



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO

**Teoria do Prospecto no Comportamento
Decisório de Apostadores de Classes B e D**
Uma Análise à Luz das Finanças
Comportamentais

Jéssyca Muniz Brandão dos Santos

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS - CCS
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO
Graduação em Administração de Empresas

Rio de Janeiro, junho de 2025



Jéssyca Muniz Brandão dos Santos

**Teoria do Prospecto no Comportamento Decisório de
Apostadores de Classes B e D
Uma Análise à Luz das Finanças Comportamentais**

Trabalho de Conclusão de Curso

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao curso de graduação em Administração da PUC-Rio como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Administração.

Orientador: André Cabús Klötzle

Rio de Janeiro
Junho de 2025

Epígrafe

"O jogo é a paixão de muitas pessoas para fugir da miséria, mas também a ruína de muitos que se entregam a ele." — **Fiódor Dostoiévski**

Agradecimentos

A Deus, por me ensinar os princípios.

Aos meus pais por me ensinar os valores.

À vida por me permitir vivê-los e aplicá-los.

Resumo

Muniz Brandão dos Santos, Jéssyca. Teoria do Prospecto no Comportamento Decisório de Apostadores de Classes B e D: Uma Análise à Luz das Finanças Comportamentais. Rio de Janeiro, 2025. 65p. Trabalho de Conclusão de Curso – Departamento de Administração. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Este estudo exploratório investigou o comportamento de apostadores brasileiros no "Jogo do Tigrinho" sob a ótica da Teoria da Perspectiva. Utilizando um questionário online aplicado a 57 participantes, a pesquisa analisou o perfil demográfico e socioeconômico, os padrões de engajamento e a manifestação de vieses cognitivos. Os resultados revelaram um público majoritariamente jovem, com alta frequência e tempo de dedicação ao jogo, e forte prevalência de vieses como a aversão à perda, o efeito enquadramento e a ilusão de controle. A análise comparativa entre classes socioeconômicas inferidas B e D indicou que a vulnerabilidade financeira intensifica a busca por risco e a dificuldade em controlar o jogo, impulsionada pela esperança de mudança de vida. Conclui-se que o "Jogo do Tigrinho" representa um fenômeno complexo, com significativo potencial de risco, demandando atenção acadêmica e políticas públicas eficazes.

Palavras-chave:

Teoria do Prospecto; Apostas; Finanças Comportamentais; Tomada de Decisão; Risco; Aversão à Perda; Vieses Cognitivos.

Abstract

Muniz Brandão dos Santos, Jéssyca. Prospect Theory in the Decision-Making Behavior of Class B and D Gamblers: An Analysis in the Light of Behavioral Finance. Rio de Janeiro, 2025. 65p. Trabalho de Conclusão de Curso – Departamento de Administração. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This exploratory study investigated the behavior of Brazilian gamblers in the "Jogo do Tigrinho" from the perspective of Prospect Theory. Using an online questionnaire administered to 57 participants, the research analyzed their demographic and socioeconomic profiles, engagement patterns, and the manifestation of cognitive biases. Results revealed a predominantly young audience, with high frequency and duration of game engagement, and a strong prevalence of biases such as loss aversion, framing effect, and illusion of control. Comparative analysis between inferred socioeconomic classes B and D indicated that financial vulnerability intensifies risk-taking and difficulty in controlling gambling, driven by the hope of life change. It is concluded that "Jogo do Tigrinho" represents a complex phenomenon with significant risk potential, demanding academic attention and effective public policies.

Key-words:

Prospect Theory; Betting; Behavioral Finance; Decision-Making; Risk; Loss Aversion; Cognitive Biases.

Sumário

1 . Introdução	1
2 . Referencial teórico	5
3 . Metodologia	31
4 . Apresentação e análise dos resultados	45
5 . Conclusões	60
6. Referências Bibliográficas	64
7. Apêndice	65

1. Introdução

O universo das apostas, que engloba desde as loterias tradicionais até as complexas apostas esportivas e os vibrantes jogos de cassino online, vivenciou uma expansão notável nas últimas décadas. Este crescimento é impulsionado, em grande parte, pela facilidade de acesso digital e por estratégias de marketing intensas. Tal fenômeno não apenas levanta importantes discussões econômicas e sociais, mas também desperta um profundo interesse no meio acadêmico, especialmente no que concerne aos processos de tomada de decisão dos indivíduos envolvidos. Modelos econômicos convencionais, alicerçados na Teoria da Utilidade Esperada, frequentemente pressupõem que os agentes agem de forma intrinsecamente racional, buscando otimizar seus ganhos de maneira objetiva, avaliando probabilidades e resultados de modo linear.

No entanto, a observação prática do comportamento de apostadores revela, em inúmeros cenários, desvios sistemáticos dessa racionalidade idealizada. Decisões que parecem ilógicas, como a persistência em apostar após uma série de perdas sucessivas, popularmente conhecida como "correr atrás do prejuízo", a inclinação por apostas que apresentam uma probabilidade de ganho extremamente baixa, mas com prêmios de valor considerável, ou a aversão a perdas de uma magnitude desproporcional ao prazer obtido por ganhos equivalentes, todas estas evidenciam a influência de complexos fatores psicológicos. É nesse contexto que as Finanças Comportamentais emergem como um campo interdisciplinar, procurando integrar conhecimentos da psicologia à análise econômica. Este campo oferece modelos mais robustos e realistas para explicar o comportamento humano. Entre as suas contribuições mais notáveis, destaca-se a Teoria da Perspectiva, ou Teoria do Prospecto, desenvolvida por Daniel Kahneman e Amos Tversky. Essa teoria propõe que os indivíduos avaliam os resultados potenciais de uma escolha não com base em seu valor

absoluto final, mas sim em termos de ganhos e perdas relativos a um ponto de referência subjetivo, além de demonstrar que suas percepções de probabilidade são distorcidas.

Dentro desse panorama de expansão das apostas digitais, o ambiente dos cassinos virtuais consolidou-se como uma força dominante no entretenimento online. Em particular, os jogos de slot, com sua mecânica intuitiva e a promessa de recompensas imediatas, conquistaram uma imensa popularidade no Brasil. O "Fortune Tiger", amplamente conhecido como "Jogo do Tigrinho", é um exemplo paradigmático desse fenômeno. Sua vasta disseminação é notavelmente impulsionada pela acessibilidade via dispositivos móveis, permitindo que as apostas sejam realizadas a qualquer momento e em qualquer lugar, diretamente dos celulares. Essa conveniência é ainda mais amplificada por uma publicidade maciça e, por vezes, agressiva, que satura as redes sociais e plataformas de vídeo, frequentemente veiculada por influenciadores digitais que promovem o jogo de forma persuasiva. O fascínio do "Tigrinho" não se restringe à mera promessa de ganhos, mas é também reforçado por seu design visual vibrante e pelos efeitos sonoros cativantes, os quais criam uma experiência imersiva e intensificam a sensação de proximidade com um prêmio, mesmo em situações de "quase-ganhos".

A conjunção desses fatores — acessibilidade, estratégias de marketing digital e um design que estimula o vício — torna os cassinos online e o "Jogo do Tigrinho" particularmente atraentes para diversos estratos sociais. Para as classes B, o jogo pode representar uma forma de entretenimento acessível, um passatempo empolgante que oferece a perspectiva de uma renda adicional e a emoção inerente ao risco controlado. Contudo, para as classes D, o magnetismo do jogo é ainda mais profundo e, por vezes, mais problemático. Confrontadas com realidades socioeconômicas mais desafiadoras, caracterizadas por menor acesso a oportunidades e, frequentemente, pelo peso de dívidas, o "Jogo do Tigrinho" é percebido como uma "saída rápida" ou uma "única chance" para transformar a vida. A promessa de ganhos substanciais com investimentos mínimos alimenta um sonho de ascensão social e de alívio financeiro, transmutando o jogo,

de um simples lazer, em uma esperança latente de superação de dificuldades. Essa divergência nas motivações e a intensidade das expectativas tornam imperativa a análise do comportamento dessas classes à luz de teorias como a da Perspectiva, a fim de compreender os vieses e os incentivos que moldam suas decisões e sua persistência nas apostas.

Diante desse cenário, o presente Trabalho de Conclusão de Curso visa investigar como os princípios da Teoria da Perspectiva podem iluminar o comportamento decisório de indivíduos no contexto das apostas em cassinos online, com um foco particular no "Jogo do Tigrinho". Questiona-se de que maneira os conceitos de aversão à perda, dependência de referência e ponderação de probabilidades, que são centrais à Teoria da Perspectiva, se manifestam e influenciam as tendências de escolha, bem como os incentivos distintos que levam ao engajamento e à persistência nas apostas no "Jogo do Tigrinho" entre o público das classes B e D no Brasil, levando em consideração suas diferentes realidades socioeconômicas.

O objetivo geral deste estudo é examinar a aplicabilidade da Teoria da Perspectiva para desvendar as decisões tomadas em cenários de apostas no "Jogo do Tigrinho" por indivíduos das classes B e D. Especificamente, busca-se detalhar os principais componentes da Teoria da Perspectiva; identificar e discutir como fenômenos como a aversão à perda e a busca por risco no domínio das perdas se manifestam de maneira peculiar entre apostadores das classes B e D no contexto do "Jogo do Tigrinho", considerando a magnitude relativa das perdas para o orçamento de cada grupo; investigar de que forma o design e a mecânica do "Jogo do Tigrinho" exploram os vieses da Teoria da Perspectiva e influenciam a propensão a apostar e a persistir no jogo em ambas as classes; identificar os principais incentivos, como o sonho de ascensão, o entretenimento, a influência social e a sensação de controle, que levam indivíduos das classes B e D a se engajarem no "Jogo do Tigrinho", destacando as particularidades de cada grupo; e, por fim, discutir as implicações dessas tendências de escolha e incentivos para a promoção do jogo responsável, bem como para o

desenvolvimento de políticas públicas e de educação financeira mais eficazes e segmentadas para essas classes, considerando a especificidade dos jogos de cassino online.

A relevância desta pesquisa reside em sua capacidade de oferecer uma compreensão mais realista do comportamento de apostadores, afastando-se de simplificações puramente racionais e mergulhando nas especificidades de um fenômeno digital que possui grande impacto social no Brasil. Tal entendimento pode contribuir para o desenvolvimento de estratégias de jogo mais conscientes por parte dos indivíduos, assim como para a formulação de políticas públicas e práticas de jogo responsável mais eficazes por parte de reguladores e operadores do setor, especialmente para públicos que se encontram em maior vulnerabilidade. Adicionalmente, este trabalho contribui para a consolidação das Finanças Comportamentais como uma ferramenta analítica valiosa no estudo de fenômenos econômicos complexos e socialmente relevantes.

2. Referencial Teórico

A compreensão aprofundada do comportamento dos indivíduos engajados em apostas no "Jogo do Tigrinho", particularmente quando se consideram as distintas realidades das classes B e D, exige uma imersão meticulosa nos fundamentos das Finanças Comportamentais e nos conceitos mais nucleares da Teoria da Perspectiva. Este capítulo se propõe a edificar o arcabouço teórico indispensável para tal empreendimento. Iniciará com uma exploração detalhada do surgimento das Finanças Comportamentais, um campo que revolucionou o entendimento da tomada de decisão ao reconhecer a influência determinante de fatores psicológicos sobre as escolhas econômicas. Em seguida, será dedicada atenção aos pilares centrais da Teoria da Perspectiva, destrinchando seus conceitos fundamentais, como a aversão à perda, o efeito de enquadramento e a ponderação não linear de probabilidades, que se mostrarão cruciais para desvendar as complexidades do comportamento do apostador. Adicionalmente, outros vieses cognitivos relevantes serão explorados, complementando a visão fornecida pela Teoria da Perspectiva e oferecendo um panorama mais abrangente das distorções que podem afetar o julgamento. O objetivo final é, então, contextualizar toda essa base teórica no fenômeno específico dos cassinos online e, mais precisamente, no "Jogo do Tigrinho", para analisar suas profundas implicações sobre os públicos-alvo da presente pesquisa, ou seja, as classes B e D. Assim, busca-se lançar luz sobre os mecanismos psicológicos e socioeconômicos que impulsionam o engajamento e a persistência nesses jogos, proporcionando uma análise rica e multifacetada do tema.

2.1. A Teoria do Prospecto e o Comportamento em Apostas

No contexto particular do universo das apostas, a Teoria do Prospecto oferece um arcabouço conceitual robusto e particularmente promissor para desvendar a complexidade de diversos comportamentos que desafiam a lógica estrita da racionalidade econômica. A aplicação dessa teoria permite ir além da simples observação dos resultados, mergulhando nas camadas psicológicas que motivam as escolhas dos apostadores.

Um dos fenômenos mais evidentes é a manifestação da aversão à perda, que se traduz, no ambiente das apostas, na relutância acentuada dos indivíduos em encerrar precocemente apostas que se mostram desfavoráveis. Essa resistência em aceitar um prejuízo imediato deriva da intensa dor psicológica associada à concretização de uma perda, uma sensação que supera em muito o prazer de um ganho equivalente. Em vez de cortar as perdas, o apostador é impulsionado por um desejo quase irrefreável de recuperar o valor investido, muitas vezes aumentando o montante apostado ou prolongando sua participação em cenários de risco, mesmo quando as probabilidades continuam desfavoráveis. Esse impulso reflete a tendência de assumir mais riscos quando se está no domínio das perdas, buscando reverter a situação e evitar a dor da perda percebida.

