos. El "Juego del Tigrinho", un famoso entretenimiento de juego, ha despertado el interés de estudiosos y expertos en salud debido a su gran potencial para conducir a conductas adictivas. Este estudio tuvo como objetivo describir a través de evidencia científica el impacto del juego del tigre en la adicción al juego, así como las posibles consecuencias psicológicas, sociales y económicas. Se trata de un estudio integrado de revisión bibliográfica, que abarca artículos de los años 2020 a 2025, y utiliza fuentes de datos como Literatura Latinoamericana y del Caribe en Ciencias de la Salud (LILACS), Scientific Electronic Library Online (SciELO) y Pubmed. A partir de estos resultados fue posible observar que la adicción al juego está vinculada a varios elementos, como la herencia, las influencias ambientales y la naturaleza de la industria del juego, como el juego del tigre, que emplea tácticas psicológicamente atractivas para aumentar la participación. Por lo tanto, se concluye que el Juego del Tigre sirve como un claro ejemplo de lo adictivo que puede llegar a ser el juego. Las estrategias de intervención deben incorporar métodos terapéuticos, campañas de sensibilización en las políticas públicas y la regulación del juego.

**Palabras clave:** Juegos de Azar en Línea. Juego del Tigre. Trastorno del Juego. Adicción Conductual e Impactos Psicosociales.

## 1 INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia digital transformou profundamente as formas de entretenimento e lazer. Entre essas transformações, destaca-se o surgimento e popularização de jogos de azar online. No Brasil, o “Jogo do Tigrinho” tornou-se um fenômeno de alcance nacional, amplamente promovido em redes sociais por influenciadores digitais e propagado entre jovens, adultos e até mesmo adolescentes. Apesar da aparência inofensiva e lúdica, trata-se de uma plataforma de aposta que opera de maneira semelhante às máquinas caça-níqueis, utilizando dinheiro real para a realização de jogadas (OLIVEIRA *et al.*, 2022).

O fácil acesso à internet, somado à ausência de regulamentações específicas para esse tipo de jogo, cria um ambiente propício para o surgimento de comportamentos de risco. O “Jogo do Tigrinho” pode ser acessado por meio de celulares, tablets ou computadores, com poucos cliques, sem exigência de comprovação de idade ou informações financeiras detalhadas. Essa realidade expõe principalmente jovens em situação de vulnerabilidade, que veem no jogo uma possibilidade de obtenção rápida de dinheiro (ROSA; SERRA, 2020).

A ludopatia, ou transtorno de jogo compulsivo, é reconhecida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como uma condição de saúde mental caracterizada pela incapacidade de resistir ao impulso de jogar, mesmo diante de consequências negativas. Estudos recentes apontam um aumento significativo de casos relacionados a jogos digitais, o que se intensificou durante e após a pandemia da COVID-19, período em que o uso de dispositivos móveis e redes sociais cresceu exponencialmente (RIBAS *et al.*, 2025).

A compulsão pelo jogo pode desencadear uma série de problemas emocionais e psicológicos. Entre os sintomas mais comuns estão a ansiedade, a depressão, o isolamento social, sentimentos de culpa e, em casos mais graves, ideação suicida (SOKOLOWSKI *et al.*, 2025). O ciclo de esperança e frustração característico das apostas alimenta uma espiral de dependência que fragiliza o equilíbrio emocional do jogador, interferindo diretamente em sua vida pessoal, acadêmica e profissional.

Além dos prejuízos à saúde mental, a dependência em jogos de azar também gera impactos sociais e econômicos importantes. Indivíduos que desenvolvem esse tipo de vício tendem a comprometer suas finanças, acumular dívidas, negligenciar responsabilidades e até cometer atos ilícitos para sustentar o hábito (MENDIETA; QUEIROZ, 2024). Relações familiares são afetadas, e o afastamento do convívio social torna-se comum, agravando o quadro de exclusão e vulnerabilidade.

A promoção do Jogo do Tigrinho nas redes sociais contribui para a sua naturalização e banalização. Influenciadores digitais, frequentemente sem qualquer formação ou responsabilidade ética, promovem o jogo como forma legítima de enriquecimento, omitindo os riscos envolvidos. Essa

prática publicitária, aliada à ausência de regulação, favorece o crescimento do número de usuários e o agravamento dos casos de dependência (FERREIRA; NASCIMENTO, 2025).

Dessa forma, o objetivo desse estudo foi descrever por meio das evidências científicas o impacto do jogo do tigrinho na dependência de jogos de azar, bem como as possíveis consequências psicológicas, sociais e econômicas.

## **2 METODOLOGIA**

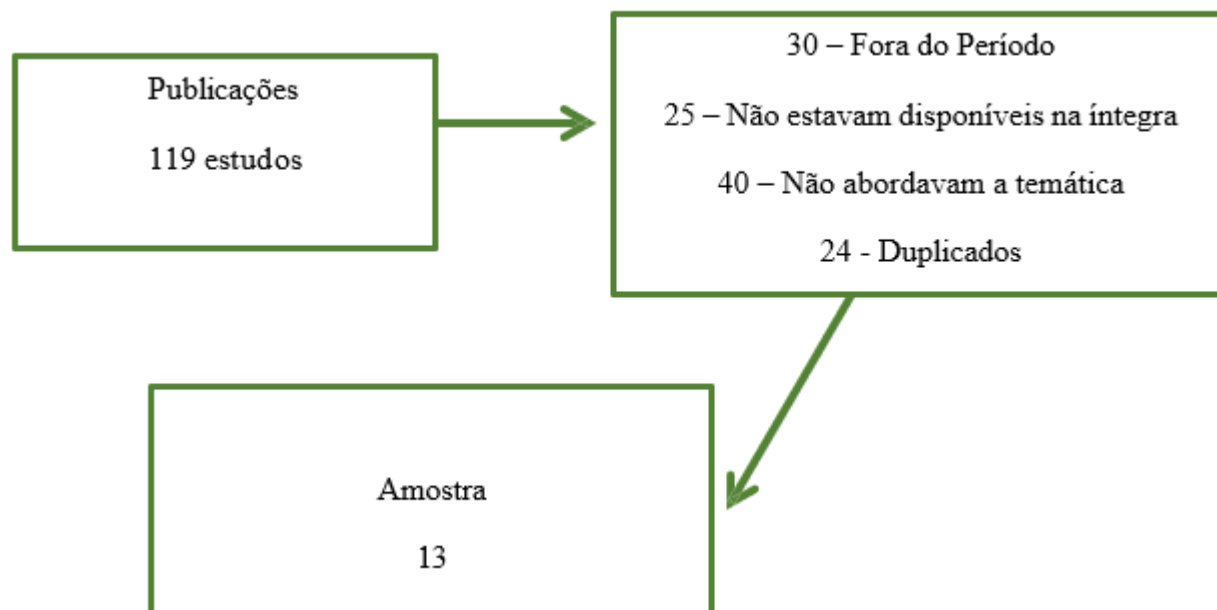
Para o alcance do objetivo proposto, foi realizada a revisão integrativa da literatura fundamentada no referencial de Mendes, Silveira e Galvão (2008), na qual é realizada por meio da construção de análise constituída a partir de seis etapas: (1) identificação do problema e definição da questão norteadora; (2) realização de busca e seleção dos estudos segundo critérios de amostragem; (3) extração de dados; (4) análise crítica dos estudos selecionados; (5) interpretação dos resultados e (6) elaboração da síntese e relatório final.

A partir disto foi elaborada a seguinte questão orientadora: Quais os impactos do jogo do tigrinho na dependência em jogos de azar e as consequências psicológicas, sociais e econômicas associadas?

As bases de dados para pesquisa foram Literatura Latino-Americana e do Caribe Ciências da Saúde (LILACS), Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Pubmed. A busca foi realizada no mês de maio e junho de 2025, utilizando os seguintes Descritores em Ciências (DECS): “jogos de azar online”, “jogo do tigrinho”, “transtorno do jogo”, “dependência comportamental” e “impactos psicossociais”, combinados por operadores booleanos “AND” e “OR”.

Os critérios de inclusão dos artigos para esta revisão foram: artigos científicos disponibilizados na íntegra, nos idiomas português e inglês, disponíveis gratuitamente, no período de 2020 a 2025 e que abordassem a temática em estudo. Assim, os critérios de exclusão foram: teses; dissertações; materiais não disponíveis na íntegra de forma gratuita e artigos duplicados. A partir da utilização da estratégia de busca, foram encontrados 132 materiais científicos, destes, 119 foram excluídos, sendo 30 por estarem fora do período de estudo, 25 por não estarem disponíveis na íntegra, 40 por não abordar a temática de estudo e 24 duplicados. A figura a seguir descreve a estratégia de busca.

Figura 1: Estratégia para seleção de artigos. Maceió, Alagoas, Brasil, 2025.