Adicionalmente, a Teoria do Prospecto destaca a dependência de um ponto de referência na avaliação dos resultados. Para os apostadores, esse ponto de referência é dinâmico e crucial. Ele pode ser o montante inicial investido, o saldo atual na conta de jogo, ou até mesmo o maior ganho já alcançado. Essa mutabilidade do ponto de referência influencia diretamente a forma como novas apostas são avaliadas após um ciclo de ganhos ou perdas anteriores. Por exemplo, um apostador que acabou de ter um ganho significativo pode passar a considerar esse lucro como "dinheiro da casa", deslocando seu ponto de referência e tornando-se mais propenso a arriscá-lo em novas apostas. Por outro lado, após uma sequência de perdas, o ponto de referência pode ser o montante total perdido, levando a uma

busca desesperada por recuperação, aceitando riscos que em outras circunstâncias seriam considerados inaceitáveis.

Outro pilar fundamental na explicação do comportamento de apostas é a ponderação não linear de probabilidades. A mente humana não avalia as probabilidades de forma objetiva e proporcional. Em vez disso, tende a superestimar eventos com chances muito baixas de ocorrência, como acertar um prêmio milionário em uma loteria ou um grande jackpot em um jogo de slot. Essa superestimação explica a forte atração por apostas com pagamentos altos, apesar de sua probabilidade ínfima de sucesso. O fascínio pelo "quase impossível" supera a racionalidade estatística. Inversamente, as pessoas tendem a subestimar apostas com alta probabilidade de pequenos ganhos. A percepção distorcida das probabilidades, combinada com a assimetria da função de valor, cria um terreno fértil para decisões que maximizam a esperança e minimizam a dor da perda potencial, mesmo que às custas da expectativa matemática.

Em síntese, a exploração aprofundada da Teoria do Prospecto no contexto das apostas é capaz de fornecer insights valiosos sobre os processos decisórios subjacentes às ações dos indivíduos envolvidos. Ao desvendar os vieses cognitivos inerentes à forma como as pessoas percebem e reagem a riscos, ganhos e perdas, esta abordagem contribui para uma compreensão muito mais completa e matizada desse complexo fenômeno social e econômico. A presente pesquisa se aprofundará nessa análise, buscando identificar e discutir as manifestações específicas desses princípios da Teoria do Prospecto no comportamento dos apostadores, especialmente em cenários como o do "Jogo do Tigrinho".

A compreensão aprofundada do comportamento dos indivíduos engajados em apostas no "Jogo do Tigrinho", particularmente quando se consideram as distintas realidades das classes B e D, exige uma imersão metódica nos fundamentos das Finanças Comportamentais e nos conceitos mais nucleares da Teoria da Perspectiva. Este capítulo se propõe a edificar o arcabouço teórico indispensável para tal empreendimento. Iniciará com uma exploração detalhada do surgimento das Finanças Comportamentais,

um campo que revolucionou o entendimento da tomada de decisão ao reconhecer a influência determinante de fatores psicológicos sobre as escolhas econômicas. Em seguida, será dedicada atenção aos pilares centrais da Teoria da Perspectiva, destrinchando seus conceitos fundamentais, como a aversão à perda, o efeito de enquadramento e a ponderação não linear de probabilidades, que se mostrarão cruciais para desvendar as complexidades do comportamento do apostador. Adicionalmente, outros vieses cognitivos relevantes serão explorados, complementando a visão fornecida pela Teoria da Perspectiva e oferecendo um panorama mais abrangente das distorções que podem afetar o julgamento. O objetivo final é, então, contextualizar toda essa base teórica no fenômeno específico dos cassinos online e, mais precisamente, no "Jogo do Tigrinho", para analisar suas profundas implicações sobre os públicos-alvo da presente pesquisa, ou seja, as classes B e D. Assim, busca-se lançar luz sobre os mecanismos psicológicos e socioeconômicos que impulsionam o engajamento e a persistência nesses jogos, proporcionando uma análise rica e multifacetada do tema.

2.2. Da Racionalidade Econômica à Racionalidade Limitada: O Surgimento das Finanças Comportamentais

Este capítulo aprofunda-se na transição paradigmática da teoria econômica, desde suas concepções iniciais de racionalidade idealizada até o reconhecimento da complexidade do comportamento humano no âmbito financeiro. Tradicionalmente, o alicerce da teoria econômica neoclássica, solidificado pela Teoria da Utilidade Esperada de Von Neumann e Morgenstern, concebia o ser humano como um agente perfeitamente racional, conhecido como *Homo Economicus*. Este modelo pressupunha que o indivíduo tomava decisões de maneira intrinsecamente lógica, objetiva e consistente, com o único propósito de maximizar sua utilidade e bem-estar. A premissa subjacente era a de que, diante de um conjunto de opções com resultados incertos, o indivíduo realizaria um cálculo preciso da utilidade esperada para cada alternativa – ou seja, a soma dos produtos

da utilidade de cada resultado por sua probabilidade de ocorrência – e, invariavelmente, optaria por aquela com o valor mais elevado.

Entretanto, as observações empíricas do comportamento humano em ambientes reais, tanto em cenários controlados de laboratório quanto no cotidiano, começaram a confrontar e, eventualmente, a desmistificar essa visão puramente racional. A manifestação de anomalias nos mercados financeiros, como a formação de bolhas especulativas e quedas súbitas e inesperadas, bem como decisões individuais que contradiziam flagrantemente os axiomas da racionalidade econômica, indicaram de forma inequívoca a influência de fatores não estritamente econômicos. Foi nesse cenário de crescente questionamento que emergiu o campo da Economia Comportamental e, posteriormente, das Finanças Comportamentais, propondo uma fértil interseção entre os domínios da psicologia e da economia.

Nomes como Herbert Simon já contestavam a ideia de uma racionalidade ilimitada no ano de 1955, introduzindo o conceito de racionalidade limitada. Simon postulava que os indivíduos operam com capacidades cognitivas inerentemente finitas, processam informações de maneira imperfeita e, frequentemente, empregam heurísticas, que são atalhos mentais, para simplificar o complexo processo de tomada de decisão. Embora essas heurísticas sejam inestimáveis para a eficiência cognitiva no dia a dia, elas podem, paradoxalmente, conduzir a vieses cognitivos sistemáticos, representando desvios previsíveis e consistentes do julgamento racional.

Os psicólogos Daniel Kahneman e Amos Tversky desempenharam um papel seminal na consolidação das Finanças Comportamentais. Suas investigações inovadoras, iniciadas na década de 1970, demonstraram experimentalmente as complexas maneiras pelas quais as pessoas tomam decisões sob incerteza, culminando na formulação da Teoria da Perspectiva. Kahneman foi honrado com o Prêmio Nobel de Economia em 2002 em reconhecimento a essas contribuições, que efetivamente aplicaram insights profundos da psicologia à ciência econômica. Posteriormente, Richard Thaler, agraciado com o mesmo prêmio em 2017,

aprofundou essa fusão disciplinar, explorando conceitos como a contabilidade mental, a já mencionada aversão à perda e o autocontrole em fenômenos econômicos do mundo real. Suas pesquisas não apenas enriqueceram a teoria, mas também popularizaram a aplicação desses conhecimentos tanto no universo das finanças quanto na formulação de políticas públicas. Outros pesquisadores notáveis, como Robert Shiller, Hersh Shefrin, Terrance Odean e Werner De Bondt, também foram instrumentais para expandir o entendimento de vieses específicos e sua manifestação em mercados e decisões individuais. As Finanças Comportamentais, portanto, não se propõem a substituir a economia tradicional, mas sim a enriquecê-la, oferecendo um modelo mais descritivo, mais completo e, acima de tudo, mais realista do comportamento humano, ao reconhecer a influência intrínseca de emoções, heurísticas e vieses no multifacetado processo decisório financeiro.

2.3. A Teoria da Perspectiva: Pilares da Tomada de Decisão sob Risco

A análise da tomada de decisão sob risco e o estudo de seus pilares constituem o cerne das Finanças Comportamentais. Publicada por Daniel Kahneman e Amos Tversky em 1979, em seu artigo seminal "Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk", a Teoria da Perspectiva emergiu como uma força transformadora na compreensão do comportamento humano. Essa teoria distingue-se de abordagens como a da Teoria da Utilidade Esperada, que tradicionalmente prescreve como os indivíduos ideais deveriam agir para maximizar sua utilidade de forma racional. Em contrapartida, a Teoria da Perspectiva adota uma abordagem intrinsecamente descritiva. Seu objetivo principal é elucidar como as pessoas, de fato, se comportam e tomam decisões quando confrontadas com situações que envolvem risco.

O fundamento da Teoria da Perspectiva reside em uma série de observações empíricas que consistentemente revelam vieses e inconsistências sistemáticas na forma como os indivíduos avaliam e

escolhem entre alternativas incertas. Longe de pressupor uma racionalidade absoluta, a teoria reconhece que o processo decisório humano é profundamente influenciado por uma intrincada rede de fatores psicológicos. Estes fatores levam a desvios previsíveis dos modelos puramente lógicos, manifestando-se na maneira pela qual as pessoas percebem e reagem a ganhos e perdas, na influência da apresentação das opções e na distorção inerente à avaliação de probabilidades. A Teoria da Perspectiva, portanto, oferece um modelo mais realista e descritivo do comportamento humano, tornando-se essencial para a compreensão da complexidade das escolhas em contextos de aposta, como o "Jogo do Tigrinho", onde a interação com o risco e a incerteza é constante e a dimensão emocional desempenha um papel preponderante.

2.3.1. Ponto de Referência

A distinção fundamental entre a Teoria da Perspectiva e a Teoria da Utilidade Esperada reside na forma como os resultados são avaliados. Enquanto esta última pressupõe que os indivíduos calculam a utilidade de sua riqueza final absoluta, a Teoria da Perspectiva postula que as pessoas interpretam os desfechos não em termos absolutos, mas sim como ganhos ou perdas relativos a um ponto de referência. Este ponto de referência é uma âncora psicológica, um valor ou estado a partir do qual as avaliações são realizadas. Ele pode assumir diversas formas, como o status quo a situação financeira atual do indivíduo, uma expectativa pré-estabelecida, um objetivo a ser alcançado ou até mesmo um valor monetário anteriormente possuído ou percebido.

A percepção de um determinado resultado como um ganho ou uma perda, em relação a esse ponto de referência subjetivo, é de importância capital para a subsequente tomada de decisão, sobrepondo-se ao valor absoluto do desfecho em si. Para ilustrar, considere a situação em que um indivíduo ganha R\$ 50. Esse valor pode ser percebido como um ganho substancial e motivo de grande satisfação para alguém que esperava receber apenas R\$

10 ou que partia de um ponto de referência de escassez. Em contrapartida, a mesma quantia de R\$ 50 pode ser encarada como uma pequena perda ou uma frustração para quem tinha uma expectativa de ganhar R\$ 100. A emoção e a ação que se seguem a esse resultado variam dramaticamente conforme essa avaliação relativa.

No contexto específico de jogos de azar online, como o popular "Jogo do Tigrinho", a maleabilidade e a flutuação do ponto de referência tornam-se elementos cruciais para compreender a persistência do jogador. O ponto de referência de um apostador pode ser o montante inicial de dinheiro que ele depositou na plataforma; entretanto, ele pode rapidamente se ajustar para o saldo atual da conta do jogo, que oscila a cada rodada, ou, de forma ainda mais insidiosa, para o maior saldo já atingido durante uma sequência de ganhos. Essa capacidade do ponto de referência de se recalibrar constantemente significa que um ganho anterior, que antes gerava satisfação, pode rapidamente se transformar no novo "normal", e qualquer retorno a um patamar abaixo desse novo pico é sentido como uma perda, reativando a aversão à perda e o desejo de recuperar o que foi "perdido". Essa dinâmica sutil da dependência do ponto de referência é, portanto, um fator determinante para explicar por que os apostadores frequentemente continuam a jogar, mesmo após terem atingido ganhos significativos ou após uma sequência de perdas, na busca incessante por reestabelecer ou superar um patamar de referência percebido.

2.3.2. Função de Valor

A função de valor constitui a representação gráfica essencial da Teoria da Perspectiva, ilustrando a forma subjetiva pela qual os indivíduos percebem e atribuem valor a ganhos e perdas. Distinguindo-se marcadamente da função de utilidade tradicional, que pressupõe uma avaliação linear e objetiva, a função de valor apresenta três características distintivas que explicam o comportamento humano real em situações de risco.

A primeira dessas características é a concavidade no domínio dos ganhos. Este aspecto da função indica uma utilidade marginal decrescente, o que significa que a satisfação ou o prazer adicional derivado de um ganho diminui à medida que o valor total dos ganhos acumulados aumenta. Para exemplificar, a euforia de ganhar os primeiros R\$ 50 é consideravelmente mais intensa do que a sensação de alegria ao ganhar mais R\$ 50, caso o indivíduo já tenha acumulado R\$ 500. Essa concavidade intrínseca implica que, quando operam no domínio dos ganhos, as pessoas tendem a exibir uma clara aversão ao risco. Preferem, assim, um ganho certo de R\$ 50 a uma aposta que ofereça 50% de probabilidade de ganhar R\$ 100 e 50% de chance de não ganhar nada, demonstrando uma preferência pela certeza em detrimento da possibilidade de um ganho maior, mas incerto.

Em contrapartida, a segunda característica é a convexidade no domínio das perdas. Esta convexidade denota que a desutilidade marginal das perdas é decrescente. Em termos mais claros, a dor ou a angústia adicional provocada por uma nova perda diminui à medida que o valor total das perdas acumuladas se eleva. Por exemplo, a aflição de perder os primeiros R\$ 50 é significativamente maior do que a aflição de perder outros R\$ 50, se o indivíduo já tiver um prejuízo acumulado de R\$ 500. Essa convexidade implica que, no domínio das perdas, as pessoas se tornam buscadoras de risco. Elas preferem uma aposta que oferece 50% de chance de perder R\$ 100 e 50% de chance de não perder nada a uma perda certa de R\$ 50. Essa propensão ao risco em cenários de perda é impulsionada pela esperança de evitar o prejuízo maior, mesmo que isso signifique assumir um risco considerável.

Por fim, e talvez a característica mais impactante da função de valor, é a aversão à perda. A representação gráfica da função de valor é notavelmente mais íngreme na seção correspondente às perdas do que na seção dos ganhos. Essa inclinação diferenciada ilustra que a desutilidade, ou a dor, associada à perda de uma determinada quantia é substancialmente maior do que a utilidade, ou o prazer, derivado de um ganho de valor idêntico. Estudos empíricos, conforme destacados por Kahneman, sugerem que a dor de uma perda é aproximadamente 2 a 2,5

vezes mais intensa que o prazer de um ganho equivalente. A aversão à perda explica de forma eloquente por que os indivíduos se empenham mais vigorosamente para evitar perdas do que para obter ganhos de igual valor. No contexto das apostas, este viés é um motor fundamental da persistência após perdas, impulsionando o apostador a continuar jogando na esperança de reverter o prejuízo e evitar a dor de concretizá-lo.

2.3.3. Função de Ponderação de Probabilidades

A Teoria da Perspectiva, em sua abordagem inovadora para a tomada de decisão sob risco, também postula que a maneira pela qual os indivíduos processam as probabilidades se desvia da linearidade e da objetividade. Em vez de uma avaliação direta e proporcional, as pessoas tendem a distorcer as probabilidades em sua mente, influenciando significativamente suas escolhas.

Essa distorção se manifesta de duas maneiras principais. Primeiramente, há uma propensão a superestimar probabilidades baixas. Eventos que possuem chances muito pequenas de ocorrência, como a improvável vitória em uma loteria nacional ou o acerto de um jackpot multimilionário em um jogo de slot, são percebidos pelos indivíduos como mais prováveis do que sua frequência real indicaria. Essa superestimação é um fator fundamental para explicar o vasto apelo de jogos que oferecem prêmios vultosos, apesar das probabilidades estatisticamente ínfimas de sucesso. O fascínio pelo "milagre" ou pela "sorte grande" sobrepõe-se à racionalidade fria dos números, motivando a participação mesmo em cenários desfavoráveis.

Em segundo lugar, observa-se uma tendência a subestimar probabilidades altas. Eventos que possuem chances muito elevadas de ocorrer, mas que não são 100% certos, são percebidos como menos garantidos do que realmente são. Essa subestimação pode levar, por exemplo, à relutância em aceitar apostas com retornos pequenos, mas quase certos, em favor de opções mais arriscadas. A representação gráfica dessa ponderação de probabilidades é tipicamente uma função sigmoide, ou em forma de "S"

invertido. Esta função distorce as probabilidades objetivas de forma sistemática, exagerando as chances em extremos e atenuando-as no centro, e influenciando diretamente a avaliação subjetiva dos "prospectos" de ganhos e perdas. Para o universo do TCC, esta compreensão é crucial para entender por que apostadores se arriscam em jogos onde as chances de retorno significativo são, na verdade, ínfimas, mas psicologicamente amplificadas. A dinâmica do "Jogo do Tigrinho", com seus estímulos visuais e sonoros, frequentemente explora essa superestimação de probabilidades baixas, mantendo a esperança e o engajamento dos jogadores, mesmo quando a lógica estatística aponta para uma alta.

2.3.4. Efeito Framing (Enquadramento)

A compreensão da tomada de decisão humana revela que a apresentação de um problema, um fenômeno conhecido como Efeito Enquadramento, ou Framing Effect, pode exercer uma influência substancial sobre as escolhas de um indivíduo. Essa influência ocorre mesmo quando as opções apresentadas são, em sua essência, objetivamente idênticas em seus desfechos finais, um conceito seminal explorado por Tversky e Kahneman em 1981. A Teoria da Perspectiva demonstra que a percepção de um resultado como ganho ou perda é fundamental, e essa percepção é maleável à forma como a informação é comunicada.

Especificamente, quando uma escolha é enquadrada em termos de ganhos potenciais, os indivíduos tendem a manifestar uma aversão ao risco. Neste cenário, há uma inclinação a preferir opções mais seguras e certas, mesmo que uma alternativa arriscada possa oferecer a possibilidade de um ganho ainda maior. O prazer de um ganho garantido, por menor que seja, é mais valorizado do que a incerteza de um ganho potencialmente maior. Por outro lado, se a mesma escolha é apresentada em termos de perdas, a dinâmica comportamental inverte-se, e as pessoas tendem a se tornar propensas ao risco. Nesta situação, há uma predisposição a aceitar maiores riscos na esperança de evitar uma perda certa ou de minimizar um prejuízo já

existente. A dor de uma perda é tão potente que a perspectiva de uma recuperação, por mais improvável que seja, pode levar a decisões que de outra forma seriam consideradas irracionais.

Um exemplo clássico que ilustra essa dualidade é a formulação de uma probabilidade. A frase "Você tem 70% de chance de ganhar" tende a provocar uma resposta comportamental e emocional distinta da frase "Você tem 30% de chance de perder", embora ambas as afirmações descrevam exatamente a mesma probabilidade. O primeiro enquadramento foca no benefício, estimulando uma resposta positiva e mais cautelosa em relação a ganhos; o segundo foca na desvantagem, incitando uma resposta mais arriscada na tentativa de evitar a perda.

No universo dos jogos de cassino online, e particularmente em fenômenos como o "Jogo do Tigrinho", a forma como as plataformas e suas estratégias de publicidade enquadram as apostas revela-se uma ferramenta de influência extraordinariamente poderosa sobre o comportamento do jogador. O marketing é meticulosamente elaborado para focar nos potenciais ganhos substanciais, muitas vezes destacando depoimentos de "vencedores" ou simulações de pagamentos elevados, enquanto minimiza ou omite a probabilidade de perdas. Essa ênfase nos ganhos ativos, em vez de na prevenção de perdas, explora diretamente o efeito enquadramento, tornando o jogo mais atraente e incentivando a participação. A linguagem utilizada, as imagens vibrantes e os estímulos sonoros contribuem para enquadrar a experiência como uma oportunidade de enriquecimento ou entretenimento sem grandes riscos, perpetuando o engajamento do jogador em um ciclo de decisões influenciadas por esse viés cognitivo.

2.4. O Comportamento do Apostador no "Jogo do Tigrinho" sob a Lente da Teoria da Perspectiva e Outros Vieses

A presente seção se propõe a analisar o comportamento dos apostadores no "Jogo do Tigrinho" sob a ótica da Teoria da Perspectiva, um arcabouço

teórico de grande valia para decifrar as complexas decisões humanas em cenários de risco. A natureza intrínseca de um jogo de slot online, caracterizada por rodadas rápidas, feedback imediato e estímulos sensoriais constantes, cria um ambiente propício para a amplificação e a manifestação acentuada de diversos vieses cognitivos. A dinâmica do jogo, que alterna entre "quase-ganhos" e pequenos prejuízos, aliada à percepção distorcida de probabilidades e à sensibilidade assimétrica a ganhos e perdas, revela a pertinência da Teoria da Perspectiva para compreender a persistência do jogador. Observar-se-á como a aversão à perda, por exemplo, pode ser exacerbada pela velocidade do jogo, levando a um ciclo de tentativas de recuperação. Do mesmo modo, a dependência do ponto de referência, que pode se ajustar rapidamente após ganhos momentâneos, e a superestimação de probabilidades mínimas, essenciais para a atração por prêmios vultosos, encontrarão terreno fértil nesse tipo de plataforma. A análise se aprofundará na interação desses fatores psicológicos com as características específicas do "Jogo do Tigrinho" e suas implicações para o engajamento dos apostadores, especialmente considerando as particularidades de classes socioeconômicas distintas.

2.4.1. A Dinâmica de Ganhos e Perdas no "Jogo do Tigrinho"

Nesse ambiente de jogo, o ponto de referência do apostador demonstra uma notável volatilidade, um fator crítico para a compreensão do comportamento de persistência. Inicia-se, por exemplo, com um aporte de R\$100, que serve como referência inicial. Contudo, após algumas rodadas bem-sucedidas, um ganho de R\$20 pode recalibrar esse ponto, elevando a nova referência subjetiva para R\$120. Uma subsequente perda de R\$10, que em outras circunstâncias poderia parecer trivial ou parte do custo da diversão, é agora percebida não como uma perda a partir do capital inicial, mas sim como uma diminuição de um "lucro" já conquistado, intensificando sobremaneira a aversão à perda.

Essa aversão à perda, que é a inclinação psicológica a sentir a dor de uma perda de forma mais aguda do que o prazer de um ganho equivalente, é o motor primário para o fenômeno amplamente observado de "correr atrás do prejuízo", ou *chasing losses*. A desutilidade de perder, mesmo que em pequenas quantias repetidas vezes, é tão intensa que o apostador, operando no domínio convexo das perdas de sua função de valor, experimenta uma poderosa inclinação a assumir riscos ainda maiores. Este comportamento é impulsionado pela desesperada tentativa de recuperar o que foi perdido, uma estratégia que, ironicamente, frequentemente culmina em prejuízos ainda mais substanciais, conforme elucidado por autores como Shefrin em 2007. A própria mecânica do "Jogo do Tigrinho", caracterizada por rodadas extremamente rápidas, que duram meros segundos, serve como um catalisador. Essa velocidade vertiginosa acelera o ciclo vicioso de perda e a subsequente busca impulsiva por recuperação, dificultando a reflexão racional e reforçando o engajamento emocional do jogador. A combinação da volatilidade do ponto de referência com a intensidade da aversão à perda, potencializada pela rapidez do jogo, cria um cenário onde o controle racional das decisões torna-se um desafio considerável para o apostador.

2.4.2. Os Mecanismos de Engajamento e a Ponderação de Probabilidades

A análise dos mecanismos que impulsionam o engajamento em jogos de slot, como o "Jogo do Tigrinho", revela um design intrínseco concebido para explorar os vieses comportamentais inerentes à cognição humana. Um dos pilares dessa exploração é o **reforço intermitente**, um princípio psicológico no qual os ganhos não ocorrem de forma contínua, mas sim em intervalos imprevisíveis, ainda que suficientemente frequentes para manter o nível de engajamento do jogador. Essa natureza intermitente do reforço é reconhecidamente um dos padrões mais viciantes, pois condiciona o comportamento do indivíduo a uma busca constante pela próxima

recompensa, sem a previsibilidade que poderia levar à saciedade ou ao desinteresse.

A Teoria da Perspectiva, por sua vez, oferece uma explicação robusta para o apelo massivo de jogos como o "Tigrinho" por meio da **função de ponderação de probabilidades**. Contrariando a avaliação racional e linear de chances, os jogadores tendem a **superestimar a pequena probabilidade** de alcançar um grande multiplicador ou o tão desejado jackpot. A esperança de um "grande acerto" é desproporcionalmente valorizada em sua mente, em detrimento da análise objetiva das probabilidades, levando a apostas contínuas mesmo diante de um histórico prolongado de retornos negativos, conforme evidenciado por Kahneman em 2011. Essa distorção na percepção das probabilidades transforma uma aposta estatisticamente desfavorável em uma oportunidade psicologicamente atrativa.

Um mecanismo particularmente insidioso empregado nesses jogos é o dos **"quase-ganhos"**, ou *near misses*. Nesses eventos, os símbolos nas bobinas do slot alinham-se de forma quase completa para um prêmio significativo, como duas das três figuras necessárias para um jackpot. Embora, objetivamente, se configurem como perdas, os "quase-ganhos" ativam circuitos de recompensa no cérebro de uma maneira que mimetiza a experiência de um ganho real, gerando uma intensa sensação de proximidade com a vitória. Essa proximidade ilusória alimenta a crença do jogador de que a sorte está "quase virando", incentivando-o a continuar apostando. Os elementos sensoriais do "Tigrinho" são meticulosamente projetados para reforçar esses vieses. Efeitos sonoros vibrantes, como o tilintar de moedas caindo, e animações de bônus cativantes são empregados para simular a ocorrência de ganhos e manter o nível de engajamento, mesmo em rodadas onde o retorno financeiro é inferior ao valor apostado. Essa orquestração de estímulos cria uma ilusão de ganho ou uma recompensa psicológica que efetivamente mascara a perda financeira real, perpetuando o ciclo de apostas e explorando a irracionalidade no processo decisório do jogador.

2.4.3. O Efeito Framing e a Percepção de Controle

A publicidade e a própria interface do "Jogo do Tigrinho" empregam extensivamente o efeito enquadramento, uma ferramenta persuasiva que molda a percepção do potencial apostador. As campanhas são meticulosamente desenhadas para focar de modo quase exclusivo na possibilidade de ganhos rápidos e substanciais, enquadrando a aposta como uma oportunidade de ascensão financeira ou de obtenção de "dinheiro fácil". Essa tática de comunicação, que promete "transformar X em Y", alavanca o viés de enquadramento no domínio dos ganhos. Por um lado, tal enquadramento pode paradoxalmente induzir uma forma de aversão ao risco, não no sentido de evitar a aposta em si, mas sim de evitar a "perda da oportunidade" de obter um prêmio potencialmente transformador. A perspectiva de não participar e, conseqüentemente, não ter acesso a um ganho percebido, torna-se uma espécie de perda a ser evitada. Por outro lado, quando o jogador já se encontra em um cenário de perdas, o enquadramento muda sutilmente para o domínio da perda, e a busca desesperada pela recuperação do valor investido intensifica a assunção de riscos ainda maiores, impulsionando a persistência no jogo.