Organizaram-se, após a seleção, os artigos de acordo com o periódico, o ano de publicação e o nome dos (as) autores (as), classificando-os pelo nível de evidência (NE), que versa acerca da hierarquização das publicações de acordo com a evidência externa e considera sete níveis: I - revisões sistemáticas ou metanálise de relevantes ensaios clínicos; II - evidências de, pelo menos, um ensaio clínico randomizado controlado bem delineado; III - ensaios clínicos bem delineados sem randomização; IV - estudos de coorte e de caso-controle bem delineados; V - revisão sistemática de estudos descritivos e qualitativos; VI - evidências derivadas de um único estudo descritivo ou qualitativo; VII - opinião de autoridades ou comitês de especialistas incluindo interpretações de informações não baseadas em pesquisas.

A sistematização dos dados ocorreu pela técnica da análise de conteúdo da temática seguindo as seguintes etapas: pré-análise; regra de exaustividade; exploração do material e o tratamento dos dados, inferências e interpretações. Ao final foi feita a codificação das unidades de registro de acordo com a analogia dos significados e a abstração das categorias (BARDIN, 2011).

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos 13 artigos científicos selecionados permitiu a identificação de padrões recorrentes relacionados à influência do Jogo do Tigrinho na saúde mental, nos vínculos sociais e na estabilidade econômica dos usuários. As publicações abordaram tanto os mecanismos de dependência quanto as consequências observadas em populações vulneráveis. A síntese dos dados foi organizada

em quatro eixos temáticos: perfil dos jogadores, fatores de risco e mecanismos de vício, impactos psicossociais e estratégias de enfrentamento.

O perfil dos usuários mais recorrente nos estudos compreende jovens adultos entre 18 e 35 anos, com maior prevalência entre indivíduos de baixa renda, escolaridade intermediária e acesso cotidiano às redes sociais (MARTINS; ROCHA, 2024). Esses usuários relataram buscar no Jogo do Tigrinho uma alternativa de renda rápida e fácil, frequentemente incentivados por propagandas em plataformas digitais como YouTube, TikTok e Instagram.

Em muitos casos, o primeiro contato com o jogo ocorreu por meio de influenciadores digitais, os quais utilizam uma linguagem apelativa, associando o jogo à possibilidade de mudar de vida ou conquistar bens de consumo com pouco esforço (SILVA *et al.*, 2024). Esse fator de exposição inicial tem sido decisivo para o envolvimento precoce com o jogo, especialmente entre adolescentes e jovens sem conhecimento sobre os riscos associados.

Os mecanismos de dependência observados no Jogo do Tigrinho seguem a lógica de reforço intermitente, ou seja, recompensas variáveis e imprevisíveis que mantêm o jogador engajado por longos períodos (RODRIGUES, 2025). Esses elementos ativam o sistema de recompensa cerebral e dificultam o abandono do jogo, mesmo após prejuízos financeiros ou emocionais (MORAES; MENEGUZZI, 2023).

Além disso, a estética do jogo com sons festivos, cores vibrantes e personagens caricatos cria um ambiente de excitação constante que mascara o caráter de aposta financeira real, o que contribui para a diminuição da percepção de risco (OLIVEIRA *et al.*, 2022). A falsa sensação de controle leva o usuário a insistir nas apostas, mesmo em sucessivas perdas.

Do ponto de vista psicológico, os efeitos mais relatados incluem ansiedade, depressão, estresse, insônia e sentimentos de culpa (SOKOLOWSKI *et al.*, 2025; RIBAS *et al.*, 2025). Esses sintomas são agravados pela frustração de não conseguir parar de jogar e pelas perdas financeiras acumuladas, que geram conflitos familiares e, em alguns casos, ideação suicida (GONÇALVES; AZAMBUJA, 2021).

Os impactos sociais também foram fortemente destacados. Muitos jogadores relataram isolamento social, queda no rendimento acadêmico e afastamento do trabalho, como consequências diretas do envolvimento com o jogo. Em algumas situações, houve rompimento de vínculos familiares, perda da guarda de filhos e envolvimento com atividades ilícitas para financiar o vício (MENDIETA; QUEIROZ, 2024).

No campo econômico, a maioria dos artigos analisados apontou endividamento crescente e comprometimento da renda familiar como efeitos recorrentes do uso compulsivo da plataforma



(SOKOLOWSKI *et al.*, 2025). A perda de controle sobre os gastos, somada à crença de que "na próxima rodada tudo será recuperado", aprofunda o ciclo de perdas, levando alguns indivíduos a recorrer a empréstimos, penhor de bens e uso indevido de cartões de terceiros.