Adicionalmente, a ilusão de controle surge como um viés cognitivo particularmente potente e perigoso nesse contexto. Apesar de o "Jogo do Tigrinho" ser, em sua essência, um jogo de pura sorte, desprovido de qualquer componente de habilidade que possa influenciar o resultado, muitos jogadores desenvolvem a crença infundada de que podem, de alguma forma, manipular ou influenciar o desfecho das rodadas. Essa crença manifesta-se através da adesão a "estratégias" infundadas, da observação de "horários pagantes" ou da execução de "sequências de cliques" supostamente eficazes. A ilusão de que o controle é possível, mesmo em um sistema aleatório, é um fator crucial que leva os jogadores a persistir nas apostas mesmo diante de perdas consecutivas, desconsiderando a natureza intrinsecamente imprevisível e aleatória do jogo. Esse viés é reforçado pela interatividade da interface e pela gamificação, que podem dar a falsa impressão de que a ação do jogador

tem um impacto sobre o resultado, fortalecendo o engajamento e dificultando o reconhecimento da perda real.

2.4.4. Outros Vieses Comportamentais Relevantes

Além dos pilares centrais das Finanças Comportamentais e psicologia da decisão identifica uma gama de outros vieses cognitivos que exercem influência significativa sobre o comportamento de apostadores, especialmente em plataformas digitais como o "Jogo do Tigrinho". A compreensão desses vieses complementa a análise, oferecendo uma visão mais abrangente da complexidade decisória.

Um dos vieses mais proeminentes é a falácia do jogador, ou Gambler's Fallacy. Este é um erro de raciocínio fundamental, no qual o indivíduo acredita erroneamente que resultados passados em uma sequência de eventos aleatórios influenciam ou preveem eventos futuros. Em um contexto de jogo como o "Tigrinho", isso se manifesta na crença de que, após uma série de rodadas sem ganhos, a máquina "está pronta para pagar" ou que uma sequência de perdas deve, por alguma lei não existente, ser compensada por um ganho iminente. Tal crença ignora a natureza intrinsecamente independente de cada rodada do jogo, levando o jogador a continuar apostando, muitas vezes aumentando o valor das apostas, na expectativa equivocada de que a "sorte vai virar".

Outro viés relevante é o excesso de confiança, ou Overconfidence. Este fenômeno descreve a superestimação das próprias habilidades, conhecimentos ou da precisão de suas previsões. No contexto das apostas online, o apostador pode desenvolver a crença infundada de que possui um domínio sobre o jogo que transcende sua natureza aleatória. Isso pode se manifestar na convicção de que ele "estudou" o padrão do jogo, decifrou um algoritmo, ou que as "dicas" recebidas de influenciadores digitais conferem-lhe uma vantagem real. Essa confiança excessiva distorce a avaliação objetiva das probabilidades, fazendo com que o jogador perceba suas chances de sucesso como significativamente maiores do que a

realidade estatística, o que fomenta a continuidade do engajamento mesmo diante de resultados desfavoráveis.

A contabilidade mental também desempenha um papel crucial. Este viés refere-se à tendência dos indivíduos de alocar o dinheiro em "contas" mentais separadas, atribuindo a cada uma delas um propósito e um valor subjetivo distintos. Assim, o dinheiro especificamente depositado na plataforma de jogos, ou até mesmo os ganhos já obtidos considerados como "lucros da casa", pode ser percebido como "dinheiro de jogo" e, portanto, ser subjetivamente desvalorizado em comparação com o "dinheiro do salário" ou economias destinadas a despesas essenciais. Essa distinção mental torna o "dinheiro de jogo" mais suscetível a riscos e mais fácil de ser arriscado, prolongando o tempo de jogo e a exposição a perdas, uma vez que o limite para arriscar esse "dinheiro virtual" é psicologicamente mais flexível.

Por fim, o viés de confirmação é uma tendência universal que afeta a forma como as informações são processadas. Os apostadores, influenciados por esse viés, buscam e interpretam informações de maneira a confirmar suas crenças preexistentes sobre o jogo e suas chances, enquanto sistematicamente ignoram ou minimizam evidências que as contradizem. Isso se traduz na prática de focar intensamente nos raros grandes ganhos ou nos "quase-ganhos" como validação de suas estratégias ou de sua sorte iminente, enquanto a frequência e o valor das perdas são subestimados ou racionalizados. Essa seletividade na atenção e interpretação de resultados reforça a persistência no jogo, criando um ciclo de autoengano que dificulta o reconhecimento da realidade do risco envolvido. A compreensão desses vieses é vital para analisar o comportamento dos apostadores e as estratégias das plataformas de jogos.

2.5. Fatores Socioeconômicos, Incentivos e Comportamento de Apostas nas Classes B e D

A análise dos vieses cognitivos, conforme delineado pela Teoria da Perspectiva, adquire uma profundidade e riqueza analítica substanciais quando contextualizada nas distintas realidades socioeconômicas das classes B e D no Brasil. Embora esses estratos sociais apresentem perfis heterogêneos em termos de renda, acesso a recursos e oportunidades, ambos demonstram vulnerabilidade aos intrincados mecanismos de engajamento presentes em plataformas de jogos de azar online, como o "Jogo do Tigrinho". Essa suscetibilidade, contudo, manifesta-se por razões distintas e é impulsionada por incentivos para apostar que refletem diretamente suas aspirações e os desafios financeiros específicos de cada grupo.

Para a classe B, o jogo pode emergir como uma forma de entretenimento acessível, um passatempo que conjuga a emoção inerente ao risco controlado com a possibilidade de um retorno financeiro complementar. Nesse segmento, a aposta pode ser percebida como uma extensão do lazer, um investimento especulativo de baixo impacto no orçamento geral, mas com o atrativo de um ganho rápido. Os vieses como o excesso de confiança ou a superestimação de pequenas probabilidades podem levar esses indivíduos a ver o jogo como uma oportunidade de multiplicar rendimentos, ainda que secundários.

Em contraste, para a classe D, o fascínio do "Jogo do Tigrinho" adquire contornos mais complexos e, por vezes, problemáticos. Diante de realidades socioeconômicas frequentemente marcadas por menor acesso a oportunidades de emprego formal, renda estável e, muitas vezes, pela presença de dívidas e dificuldades financeiras prementes, o jogo é percebido não meramente como um lazer, mas como uma "saída rápida" ou, em casos extremos, como a "única chance" de uma mudança significativa na vida. A promessa de grandes ganhos com investimentos irrisórios alimenta um sonho de ascensão social e de alívio financeiro, transformando a aposta em uma esperança latente de superação de

adversidades. A aversão à perda, nesse contexto, pode ser exacerbada, impulsionando a busca por riscos ainda maiores na tentativa de reverter prejuízos, cujos impactos no orçamento doméstico são desproporcionais e severos.

A compreensão desses incentivos diferenciados e da maneira como os vieses da Teoria da Perspectiva operam em cada segmento é crucial para analisar o comportamento de apostas. A presente investigação se aprofundará na forma como a dependência do ponto de referência, a aversão à perda, o efeito enquadramento e a ponderação de probabilidades interagem com as aspirações e as restrições financeiras de cada classe, moldando a propensão ao engajamento e a persistência no "Jogo do Tigrinho". Essa análise visa oferecer uma compreensão matizada das motivações e dos riscos associados ao comportamento de apostadores em um contexto de crescente digitalização e acessibilidade a jogos de azar.

2.5.1. Caracterização Socioeconômica das Classes B e D

A caracterização socioeconômica das classes B e D é fundamental para uma análise aprofundada do comportamento de apostas no contexto dos jogos de azar online, como o "Jogo do Tigrinho". As disparidades inerentes a esses estratos sociais moldam de maneira distinta as motivações, as percepções de risco e as consequências do engajamento em tais plataformas.

A classe B, de modo geral, distingue-se por uma maior estabilidade financeira quando comparada às classes C e D. Este segmento da população usufrui de um acesso mais amplo a bens e serviços, refletindo um padrão de vida mais confortável e menos propenso a vulnerabilidades econômicas. Adicionalmente, indivíduos pertencentes a esta classe geralmente possuem maior acesso à informação e, em tese, a ferramentas e conhecimentos relacionados à educação financeira, o que lhes permitiria uma tomada de decisão mais informada. Para este público, a adesão a jogos como o "Jogo do Tigrinho" pode ser interpretada primariamente como

uma forma de entretenimento e lazer acessível, funcionando como uma válvula de escape para o estresse cotidiano ou como uma oportunidade para auferir uma renda extra que, embora desejável, não é essencial para a subsistência básica. A influência de tendências digitais e o desejo de manter um certo status social, estando "por dentro" dos jogos e das plataformas populares do momento, também podem atuar como motivadores secundários para o engajamento.

Em franco contraste, a classe D representa um segmento da população com renda significativamente menor e, conseqüentemente, uma maior vulnerabilidade socioeconômica. Este grupo enfrenta um acesso mais restrito a bens e serviços essenciais, apresenta, em média, menor escolaridade formal e está mais exposto a riscos financeiros substanciais, como o desemprego e o endividamento crônico. Para a classe D, a percepção do "Jogo do Tigrinho" transcende a esfera do mero entretenimento. O jogo é frequentemente visualizado como um atalho ou, em muitos casos, como a "única chance" de ascensão social, de resolver problemas financeiros urgentes, como o pagamento de uma dívida ou a aquisição de um item básico de subsistência, ou de concretizar um sonho de consumo que, em sua realidade, pareceria inatingível por meios convencionais. Nesse contexto, o fator "sorte" adquire um peso cultural e psicológico significativamente maior, transformando a aposta de um simples passatempo em uma quimera de esperança, onde a possibilidade de um ganho extraordinário, por mais remota que seja, representa uma via para a superação de desafios estruturais e a realização de aspirações de vida.

2.5.2. Incentivos Diferenciados e a Ação dos Vieses

Apesar de ambos os grupos socioeconômicos, classes B e D, demonstrarem suscetibilidade aos vieses cognitivos delineados pela Teoria da Perspectiva, a intensidade e as ramificações de sua manifestação no comportamento de apostas divergem significativamente. Essa variação é

crucial para uma compreensão matizada do engajamento em jogos como o "Jogo do Tigrinho".

No que tange à aversão à perda e à subsequente busca por risco, a dor de perder um montante de R\$50 no "Jogo do Tigrinho" é percebida de forma notavelmente mais aguda e imediata por um indivíduo da classe D. Para este grupo, tal valor pode representar uma parcela substancial de seu orçamento doméstico, impactando diretamente a capacidade de suprir necessidades básicas. Essa aversão à perda exacerbada pode, paradoxalmente, impulsionar uma busca por risco mais desesperada e irracional no domínio das perdas. O apostador, movido pela angústia do prejuízo, investe quantias cada vez maiores na tentativa de "recuperar" o que foi perdido, muitas vezes desconsiderando as probabilidades estatisticamente adversas do jogo. Esse comportamento frequentemente desencadeia um ciclo vicioso de endividamento, aprofundando a vulnerabilidade financeira do indivíduo. Em contraste, para a classe B, a perda da mesma quantia pode ser mais tolerável em termos de impacto financeiro direto. Contudo, a persistência no jogo ainda pode ocorrer, motivada pela emoção do desafio, pelo desejo de "rever o valor investido" para evitar a sensação de uma perda não recuperada, ou pela busca contínua do entretenimento que o jogo proporciona, mesmo com um custo.

A ponderação de probabilidades e a esperança intrínseca ao ato de apostar também revelam distinções. A superestimação de probabilidades mínimas para a obtenção de grandes ganhos, como os jackpots ou multiplicadores elevados do "Tigrinho", constitui um incentivo poderoso para ambas as classes. Contudo, a motivação subjacente a essa superestimação difere. Para a classe D, essa percepção distorcida conecta-se visceralmente ao sonho de uma mudança radical de vida. O jogo é percebido como um bilhete para uma realidade socioeconômica mais favorável, uma via para a ascensão social ou para a resolução de problemas financeiros urgentes. O "grande acerto" é visto como uma tábua de salvação. Para a classe B, embora a superestimação da probabilidade de um grande ganho também esteja presente, ela pode estar mais associada à emoção do "quase milagre", à adrenalina do risco ou à busca por um ganho substancial que

complemente sua renda já estável, sem, contudo, representar uma necessidade existencial ou uma solução para dificuldades básicas.

A influência do marketing digital e a acessibilidade dos jogos online são fatores transversais que impactam ambas as classes, mas com efeitos potencialmente amplificados em segmentos mais vulneráveis. A publicidade agressiva do "Jogo do Tigrinho" nas redes sociais, frequentemente veiculada por influenciadores digitais que exibem "ganhos fáceis" e estilos de vida luxuosos, exerce um impacto persuasivo significativo. A facilidade de acesso via dispositivos móveis e o baixo valor das apostas mínimas democratizam a participação, tornando o jogo acessível a um universo maior de indivíduos. No entanto, essa acessibilidade também facilita o engajamento de pessoas com menor poder aquisitivo, que podem ser inerentemente mais vulneráveis aos apelos de "dinheiro rápido" e, simultaneamente, menos aptas a identificar e ponderar os riscos inerentes a esses jogos. Adicionalmente, a pressão social e a participação em grupos de discussão sobre o jogo, onde experiências de ganhos são amplificadas e perdas minimizadas, podem atuar como fortes motivadores para a iniciação e a persistência no comportamento de apostas.

2.5.3. Vulnerabilidades e Consequências Diferenciadas

A análise do comportamento dos apostadores das classes B e D no contexto do "Jogo do Tigrinho", sob a lente da Teoria da Perspectiva, elucida um panorama de vulnerabilidades e consequências que se manifestam de maneiras distintas em cada grupo socioeconômico. As especificidades de cada classe moldam a forma como os vieses cognitivos são ativados e as ramificações resultantes do engajamento com o jogo.

Para a classe B, embora o jogo possa ser inicialmente percebido como uma forma de entretenimento ou uma via para ganhos adicionais não essenciais, a exposição aos vieses comportamentais pode, não obstante, levar a perdas financeiras significativas. Nessas situações, os problemas

de autocontrole relacionados à persistência nas apostas podem deteriorar o bem-estar financeiro e psicológico do indivíduo, mesmo que não atinjam o patamar de subsistência. A aversão à perda, por exemplo, pode levar à tentativa de recuperar montantes que, embora não cruciais para a sobrevivência, representam um desvio indesejado do orçamento ou das metas financeiras. O custo, para este grupo, muitas vezes reside na erosão de poupanças, na frustração de expectativas e na dificuldade de manter o controle sobre o próprio comportamento de consumo e investimento em lazer.

Em franco contraste, a classe D, devido à sua condição de maior fragilidade socioeconômica, encontra-se em um risco acentuadamente elevado de sofrer consequências devastadoras. Para este segmento, as perdas no "Jogo do Tigrinho" podem rapidamente escalar para um endividamento severo, culminando em um empobrecimento ainda maior e no agravamento das condições de vulnerabilidade socioeconômica já existentes. A atração por uma "saída rápida" ou por uma "única chance" de mudar de vida, que o jogo raramente oferece e, na maioria das vezes, frustra, serve como um poderoso catalisador para a persistência em apostas irracionais. A aversão à perda, aqui, se manifesta com uma intensidade dramática, impulsionando o indivíduo a arriscar recursos vitais na esperança de reverter uma situação que, a cada aposta, se torna mais precária. O foco na superestimação de ganhos ínfimos e a crença na falácia do jogador tornam a classe D particularmente suscetível à espiral descendente do vício em jogos, cujas implicações podem incluir a incapacidade de honrar compromissos financeiros básicos, a deterioração da saúde mental e física, e o aprofundamento da exclusão social.

Portanto, a compreensão desses incentivos e vieses específicos, contextualizada nas realidades de cada grupo socioeconômico, é absolutamente crucial para a formulação de estratégias de educação financeira que sejam verdadeiramente eficazes e para o desenvolvimento de políticas públicas de jogo responsável. Além disso, torna-se imperativo conceber intervenções de saúde pública que sejam direcionadas e sensíveis às particularidades de cada segmento da população, visando

mitigar os riscos e as consequências negativas associadas ao engajamento em jogos de azar online.

2.5.4. Aspectos Psicológicos do Vício em Jogos ou Ludopatia

A Teoria da Perspectiva e os vieses comportamentais meticulosamente abordados nos capítulos precedentes oferecem uma fundamentação teórica robusta para decifrar a gênese e a persistência do vício em jogos, fenômeno clinicamente conhecido como ludopatia ou jogo patológico. A natureza intrínseca dos jogos de cassino, e particularmente do "Jogo do Tigrinho", é inerentemente concebida para explorar vulnerabilidades psicológicas e, por conseguinte, estabelecer e reforçar padrões de comportamento viciantes. Isso se manifesta através de elementos como o reforço intermitente, que mantém o jogador engajado por meio de recompensas imprevisíveis, a ocorrência de "quase-ganhos" que ativam os centros de recompensa cerebrais como se fossem vitórias reais, e uma profusão de estímulos sensoriais cuidadosamente elaborados para mascarar perdas e prolongar a sessão de jogo.

A busca por risco no domínio das perdas, uma consequência direta da aversão à perda, é um dos principais catalisadores do ciclo vicioso da ludopatia. O indivíduo que experimenta uma perda no jogo sente essa desutilidade de forma desproporcionalmente mais intensa do que o prazer de um ganho equivalente. Essa dor acentuada o impulsiona a uma tentativa de compensação, apostando mais e mais, na esperança de reverter o prejuízo. Este ciclo, conforme observado por Shaffer e Cornel em 2002, agrava progressivamente a situação financeira e o bem-estar emocional do apostador, estabelecendo uma espiral descendente. Paralelamente, a superestimação de probabilidades diminutas para grandes ganhos alimenta uma esperança ilusória de uma virada repentina, mantendo o jogador preso à expectativa de um golpe de sorte que raramente se concretiza. O excesso de confiança e a ilusão de controle contribuem para impedir que o apostador reconheça a natureza intrínseca da aleatoriedade

do jogo e a própria incapacidade de influenciar os resultados, perpetuando o comportamento problemático. Adicionalmente, a contabilidade mental permite que o jogador categorize o dinheiro apostado, ou o que é percebido como "dinheiro do jogo" ou "lucros da casa", como menos valioso do que o capital destinado a outras finalidades, retardando o reconhecimento da gravidade de sua situação financeira.

Para indivíduos pertencentes às classes D, a pressão socioeconômica preexistente e a percepção do jogo como uma "solução" ou "atalho" para problemas financeiros urgentes podem acelerar o desenvolvimento da ludopatia e amplificar suas consequências devastadoras. A ausência ou o acesso limitado a recursos de tratamento e informações sobre o problema, combinados com o estigma social associado ao vício em jogos, agravam ainda mais a situação desses indivíduos e suas famílias. O marketing agressivo, frequentemente veiculado em plataformas digitais e mídias sociais, juntamente com a crescente acessibilidade digital dos cassinos online, atua como um fator de risco significativo, facilitando a iniciação em comportamentos de jogo problemáticos e a progressão para a ludopatia. Portanto, a compreensão aprofundada desses mecanismos psicológicos não é apenas fundamental para uma análise acadêmica rigorosa do comportamento de apostas, mas é igualmente imperativa para o desenvolvimento e a implementação de programas de prevenção eficazes, estratégias de tratamento adequadas e redes de apoio psicossocial para indivíduos e famílias afetados pela ludopatia, especialmente em contextos de maior vulnerabilidade social.

3. Metodologia

A presente seção delineia a metodologia empregada para investigar o comportamento de apostadores pertencentes às classes B e D no contexto do "Jogo do Tigrinho", sob a lente analítica da Teoria da Perspectiva. A escolha dos métodos e instrumentos de coleta e análise de dados foi cuidadosamente planejada para permitir uma compreensão aprofundada dos vieses cognitivos e dos incentivos que moldam as decisões desses indivíduos, considerando as nuances de suas realidades socioeconômicas específicas.

A abordagem metodológica central consistirá em uma revisão bibliográfica sistemática e aprofundada. Esta revisão se dedicará à exploração de obras seminais de autores como Daniel Kahneman, cujas contribuições foram fundamentais para a Teoria da Perspectiva, bem como estudos subsequentes que aplicaram os princípios dessa teoria a uma vasta gama de contextos, transcendendo as finanças e adentrando a psicologia da decisão e o comportamento do consumidor. Complementarmente, serão analisadas pesquisas específicas que abordam o comportamento de apostadores, buscando identificar padrões e anomalias relevantes. O levantamento bibliográfico abrangerá artigos científicos revisados por pares, livros especializados e publicações de referência nas áreas das Finanças Comportamentais, psicologia cognitiva e estudos sobre jogos de azar. A seleção das fontes priorizará a relevância para o tema central do estudo, a solidez metodológica dos trabalhos e a atualidade das discussões, garantindo que o embasamento teórico seja robusto e alinhado aos avanços recentes da pesquisa. Este rigor na seleção e análise da literatura permitirá construir um arcabouço conceitual sólido para interpretar os dados empíricos e propor insights significativos sobre o fenômeno em questão.

3.1. Abordagem da Pesquisa

A investigação proposta adotará uma abordagem qualitativa, a qual se pautará fundamentalmente pelos métodos de pesquisa exploratória. A escolha pela natureza qualitativa é intrínseca à busca por uma compreensão aprofundada das nuances do comportamento humano, das motivações subjetivas, das percepções individuais e das experiências pessoais que são dificilmente apreendidas por uma abordagem exclusivamente quantitativa. A dimensão exploratória da pesquisa é justificada pela relativa escassez de estudos acadêmicos específicos sobre o "Jogo do Tigrinho" no Brasil, apesar de sua notória relevância e atualidade no cenário do entretenimento digital e dos jogos de azar. Esta fase permitirá uma primeira imersão no fenômeno, delineando suas características iniciais e identificando as variáveis e os processos psicossociais que merecem maior aprofundamento.

A coleta de dados será realizada exclusivamente por meio de questionários online. Estes questionários serão estruturados para permitir a coleta de dados demográficos, socioeconômicos e padrões comportamentais de um número amplo de respondentes. Essa estratégia facilitará a identificação do perfil das classes B e D envolvidas e a observação de tendências gerais de comportamento, servindo como um ponto de partida para a exploração mais detalhada. A natureza das questões permitirá capturar percepções, motivações e algumas experiências dos participantes, fornecendo os detalhes necessários para uma análise alinhada aos preceitos da Teoria da Perspectiva, buscando desvendar os "porquês" por trás dos comportamentos de aposta.

A fundamentação teórica da pesquisa será solidificada por uma extensa revisão bibliográfica, iniciada na fase de construção do referencial teórico. Essa revisão será um processo contínuo, aprofundado ao longo de todo o processo de coleta e análise de dados. A interação constante entre os achados dos questionários e a literatura existente em Finanças Comportamentais, Psicologia do Jogo e estudos socioeconômicos sobre as classes B e D no Brasil permitirá um contraste crítico, enriquecendo a

interpretação dos resultados e garantindo a validade e a relevância das conclusões alcançadas no campo da pesquisa exploratória.

3.2. População e Amostra

A delimitação da população e da amostra é um passo crucial para a validade e a relevância dos achados de qualquer investigação científica. No presente estudo, a população-alvo é constituída por indivíduos com idade igual ou superior a 18 anos, residentes no território brasileiro, que se engajam em atividades de apostas online. Essa abrangência populacional permite considerar a amplitude do fenômeno do jogo digital no Brasil.

A amostra será criteriosamente composta por apostadores pertencentes às classes socioeconômicas B e D. A segmentação dessas classes será realizada com base nos critérios estabelecidos pela Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa ABEP ou metodologia equivalente, que emprega indicadores como bens de consumo, nível de escolaridade do chefe de família e renda familiar mensal para categorização. O propósito fundamental dessa seleção é obter uma amostra que seja representativa de cada um desses estratos socioeconômicos, possibilitando uma comparação robusta das tendências de comportamento, dos incentivos subjacentes às apostas e das percepções de risco que caracterizam cada grupo.

Considerando a abordagem metodológica adotada, a estratégia de amostragem para a coleta de dados via questionário online será por conveniência e bola de neve snowball sampling. A amostragem por conveniência justifica-se pela intrínseca dificuldade de acesso a uma população que se engaja em atividades que, por vezes, podem possuir conotação de risco ou estigma social, tornando complexa a obtenção de uma amostra aleatória. O questionário será amplamente divulgado em plataformas de redes sociais, como Facebook, Telegram e WhatsApp, que são ambientes onde esses grupos de apostadores frequentemente interagem. Adicionalmente, a técnica de bola de neve será empregada para

ampliar o alcance da pesquisa; os respondentes serão incentivados a compartilhar o questionário com outros apostadores que se encaixem nos critérios de inclusão, fomentando uma expansão orgânica da amostra. Não se estabelece um número fixo de participantes para esta fase preliminar exploratória, pois o objetivo principal é alcançar um volume de respostas que seja suficiente para permitir a identificação de padrões gerais de comportamento e a observação de diferenças significativas entre as classes socioeconômicas B e D, sem a pretensão de generalização estatística para toda a população.

3.3. Instrumentos de Coleta de Dados

Os instrumentos de coleta de dados empregados para a investigação do comportamento de apostadores no "Jogo do Tigrinho" serão detalhados a seguir. Em consonância com a abordagem qualitativa e exploratória adotada, a coleta de informações será realizada exclusivamente por meio de questionários online, projetados para capturar tanto dados demográficos e socioeconômicos quanto percepções e motivações subjetivas dos participantes.

O questionário online constituirá o instrumento central desta pesquisa. Este formulário foi desenvolvido e aplicado utilizando a ferramenta Google Forms, reconhecida por sua acessibilidade e facilidade de uso na criação e distribuição de pesquisas. O questionário foi elaborado com o intuito de abordar as lacunas de conhecimento sobre o fenômeno em questão, especialmente no contexto brasileiro. Sua estrutura será composta por uma combinação de questões fechadas e abertas. As questões fechadas permitirão a coleta de informações demográficas básicas, como faixa etária, gênero, nível de escolaridade e dados socioeconômicos que possibilitem a classificação dos respondentes nas classes B e D, conforme os critérios da ABEP. Além disso, incluirão perguntas sobre padrões de comportamento de aposta, como frequência, valores apostados e tempo dedicado ao jogo.

As questões abertas, por sua vez, serão estrategicamente inseridas para permitir que os participantes expressem suas motivações, percepções e experiências de forma mais livre e detalhada. Estas questões buscarão explorar, por exemplo, os principais motivos que os levam a apostar, como interpretam os ganhos e as perdas, se acreditam na possibilidade de influenciar os resultados do jogo, e como percebem o "Jogo do Tigrinho" em relação a outros investimentos ou formas de lazer. A análise das respostas a essas questões abertas será crucial para aprofundar a compreensão dos vieses cognitivos da Teoria da Perspectiva, como a aversão à perda, a ponderação de probabilidades, o efeito enquadramento, a ilusão de controle e a contabilidade mental, tal como se manifestam na vivência dos apostadores.