Alguns estudos chamam atenção para a ausência de regulação jurídica específica sobre jogos de azar online no Brasil, o que favorece a propagação de plataformas como o Jogo do Tigrinho (BONINI; STEOLA; MARTINS, 2025). A lacuna na legislação dificulta a responsabilização das empresas responsáveis e limita a atuação do poder público na contenção dos danos.

Como alternativas de enfrentamento, os artigos sugerem a implementação de campanhas educativas em escolas e redes sociais, a proibição da divulgação de jogos de azar por influenciadores, e a criação de protocolos clínicos para o diagnóstico e tratamento precoce da ludopatia nos serviços públicos de saúde (RASTELI; SANTOS, 2024). A ausência de políticas que regulem essa publicidade representa um fator de risco populacional.

Embora alguns trabalhos indiquem tentativas de regulamentação por parte de órgãos governamentais, ainda há baixa efetividade das políticas públicas voltadas à proteção do consumidor digital vulnerável (COSTA *et al.*, 2024). A ausência de bloqueios geográficos e a facilidade de transferência de recursos por meio de plataformas digitais tornam os jogos acessíveis a qualquer pessoa, sem filtro de idade ou limite de tempo.

Por fim, destaca-se a necessidade de novos estudos longitudinais e de base populacional que possam mensurar com maior precisão a prevalência da dependência em jogos de azar online e seus desdobramentos na saúde pública. A literatura analisada reforça a urgência da atuação interdisciplinar — envolvendo áreas como saúde, educação, direito e comunicação — na contenção dos efeitos nocivos do Jogo do Tigrinho e similares.

#### **4 CONCLUSÃO**

Com base nas evidências científicas analisadas nesta revisão integrativa, constatou-se que o Jogo do Tigrinho, enquanto plataforma digital de apostas, apresenta alto potencial aditivo e configura um risco crescente à saúde mental e ao bem-estar dos indivíduos, especialmente dos jovens adultos. O uso de estratégias de reforço positivo, sons estimulantes e recompensas aleatórias contribui para a manutenção do comportamento compulsivo, caracterizando um padrão típico de dependência comportamental.

As consequências psicológicas mais comuns entre os jogadores compulsivos incluem ansiedade, irritabilidade, insônia, depressão e sentimentos de culpa. Tais condições, associadas ao uso contínuo da plataforma, demonstram que o vício em jogos de azar online compromete seriamente a



saúde mental e pode evoluir para quadros clínicos graves, demandando atenção especializada e intervenção precoce por parte dos serviços de saúde.

No aspecto social, o jogo compulsivo gera isolamento, perda de vínculos afetivos e dificuldade de inserção em ambientes coletivos, como família, escola e trabalho. Os jogadores frequentemente se afastam de atividades cotidianas e apresentam comportamento evasivo, o que fragiliza sua rede de apoio e dificulta o processo de reabilitação. A exclusão social é, portanto, uma das consequências mais devastadoras da ludopatia digital.

Do ponto de vista econômico, os impactos são igualmente preocupantes. A busca desenfreada por ganhos financeiros leva muitos usuários a contrair dívidas, realizar empréstimos, vender bens pessoais e até cometer atos ilícitos para sustentar o vício. Esse comportamento compromete o equilíbrio financeiro familiar e pode agravar situações de pobreza e endividamento crônico, especialmente entre populações já vulneráveis.

Diante do exposto, conclui-se que o Jogo do Tigrinho representa um grave problema de saúde pública que exige ações articuladas entre os setores da saúde, educação, justiça e comunicação. É urgente a elaboração de políticas públicas específicas, campanhas de prevenção, regulação da publicidade digital e inclusão do tema nos currículos escolares. Além disso, a atuação interdisciplinar se mostra fundamental para mitigar os danos causados por essa nova forma de dependência contemporânea.

## REFERÊNCIAS

BONINI, A. M.; STEOLA, I; MARTINS, L. C. S. D., Impacto social dos jogos de azar online e suas consequências democráticas. **Revista de Gestão Social e Ambiental**, v.19, n.7, p.1-18, 2025.

MORAES, R. O.; MENEGUZZI, C. A influência dos jogos digitais na saúde mental de crianças e adolescentes". **Revista humanas**, v. 27, n. 2, 2023. Disponível em:  
<<https://revistaft.com.br/a-influencia-dos-jogos-digitais-na-saude-mental-de-criancas-e-adolescentes/>>. Acesso em: 2 ago. 2025.

RODRIGUES, E. S. D. Apostas e aprendizagem: um enfoque comportamental e biopsicossocial sobre o vício em jogos de azar. **Contribuciones a Las Ciencias Sociales**, v.18, n.7, p. 01-16, 2025. Disponível em:<  
[https://www.researchgate.net/publication/393375357\\_Apostas\\_e\\_aprendizagem\\_um\\_enfoque\\_comportamental\\_e\\_biopsicossocial\\_sobre\\_o\\_vicio\\_em\\_jogos\\_de\\_azar](https://www.researchgate.net/publication/393375357_Apostas_e_aprendizagem_um_enfoque_comportamental_e_biopsicossocial_sobre_o_vicio_em_jogos_de_azar)>. Acesso em: 25 junho de 2025.

ROSA, L. M., SERRA, R. G. A relação entre o uso de jogos digitais online e sintomas de ansiedade em crianças e adolescentes. **Contextos Clínicos**, v. 13, n. 3, 2020. Disponível em:  
<<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cclin/v13n3/v13n3a06.pdf>>. Acesso em: 10 junho de 2025.

RIBAS, N. M. *et al.* "Jogo do tigrinho e os perigos do jogo patológico. **Debates em Psiquiatria**, v. 15, p. 1-5, 2025. Disponível em:< <https://revistardp.org.br/revista/article/view/1393/1069>>. Acesso em: 15 junho de 2025.

SILVA, L. B. X. *et al.* A responsabilidade criminal dos influenciadores digitais na promoção de jogos de azar. **Revista Científica de alto impacto**, v. 29, 2024. Disponível em:<  
<https://revistaft.com.br/a-responsabilidade-criminal-dos-influenciadores-digitais-na-promocao-de-jogos-de-azar/>>. Acesso em: 10 junho de 2025.

MENDIETA, F. H. P.; QUEIROZ, A. F. Bets e apostas online: o jogo do Tigrinho e seu efeito tangerina. **Contribuciones a las Ciencias Sociales**, v. 17, n. 10, p. 1-21, 2024. Disponível em:<  
[https://www.researchgate.net/publication/384728888\\_Bets\\_e\\_apostas\\_online\\_o\\_jogo\\_do\\_Tig\\_rinho\\_e\\_seu\\_efeito\\_tangerina](https://www.researchgate.net/publication/384728888_Bets_e_apostas_online_o_jogo_do_Tig_rinho_e_seu_efeito_tangerina)>. Acesso em: 15 junho 2025.

GONÇALVES, M. K; AZAMBUJA, L. S. Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. **Aletheia**, Canoas, 2021. Disponível em <  
<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/aletheia/v54n1/v54n1a17.pdf>>. Acesso em: 10 junho 2024.

SOKOLOWSKI, F. R. *et al.* Dependência de internet e relação com distúrbios mentais em adolescentes. **Debates em Psiquiatria**, v. 15, p. 1-25, 2025. Disponível em:<  
<https://revistardp.org.br/revista/article/view/1414/1098>>. Acesso em: 01 ago. 2025.

COSTA, I. F. *et al.* O amparo legal e a vulnerabilidade do usuário diante de jogos de azar. **Facit Business And Technology Journal, Araguaína-To**, v. 2, n. 51, p. 22-43, jun. 2024. Disponível em:  
<https://revistas.faculdefacit.edu.br/index.php/JNT/article/view/2848/1940>. Acesso em: 15 jun. 2025.

MENDES, K. D. S.; SILVEIRA, R. C. C. P.; GALVÃO, C. M. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências. **Texto & Contexto Enfermagem**, v. 17, n. 4, p. 758-764, 2008. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/tce/a/XzFkq6tjWs4wHNqNjKJLkXQ/> >. Acesso em: 7 maio de 2025.

BARROS, K. I. *et al.* Apostas online e saúde mental: impactos psicológicos, sociais e econômicos no Brasil, **Revista Científica Eletrônica de Ciências aplicadas da FAIT**, v.9, n .2, 2024. Disponível em: < <https://revista.fait.edu.br/cloud/artigos/2024/11/20241105132910-01122.pdf> >. Acesso em: 10 junho de 2025.

RASTELI, P. E. M.; SANTOS, V. P. A (I)Legalidade dos jogos de azar na modalidade Online no Brasil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 4, p. 2759-2774, abr. 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13655/6716>. Acesso em: 01 ago. 2025.

OLIVEIRA, M. P. M. T. *et al.* Transtorno de Jogo: contribuição da abordagem psicodinâmica no tratamento. **Psicologia USP**, v. 33, e210007, 2022. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pusp/a/38kVN5gQbhRnRcb6Ry6yn9r/>>. Acesso em: 6 out. 2024.