A escolha de um questionário online e a utilização do Google Forms justificam-se pela sua capacidade de alcançar um número amplo de participantes em diversas localidades geográficas, superando barreiras de acesso que seriam impostas por métodos de coleta presencial. Adicionalmente, a natureza digital do instrumento oferece um ambiente de maior anonimato e conveniência para os respondentes, o que pode encorajar uma maior franqueza nas respostas, especialmente em se tratando de um tema que pode envolver aspectos sensíveis ou estigmatizados. A padronização da aplicação do questionário online também garante a uniformidade na coleta de dados, um aspecto importante para a coerência da análise exploratória.

3.3.1. Questionário Online

O questionário online, elaborado e administrado por meio da plataforma Google Forms, constituiu o instrumento exclusivo para a coleta de dados primários nesta investigação. Sua concepção visou aprofundar a compreensão sobre o comportamento de apostadores no "Jogo do Tigrinho" sob a perspectiva da Teoria da Perspectiva e de outros vieses cognitivos, com foco nas classes socioeconômicas B e D. A estrutura do

questionário foi delineada em seções temáticas, cada qual com um objetivo específico na coleta de informações relevantes para os eixos de análise do estudo.

3.3.1.1. Seção 1: Perfil do Apostador (Dados Socioeconômicos e Demográficos)

Esta seção inicial teve como finalidade primordial a caracterização demográfica e socioeconômica dos participantes. As questões formuladas visaram coletar informações essenciais para a segmentação da amostra e a contextualização das respostas subsequentes, permitindo a análise comparativa entre as classes B e D.

1. Qual a sua faixa etária?

A faixa etária é um dado demográfico fundamental para a caracterização do perfil do apostador. Permite identificar se o engajamento com o "Jogo do Tigrinho" é mais prevalente em determinadas gerações, possibilitando futuras correlações com o comportamento de risco e a exposição a estímulos digitais.

2. Qual seu gênero?

O gênero constitui outra variável demográfica importante para a composição do perfil da amostra. Embora a Teoria da Perspectiva não estabeleça predições diretas de diferenças comportamentais baseadas no gênero, a análise exploratória pode revelar padrões distintos de engajamento ou vulnerabilidade em contextos específicos de jogos online, o que pode informar pesquisas futuras ou o desenvolvimento de intervenções direcionadas.

3. Qual seu nível de escolaridade mais alto?

O nível de escolaridade é um indicador crucial para a classificação socioeconômica dos respondentes, conforme os critérios da ABEP, auxiliando na distinção entre as classes B e D. Adicionalmente, a escolaridade pode apresentar correlação com o acesso à informação e a capacidade de processamento crítico das probabilidades, elementos relevantes para a manifestação e modulação de vieses cognitivos.

4. Qual a sua renda familiar mensal aproximada?

A renda familiar é um dos pilares para a classificação socioeconômica e permite a distinção precisa entre as classes B e D. Este dado é fundamental para a análise das vulnerabilidades e dos incentivos diferenciados para a aposta, conforme discutido previamente, visto que a perda de determinado valor financeiro pode ter um impacto desproporcionalmente maior em contextos de rendas mais baixas.

5. Você tem bens como carro, casa própria, eletrodomésticos, etc.?

A posse de bens é outro critério relevante da ABEP para a classificação socioeconômica, complementando as informações sobre renda e escolaridade. Esse indicador auxilia na delimitação do padrão de consumo e da acumulação de capital das famílias, enriquecendo a caracterização das classes B e D.

6. Em qual região do Brasil você mora?

A região geográfica de residência permite uma contextualização regional da amostra. Embora não seja o foco principal da investigação, pode indicar possíveis variações culturais ou de acesso a plataformas de jogos online que potencialmente influenciam o comportamento dos apostadores.

3.3.1.2. Seção 2: Comportamento de Apostas e Experiência com "Jogo do Tigrinho"

Esta seção foi dedicada a compreender os padrões de engajamento dos participantes com o "Jogo do Tigrinho" e, de forma mais ampla, com outros jogos de cassino online. As questões buscaram coletar dados sobre a frequência, o valor e o tempo dedicado às apostas, fornecendo uma base empírica para a análise do nível de envolvimento.

7. Você costuma jogar "Jogo do Tigrinho"?

Esta questão constitui um filtro essencial para assegurar que os respondentes da pesquisa possuem experiência direta com o jogo central do estudo. Apenas aqueles que afirmarem jogar o "Jogo do Tigrinho" serão direcionados para as perguntas subsequentes, garantindo a relevância das respostas para os objetivos da pesquisa.

8. Você costuma jogar outros jogos de cassino online (roleta, blackjack, outros slots, etc.)?

A inclusão desta questão permite identificar se o engajamento do participante é exclusivo do "Jogo do Tigrinho" ou se ele manifesta um padrão mais amplo de participação em jogos de azar online. Tal informação pode indicar diferentes níveis de familiaridade e envolvimento com o universo das apostas digitais.

9. Com que frequência você aposta no "Jogo do Tigrinho"?

A frequência de apostas é um indicador primário do nível de engajamento do jogador com a plataforma, podendo sinalizar padrões de uso que variam de ocasional a potencialmente problemático. É um dado essencial para a caracterização do comportamento e para posteriores correlações com a manifestação de vieses.

10. Em média, quanto você costuma apostar por rodada/jogada no "Jogo do Tigrinho"?

O valor médio da aposta por rodada, embora não seja um indicador absoluto de impacto financeiro, fornece um parâmetro para avaliar a intensidade do risco financeiro assumido pelo apostador. Este dado é particularmente relevante para a análise da aversão à perda e suas implicações nas diferentes classes socioeconômicas, dado que o mesmo valor de aposta pode ter impactos financeiros distintos.

11. Em média, quanto tempo você gasta jogando "Jogo do Tigrinho" por dia/semana?

O tempo despendido no jogo é um indicador crítico do nível de envolvimento e dedicação à atividade. Períodos prolongados de jogo podem estar associados a padrões de comportamento problemático e à persistência, mesmo diante de perdas, o que é um ponto central na análise da ludopatia.

3.3.1.3. Seção 3: Percepção de Ganhos e Perdas (Teoria da Perspectiva e Vieses Cognitivos)

Esta seção foi elaborada com o propósito de investigar a manifestação dos vieses inerentes à Teoria da Perspectiva, como a aversão à perda, a ponderação de probabilidades e o efeito enquadramento, além de outros vieses como a ilusão de controle e a contabilidade mental. As questões buscaram capturar as respostas subjetivas dos participantes a cenários hipotéticos ou a suas próprias experiências vivenciadas com ganhos e perdas no contexto do jogo.

12. Quando você está perdendo em apostas, qual a sua primeira reação?

Esta questão explora diretamente a aversão à perda e a propensão ao risco no domínio das perdas. As opções de resposta permitem

identificar se o jogador tende a "correr atrás do prejuízo" aumentando o valor das apostas, uma manifestação clássica do ciclo da ludopatia impulsionada pela aversão desproporcional à perda.

13. Imagine que você tem a chance de participar de um sorteio de R\$ 200. Convite 1: "Participe! Você ganha R\$ 200". Convite 2: "Participe! Você não perde R\$ 200". Qual das frases te faria sentir mais vontade de participar do sorteio?

Esta questão visa investigar o Efeito Enquadramento. Embora ambas as frases descrevam o mesmo resultado final em termos monetários, a escolha do participante revelará como a apresentação da informação em termos de ganho ou de evitação de perda influencia a decisão, um dos preceitos fundamentais da Teoria da Perspectiva.

14. O que você pensa sobre ganhar na loteria?

Essa questão aborda a ponderação de probabilidades e a superestimação de eventos de baixa probabilidade com altos ganhos. As opções de resposta permitirão identificar se o participante superestima as chances de um grande acerto, o que é um fator crucial para compreender o apelo de jogos com grandes prêmios, conforme a Função de Ponderação de Probabilidades.

15. Qual o principal motivo que o(a) leva a fazer uma aposta?

Esta questão aberta é fundamental para capturar as motivações subjetivas e multifacetadas que impulsionam o comportamento de aposta. As respostas fornecerão insights valiosos sobre os incentivos financeiros, emocionais e sociais, permitindo uma conexão direta com os vieses cognitivos e as realidades socioeconômicas de cada classe.

16. Você tem alguma "estratégia" ou "horário" para apostar no "Jogo do Tigrinho"?

Esta questão investiga a presença da ilusão de controle. Apesar da natureza aleatória do jogo, a crença em estratégias ou padrões de horários "pagantes" indica que o jogador pode superestimar sua capacidade de influenciar o resultado, um viés cognitivo que sustenta a persistência no jogo mesmo diante de perdas consecutivas.

17. Se você ganha dinheiro no "Jogo do Tigrinho", você o vê de forma diferente do seu dinheiro do salário ou de outras rendas?

Esta pergunta aborda o conceito de contabilidade mental. A forma como o dinheiro "ganho no jogo" é percebido e alocado mentalmente pode influenciar a propensão a arriscá-lo novamente, tratando-o como "dinheiro de jogo" e, portanto, menos valioso que outras fontes de renda, o que pode prolongar o ciclo de apostas.

18. Você já se sentiu culpado(a) ou arrependido(a) por ter apostado no "Jogo do Tigrinho"?

Esta questão é um indicador qualitativo de potenciais consequências negativas do comportamento de aposta, incluindo problemas de autocontrole e sofrimento emocional. A presença de sentimentos de culpa ou arrependimento pode sinalizar o início de um comportamento de jogo problemático.

19. Você já tentou parar de apostar no "Jogo do Tigrinho" e não conseguiu?

Esta pergunta é um forte indicador de dependência ou ludopatia, explorando a dificuldade de controle sobre o comportamento de aposta. É crucial para identificar a gravidade do envolvimento dos participantes com o jogo e a potencial necessidade de intervenção.

20. Há mais alguma coisa que você gostaria de compartilhar sobre sua experiência com o "Jogo do Tigrinho" ou jogos de azar online?

Esta questão aberta final oferece um espaço para os participantes expressarem informações adicionais, percepções não capturadas pelas questões anteriores ou experiências pessoais relevantes. Permite a emergência de temas não previstos, enriquecendo a natureza exploratória da pesquisa.

A utilização do Google Forms para a aplicação do questionário online garantiu a padronização na coleta dos dados e a facilidade de acesso aos participantes, ao mesmo tempo em que a combinação de questões fechadas e abertas buscou equilibrar a capacidade de identificar padrões gerais com a profundidade necessária para compreender as nuances psicológicas do comportamento de aposta à luz da Teoria da Perspectiva.

3.4. Análise de Dados

A etapa de análise dos dados é crucial para extrair significado das informações coletadas e responder aos objetivos da pesquisa. Dada a natureza exploratória e qualitativa da investigação, os dados obtidos exclusivamente por meio de questões fechadas do questionário online serão submetidos a uma análise que combine abordagens descritivas com a interpretação de padrões de escolha, focando nas nuances e percepções dos participantes reveladas por suas seleções.

3.4.1. Análise dos Dados do Questionário

Os dados provenientes do questionário online, compostos integralmente por respostas a questões fechadas, serão submetidos a análises descritivas e comparativas. As respostas referentes ao perfil demográfico, socioeconômico e aos padrões quantificáveis de comportamento de aposta serão tabuladas para a obtenção de frequências absolutas e relativas.

Quando aplicável, serão calculadas medidas de tendência central, como a moda, para caracterizar a amostra e identificar os padrões gerais de engajamento com o "Jogo do Tigrinho".

Subsequentemente, serão realizadas análises comparativas entre os dados das classes socioeconômicas B e D. Esta etapa visa identificar e contrastar as diferenças nos padrões de comportamento de apostas, nas motivações assinaladas e nas percepções sobre o jogo que emergem das escolhas de cada grupo. A interpretação desses padrões de resposta, embora não provenha de dados textuais abertos, permitirá inferências qualitativas sobre como os vieses cognitivos da Teoria da Perspectiva se manifestam de forma diferenciada em cada classe, considerando suas realidades socioeconômicas. Por exemplo, a prevalência de certas escolhas em perguntas sobre aversão à perda ou ponderação de probabilidades em um determinado grupo, comparada a outro, oferecerá *insights* sobre a intensidade e a forma pela qual esses vieses operam. A análise buscará identificar correlações e associações entre as variáveis socioeconômicas e as respostas relacionadas aos vieses comportamentais, sem, contudo, a pretensão de estabelecer relações de causalidade estatística, mas sim de explorar as interconexões existentes para uma compreensão mais profunda do fenômeno.

3.5. Aspectos Éticos

A condução da presente pesquisa será pautada pelos mais rigorosos princípios éticos em pesquisa com seres humanos, assegurando a proteção dos direitos e o bem-estar dos participantes.

Anonimato e Confidencialidade: O compromisso com o anonimato e a confidencialidade das informações será integral. Nenhuma informação que possa, de forma direta ou indireta, identificar os participantes será coletada ou divulgada em qualquer etapa da pesquisa ou na apresentação dos resultados. Os dados brutos provenientes dos questionários online serão

armazenados de forma segura em ambiente digital restrito, acessível apenas aos pesquisadores responsáveis.

Privacidade: A elaboração do questionário online observou estritamente o princípio da privacidade, evitando a inclusão de perguntas desnecessariamente invasivas ou que pudessem expor informações sensíveis dos participantes que não fossem estritamente relevantes para os objetivos da pesquisa. O formulário foi projetado para coletar apenas os dados essenciais à investigação proposta.

Benefícios e Riscos: Os participantes serão previamente informados, de forma clara e transparente, sobre os potenciais benefícios da pesquisa e os riscos envolvidos. Os benefícios primários incluem a contribuição para o avanço do conhecimento científico sobre o comportamento de apostadores no Brasil, o que pode subsidiar a formulação de políticas públicas mais eficazes de jogo responsável e o desenvolvimento de programas de prevenção e tratamento da ludopatia. Em relação aos riscos, os participantes serão cientes de que a discussão de temas sensíveis, como perdas financeiras ou dificuldades com o controle do jogo, pode gerar algum nível de desconforto emocional. Contudo, tais riscos são considerados mínimos, e o anonimato e a confidencialidade são medidas robustas para mitigá-los. A participação na pesquisa será inteiramente voluntária, e os participantes terão total liberdade para interromper sua participação a qualquer momento, sem qualquer prejuízo.

4. Apresentação e análise dos resultados

Este capítulo destina-se à apresentação e análise dos dados coletados por meio do questionário online, administrado a uma amostra de 57 participantes. Os resultados serão expostos em subseções que abordam o perfil demográfico e socioeconômico dos apostadores, os padrões de comportamento de jogo no "Jogo do Tigrinho" e a manifestação de vieses cognitivos da Teoria da Perspectiva. A análise será predominantemente descritiva e comparativa, buscando identificar tendências e diferenças entre os grupos estudados, sem a pretensão de generalização estatística para a população.

4.1. Perfil Demográfico e Socioeconômico dos Apostadores

Esta seção apresenta a caracterização da amostra em termos de suas variáveis demográficas e socioeconômicas, fundamentais para a contextualização do comportamento de apostas e para a posterior classificação dos participantes nas classes B e D.

4.1.1. Faixa Etária

A distribuição dos participantes por faixa etária revela uma concentração em grupos mais jovens.

Faixa Etária	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
18 a 24 anos	42	73,7
25 a 34 anos	12	21,1
35 a 44 anos	2	3,5
45 a 54 anos	1	1,7
55 anos ou mais	0	0,0
Total	57	100,0

4.1.2. Gênero

A distribuição de gênero na amostra foi a seguinte:

Gênero	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Masculino	32	56,1
Feminino	24	42,1
Prefiro não dizer	1	1,8
Total	57	100,0

4.1.3. Nível de Escolaridade

A escolaridade dos participantes apresentou a seguinte distribuição:

Nível de Escolaridade	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Ensino Fundamental Incompleto	0	0,0
Ensino Fundamental Completo	0	0,0
Ensino Médio Incompleto	0	0,0
Ensino Médio Completo	21	36,8
Ensino Superior Incompleto	28	49,1
Ensino Superior Completo	7	12,3
Pós-graduação (Especialização/MBA)	1	1,8
Total	57	100,0

4.1.4. Renda Familiar Mensal Aproximada

A distribuição da renda familiar mensal aproximada da amostra é apresentada a seguir:

Renda Familiar Mensal (R\$)	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Até R\$ 1.320,00	0	0,0
R\$ 1.321,00 a R\$ 2.640,00	5	8,8
R\$ 2.641,00 a R\$ 3.960,00	17	29,8
R\$ 3.961,00 a R\$ 6.600,00	25	43,9
R\$ 6.601,00 a R\$ 13.200,00	9	15,8
Acima de R\$ 13.200,00	1	1,7
Total	57	100,0

4.1.5. Posse de Bens

A posse de bens foi avaliada pela seguinte questão:

Possui Bens (Carro, Casa Própria, Eletrodomésticos, etc.)	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Sim	57	100,0
Não	0	0,0
Total	57	100,0

4.1.6. Região de Residência

A distribuição regional dos participantes é apresentada abaixo:

Região	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Norte	1	1,7
Nordeste	8	14,0
Sudeste	37	64,9
Sul	9	15,8
Centro-Oeste	2	3,5
Total	57	100,0

4.2. Padrões de Comportamento de Apostas

Esta seção explora os dados relativos à frequência, ao tempo e ao valor das apostas dos participantes no "Jogo do Tigrinho" e em outros jogos de cassino online.

4.2.1. Engajamento com "Jogo do Tigrinho" e Outros Jogos

Joga "Jogo do Tigrinho"?	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Sim	57	100,0
Não	0	0,0
Total	57	100,0

4.2.2. Frequência de Apostas no "Jogo do Tigrinho"

Frequência de Apostas	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Diariamente	32	56,1
Algumas vezes por semana	15	26,3
Algumas vezes por mês	8	14,0
Raramente	2	3,5
Total	57	100,0

4.2.3. Valor Médio Apostado por Rodada/Jogada

Valor Médio por Rodada	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Até R\$ 5,00	37	64,9
R\$ 5,01 a R\$ 10,00	10	17,5
R\$ 10,01 a R\$ 20,00	8	14,0
Acima de R\$ 20,00	2	3,5
Total	57	100,0

4.2.4. Tempo Gasto Jogando "Jogo do Tigrinho"

Tempo Gasto Jogando	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Menos de 30 minutos por dia	14	24,6
30 minutos a 1 hora por dia	21	36,8
1 a 2 horas por dia	16	28,1
Mais de 2 horas por dia	6	10,5
Total	57	100,0

4.3. Manifestação dos Vieses Cognitivos e Comportamento de Risco

Esta seção analisa as respostas relacionadas aos vieses da Teoria da Perspectiva, buscando identificar padrões de percepção de ganhos e perdas, bem como outros comportamentos de risco.

4.3.1. Reação ao Perder em Apostas (Aversão à Perda)

Reação ao Perder	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Paro de apostar imediatamente	16	28,1
Diminuo o valor das apostas	1	1,8
Continuo apostando o mesmo valor	18	31,6
Aumento o valor das apostas para tentar recuperar	22	38,6
Total	57	100,0

4.3.2. Efeito Enquadramento

Frase que Causa Mais Vontade de Participar	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Convite 1: "Participe! Você ganha R\$ 200"	54	94,7
Convite 2: "Participe! Você não perde R\$ 200"	3	5,3
Total	57	100,0

4.3.3. Percepção sobre Ganhar na Loteria (Ponderação de Probabilidades)

Pensamento sobre Ganhar na Loteria	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
A chance é mínima, é quase impossível	13	22,8
É difícil, mas alguém ganha, e pode ser eu	28	49,1
Acredito que um dia minha sorte vai virar e vou ganhar.	13	22,8
Compro por diversão, não pela chance de ganhar.	3	5,3
Total	57	100,0

4.3.4. Principal Motivo para Apostar

Principal Motivo para Apostar	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Diversão / Passatempo	18	31,6
Adrenalina / Emoção do jogo	9	15,8
Sonho de mudar de vida	13	22,8
Possibilidade de ganhar uma renda extra	12	21,1
Tentativa de resolver problemas financeiros	5	8,8
Influência de amigos / Família	0	0,0
Total	57	100,0

4.3.5. Crença em "Estratégia" ou "Horário" (Ilusão de Controle)

Tem "Estratégia" ou "Horário" para Apostar?	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Sim	35	61,4
Não	22	38,6
Total	57	100,0

4.4. Reação à Perda por Classe Socioeconômica

Reação ao Perder	Classe D (%)	Classe B (%)	Outras Classes (%)
Paro de apostar imediatamente	0,0	20,0	31,0
Diminuo o valor das apostas	0,0	0,0	2,4
Continuo apostando o mesmo valor	40,0	30,0	31,0
Aumento o valor das apostas para tentar recuperar	60,0	50,0	35,7
Total	100,0	100,0	100,0

4.5. Principal Motivo para Apostar por Classe Socioeconômica

Principal Motivo para Apostar	Classe D (%)	Classe B (%)	Outras Classes (%)
Diversão / Passatempo	0,0	20,0	38,1
Adrenalina / Emoção do jogo	0,0	10,0	19,0
Sonho de mudar de vida	80,0	30,0	14,3
Possibilidade de ganhar uma renda extra	20,0	30,0	19,0
Tentativa de resolver problemas financeiros	0,0	10,0	9,5
Influência de amigos / Família	0,0	0,0	0,0
Total	100,0	100,0	100,0

4.6 Descrição dos resultados

4.6.1 Perfil Demográfico e Socioeconômico dos Apostadores

A caracterização demográfica e socioeconômica da amostra é fundamental para contextualizar o comportamento de apostas e possibilitar a classificação dos participantes nos grupos de interesse. A análise da faixa etária revelou uma concentração expressiva de participantes entre 18 e 24 anos, correspondendo a 73,7% da amostra, seguida pelo grupo de 25 a 34 anos, que representou 21,1%. Esta distribuição sugere um notável engajamento da população jovem brasileira com o "Jogo do Tigrinho", um fato que pode ser atribuído à maior familiaridade dessa faixa etária com plataformas digitais e à busca por novas formas de entretenimento online.

Quanto ao gênero dos participantes, observou-se uma leve predominância masculina, com 56,1% da amostra, em contraste com 42,1% de participantes do gênero feminino. Embora esta distribuição não seja o foco central do estudo, ela pode indicar uma maior propensão ou exposição do gênero masculino ao universo das apostas online, ou ser um reflexo da composição dos grupos sociais nos quais o questionário foi disseminado.

No que concerne ao nível de escolaridade, os resultados apontaram que a maioria dos respondentes possui Ensino Superior Incompleto, totalizando 49,1% da amostra, seguido de perto por aqueles com Ensino Médio Completo, que corresponderam a 36,8%. Este perfil educacional, apesar de não representar o nível de instrução mais elevado, sugere que os participantes detêm uma capacidade de acesso e interação com informações e plataformas digitais. A renda familiar mensal aproximada dos participantes demonstrou uma concentração considerável, com 43,9% situados na faixa de R\$ 3.961,00 a R\$ 6.600,00, e 29,8% na faixa de R\$ 2.641,00 a R\$ 3.960,00. A presença de 15,8% na faixa de R\$ 6.601,00 a R\$ 13.200,00 e 1,7% acima de R\$ 13.200,00, além de 8,8% entre R\$ 1.321,00 e R\$ 2.640,00, indica uma variabilidade de renda que foi essencial para a classificação socioeconômica inferencial. Adicionalmente, todos os

respondentes (100%) declararam possuir bens como carro, casa própria ou eletrodomésticos, evidenciando um patamar de estabilidade material e de consumo na amostra que complementa os dados de renda e escolaridade para a categorização.

A distribuição geográfica dos participantes revelou que a região Sudeste concentrou a maior parte da amostra, com 64,9% dos respondentes. As regiões Nordeste e Sul também apresentaram participação significativa, com 14,0% e 15,8% respectivamente. Esta predominância reflete, em parte, a maior concentração populacional e o acesso mais difundido à internet nas regiões Sudeste e Sul do Brasil.

Para possibilitar a análise comparativa entre as classes socioeconômicas B e D, uma categorização inferencial foi realizada com base nos critérios da ABEP. Considerou-se o Grupo D inferido como aqueles com renda familiar entre R\$ 1.321,00 e R\$ 2.640,00, representando a faixa de renda mais baixa da amostra. O Grupo B inferido foi composto pelos participantes com renda familiar de R\$ 6.601,00 a R\$ 13.200,00 e acima de R\$ 13.200,00, que correspondem às faixas de renda mais elevadas. Esta categorização resultou em 8,8% dos participantes no Grupo D inferido e 17,5% no Grupo B inferido, sendo a maioria da amostra (73,7%) classificada em outras categorias socioeconômicas, predominantemente na classe C ou A. Embora esta distribuição reflita uma limitação da amostragem por conveniência em termos de balanceamento de grupos, a análise prosseguirá explorando as tendências observadas nestes subgrupos de interesse.

4.6.2. Padrões de Comportamento de Apostas

Esta seção detalha os padrões de engajamento dos participantes com o "Jogo do Tigrinho" e outros jogos de cassino online, examinando a frequência, o valor das apostas e o tempo dedicado à atividade.

A totalidade dos 57 respondentes confirmou o uso do "Jogo do Tigrinho", validando a amostra para o estudo em questão. A vasta maioria dos participantes, 82,5%, também se engaja em outros jogos de cassino online, sugerindo que o "Jogo do Tigrinho" é frequentemente parte de um repertório mais amplo de atividades de apostas digitais, indicando uma predisposição geral ao jogo online.

A análise da frequência de apostas no "Jogo do Tigrinho" revelou um alto nível de engajamento: 56,1% dos respondentes apostam diariamente e 26,3% o fazem algumas vezes por semana, totalizando 82,4% de participantes com frequência semanal ou maior. Essa regularidade aponta para a incorporação da aposta na rotina dos indivíduos, um fator de risco para o desenvolvimento de padrões problemáticos de jogo.

Quanto ao valor médio apostado por rodada ou jogada, a maioria dos apostadores (64,9%) concentra suas apostas em quantias de até R\$ 5,00. Embora os valores por jogada sejam baixos, a alta frequência de apostas pode resultar em perdas acumuladas significativas ao longo do tempo. A baixa incidência de apostas acima de R\$ 20,00 sugere que, para a maioria dos participantes, a estratégia envolve micro-apostas repetidas, buscando talvez a maximização da experiência de jogo com um menor dispêndio por rodada.

O tempo despendido no "Jogo do Tigrinho" também indica um engajamento considerável. Quase 75% dos participantes dedicam 30 minutos ou mais por dia ao jogo, sendo que 36,8% jogam de 30 minutos a 1 hora e 28,1% de 1 a 2 horas. Uma parcela não desprezível, 10,5%, dedica mais de 2 horas diárias à atividade. O tempo prolongado de engajamento diário, somado à alta frequência de apostas, reforça o potencial de desenvolvimento de hábitos problemáticos e a exposição contínua aos mecanismos de reforço do jogo.

4.6.3. Manifestação dos Vieses Cognitivos e Comportamento de Risco

Esta seção aprofunda a análise das respostas relacionadas aos vieses da Teoria da Perspectiva, buscando identificar padrões de percepção de ganhos e perdas, bem como outros comportamentos de risco associados ao jogo.

A reação dos apostadores ao perder revelou um comportamento significativo relacionado à aversão à perda. Uma parcela expressiva dos respondentes, 38,6%, afirmou aumentar o valor das apostas na tentativa de recuperar o que foi perdido, comportamento clássico da aversão à perda e um forte indicativo de risco de ludopatia. Adicionalmente, 31,6% dos participantes declararam continuar apostando o mesmo valor mesmo diante de perdas, demonstrando persistência. Apenas 28,1% afirmaram parar imediatamente, e uma proporção mínima de 1,8% diminuiu o valor das apostas, sugerindo que a maioria dos jogadores nesta amostra não adota uma postura de contenção imediata frente a resultados negativos.

A prevalência do efeito enquadramento foi claramente demonstrada. A esmagadora maioria dos participantes, 94,7%, sentiu-se mais motivada por um convite que enquadrava a oportunidade em termos de ganho, reforçando a premissa da Teoria da Perspectiva de que as pessoas são mais sensíveis a ganhos quando apresentados de forma positiva.

A percepção sobre ganhar na loteria indicou padrões de ponderação de probabilidades. Quase metade da amostra, 49,1%, embora reconheça a dificuldade de ganhar, mantém a esperança de que "alguém ganha, e pode ser eu". Outros 22,8% acreditam que "um dia sua sorte vai virar e vai ganhar", evidenciando uma superestimação das probabilidades de eventos de baixa ocorrência, um aspecto central da função de ponderação de probabilidades.

Os motivos que impulsionam os participantes a apostar são multifacetados. "Diversão / Passatempo" foi o principal motivo para 31,6% dos respondentes, seguido de perto por "Sonho de mudar de vida" (22,8%) e "Possibilidade de ganhar uma renda extra" (21,1%). A "Adrenalina /

Emoção do jogo" também foi citada por 15,8% dos participantes. É notável que 8,8% dos respondentes apostam na "Tentativa de resolver problemas financeiros". A presença de motivações como "Sonho de mudar de vida" e "Tentativa de resolver problemas financeiros" é particularmente relevante, pois sugere uma percepção do jogo como uma solução rápida para dificuldades financeiras, um fator de risco significativo para a ludopatia, especialmente em contextos de vulnerabilidade socioeconômica.

A crença em "estratégias" ou "horários" para apostar no "Jogo do Tigrinho" foi afirmada por uma expressiva maioria de 61,4% dos respondentes. Este achado sugere uma forte manifestação da ilusão de controle, um viés cognitivo em que os apostadores acreditam poder influenciar os resultados de um jogo inerentemente aleatório, o que pode perpetuar o comportamento de aposta e dificultar o reconhecimento de perdas.

A percepção do dinheiro ganho no jogo de forma diferente de outras rendas foi relatada por 71,9% dos participantes. Este dado corrobora o conceito de contabilidade mental, onde os indivíduos atribuem "categorias" distintas ao dinheiro, o que pode levar a uma maior propensão a arriscar os "ganhos do jogo", tratando-os como menos valiosos e, conseqüentemente, prolongando a exposição ao risco.

Em relação ao sentimento de culpa ou arrependimento, a maioria dos respondentes, 68,4%, já se sentiu culpado ou arrependido por ter apostado no "Jogo do Tigrinho". Este dado é um forte indicador de que a atividade de aposta está gerando desconforto emocional e impactos negativos na vida dos participantes, sinalizando a presença de elementos de comportamento de jogo problemático.

A dificuldade em parar de apostar também foi um achado relevante. Quase 60% dos participantes (59,6%, somando "Sim, várias vezes" e "Sim, uma vez") já tentaram cessar o comportamento de aposta no "Jogo do Tigrinho" e não obtiveram sucesso. A dificuldade em controlar o comportamento de aposta, mesmo diante da intenção de parar, é um dos principais critérios

para o diagnóstico de ludopatia e ressalta a necessidade de atenção a este fenômeno.

4.6.4. Análise Comparativa entre Classes Socioeconômicas (B e D)

A análise comparativa entre os grupos inferidos como Classe B e Classe D revelou padrões distintos no comportamento de aposta e na manifestação de vieses cognitivos, mesmo considerando a natureza exploratória desta comparação e as limitações da amostra.

No tocante à reação à perda, no Grupo D inferido, uma proporção ainda maior de participantes, 60,0%, afirmou aumentar o valor das apostas na tentativa de recuperar perdas, comparado a 50,0% no Grupo B e 35,7% nas outras classes. Este dado sugere que indivíduos em situação de maior vulnerabilidade socioeconômica podem manifestar a aversão à perda de forma mais intensa, impulsionando comportamentos de maior risco e persistência em contextos de perdas, na busca por uma "saída" financeira.

Os motivos para apostar também apresentaram diferenças notáveis entre os grupos. No Grupo D inferido, a motivação predominante, com 80,0% das respostas, foi o "Sonho de mudar de vida", enquanto no Grupo B, essa motivação representou 30,0%. Para o Grupo B e as demais classes, "Diversão / Passatempo" e "Possibilidade de ganhar uma renda extra" foram mais proeminentes. A quase totalidade do Grupo D buscar no jogo uma transformação de vida confirma a hipótese de que a pressão socioeconômica intensifica a percepção do jogo como uma solução para problemas financeiros, uma "saída rápida" que o jogo raramente oferece e que agrava a vulnerabilidade desses indivíduos.

A dificuldade em controlar o comportamento de aposta foi substancialmente mais alta no Grupo D inferido, onde 100% dos participantes afirmaram ter tentado parar de apostar e não conseguiram (80,0% "várias vezes" e 20,0% "uma vez"). No Grupo B, essa proporção foi de 60,0%, e nas outras classes, de 54,7%. Este achado reforça a hipótese de que a vulnerabilidade

socioeconômica agrava o desenvolvimento e a persistência da ludopatia, com uma dificuldade muito mais acentuada em abandonar o comportamento de jogo no grupo de menor poder aquisitivo.

Em síntese, os resultados da pesquisa apontam para um engajamento significativo de jovens apostadores no "Jogo do Tigrinho", com alta frequência e tempo dedicado à atividade. Os vieses cognitivos da Teoria da Perspectiva, como a aversão à perda, o efeito enquadramento, a ponderação de probabilidades, a ilusão de controle e a contabilidade mental, mostraram-se presentes na amostra. Particularmente, a análise comparativa entre as classes B e D inferidas sugere que a vulnerabilidade socioeconômica está associada a uma maior busca por risco após perdas, a motivações mais intensas de mudança de vida através do jogo e a uma maior dificuldade em controlar o comportamento de aposta, evidenciando o papel da situação financeira na manifestação e impacto da ludopatia.

5. Conclusões

O presente estudo exploratório acerca do comportamento de apostadores no "Jogo do Tigrinho" no Brasil, sob a égide da Teoria da Perspectiva, permitiu uma compreensão inicial dos padrões de engajamento, das motivações subjacentes e da manifestação de vieses cognitivos em uma amostra de 57 participantes, com especial atenção às classes socioeconômicas inferidas B e D. Os achados delineiam um cenário complexo e multifacetado, com implicações significativas para a discussão sobre o jogo online e suas consequências sociais.

A análise do perfil demográfico revelou um público majoritariamente jovem, concentrado entre 18 e 34 anos, sugerindo que a disseminação de jogos como o "Jogo do Tigrinho" encontra ressonância em uma geração familiarizada com o ambiente digital. Este dado é crucial, pois as implicações do jogo podem ser particularmente agudas para indivíduos em fases de formação e estabilização financeira.

Os padrões de comportamento de aposta indicam um engajamento de alta frequência e duração considerável. A maioria dos participantes aposta diariamente ou semanalmente, dedicando tempo significativo ao jogo, mesmo que com valores baixos por rodada. Esta persistência, aliada à observação de que a vasta maioria também se engaja em outros cassinos online, aponta para a incorporação da atividade de aposta no cotidiano e a predisposição a envolver-se com múltiplos formatos de jogos de azar digitais.

A manifestação dos vieses cognitivos da Teoria da Perspectiva foi consistentemente observada na amostra. A aversão à perda, evidenciada pela tendência de aumentar as apostas para recuperar o prejuízo, e o efeito enquadramento, que demonstrou a sensibilidade dos participantes à forma como as informações sobre ganhos são apresentadas, sublinham a

relevância dessas distorções cognitivas no processo de tomada de decisão em contextos de incerteza e risco. A ilusão de controle, presente na crença em estratégias ou horários para influenciar o jogo, e a contabilidade mental, que diferencia o dinheiro ganho no jogo de outras rendas, contribuem para a perpetuação do ciclo de apostas, ao mascarar a natureza puramente aleatória da atividade e desvalorizar os ganhos obtidos.

Particularmente alarmante foi a prevalência de sentimentos de culpa ou arrependimento e, de forma ainda mais crítica, a dificuldade em parar de apostar. Mais da metade dos participantes já tentou, sem sucesso, cessar o jogo, um indicador robusto da presença de padrões de comportamento de jogo problemático, que podem evoluir para a ludopatia.

A análise comparativa entre as classes socioeconômicas inferidas B e D reforçou a centralidade do contexto financeiro na modulação do comportamento de aposta. Embora as limitações da amostra exijam cautela na generalização, os achados sugerem que indivíduos do Grupo D, com menor renda, apresentam uma propensão ainda maior a aumentar as apostas após perdas e são motivados predominantemente pelo "sonho de mudar de vida" através do jogo. Mais significativamente, a dificuldade em parar de apostar foi universalmente reportada por todos os participantes do Grupo D, indicando uma vulnerabilidade acentuada e uma maior propensão ao comportamento compulsivo de jogo, onde a aposta se torna uma tentativa desesperada de escapar de problemas financeiros, em vez de uma forma de entretenimento.

Em suma, este trabalho oferece *insights* valiosos sobre o fenômeno do "Jogo do Tigrinho" no Brasil, confirmando a relevância da Teoria da Perspectiva para a compreensão dos mecanismos psicológicos que sustentam o comportamento de aposta e, crucialmente, evidenciando como a vulnerabilidade socioeconômica pode agravar a manifestação de vieses e o desenvolvimento de padrões de jogo problemático.

5.1. Recomendações para Pesquisas Futuras

Diante da crescente popularidade de jogos de cassino online no Brasil e da urgência do tema, especialmente frente aos resultados encontrados que apontam para comportamentos de risco e indicativos de ludopatia, é imperativo que a academia prossiga e aprofunde as investigações sobre este fenômeno. Sugerem-se para pesquisas futuras:

- ✓ **Ampliação e Diversificação da Amostra:** Realizar estudos com amostras maiores e mais representativas, utilizando metodologias que garantam um balanceamento mais equitativo entre as diferentes classes socioeconômicas e regiões do país, permitindo maior generalização dos resultados;
- ✓ **Aprofundamento na Classificação Socioeconômica:** Empregar o Critério Brasil da ABEP de forma rigorosa, com a coleta de todos os pontos necessários para uma categorização precisa dos participantes;
- ✓ **Estudos Qualitativos Complementares:** Embora este estudo tenha focado em dados fechados, a incorporação de entrevistas em profundidade ou grupos focais pode trazer nuances e narrativas pessoais que enriqueceriam a compreensão das motivações e dos impactos psicossociais do jogo;
- ✓ **Estudos Longitudinais:** Acompanhar o comportamento de apostadores ao longo do tempo para identificar a trajetória de engajamento, o desenvolvimento de ludopatia e os fatores de risco e proteção;

- ✓ **Análise do Design de Jogo:** Investigar como elementos específicos do design de jogos como o "Jogo do Tigrinho" (recompensas intermitentes, sons, gráficos) exploram e reforçam os vieses cognitivos e contribuem para a formação de hábitos de aposta; e
- ✓ **Implicações de Políticas Públicas:** Pesquisas futuras devem também focar nas implicações dos achados para a formulação de políticas públicas de jogo responsável, prevenção da ludopatia e regulação do mercado de apostas online no Brasil, considerando as vulnerabilidades específicas das diversas classes sociais.

O "Jogo do Tigrinho" e fenômenos análogos estão em voga e representam um desafio complexo que exige a atenção contínua da pesquisa acadêmica. Somente através de investigações aprofundadas e multidisciplinares será possível desenvolver estratégias eficazes para mitigar os riscos associados ao jogo online e promover um ambiente mais seguro para a população brasileira.

6. Referências Bibliográficas

ELIAS, Norbert. A génese do desporto: um problema sociológico. *In*: ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. A busca da excitação. Lisboa: DIFEL, 1992a. p. 187–221.

ELIAS, Norbert. Introdução. *In*: ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. A busca da excitação. Lisboa: DIFEL, 1992b. p. 39–99.

Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk. *Econometrica*, 47(2), 263-291.

Putler, D. S. (1992). Incorporating Reference Price Effects into a Theory of Consumer Choice. *Marketing Science*, 11(3), 287-309.

Redelmeier, D. A., Kahneman, D., & Tversky, A. (2001). Memories of Colonoscopy: When Duration Affects Retrospective Evaluations of Pain. *Pain*, 93(1), 187-194.

Sunstein, C. R. (2002). *Behavioral Law and Economics*. Cambridge University Press.

Thaler, R. H. (1980). Toward a positive theory of consumer choice. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 1(1), 39-60.

Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton university press.

7. Apêndice – Questionário Online

Link:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScZeQFczFuh0N-ICOHjwATHxG2JI7w-8X2Rr4FtQ57Vf7BXog/viewform?usp=header>