

Ilusão de Ganhar: “Modo Diversão” em jogos Caça-Níqueis e Formação do Imaginário do Jogador¹

Carolina de Faria Maranhão Ayres²

Camila Freitas³

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Resumo

Este estudo investiga como o “modo diversão” em caça-níqueis de alto RTP (Return-to-player) pode catalisar a imaginação dos jogadores e incentivá-los a migrar para apostas com dinheiro real. A partir da análise de quatro jogos da plataforma Stake (*Sweet Fiesta*, *The Dog House Megaways*, *Gates of Olympus* e *Jewel Bonanza*), explora-se como ganhos fictícios podem criar expectativas irreais sobre lucros. A metodologia envolve simulações no modo diversão, cálculo do RTP obtido e análise da percepção dos jogadores, com foco em como esses fatores contribuem para distorções cognitivas e possíveis riscos associados ao jogo.

Palavra-chave: Jogos de azar; Caça-níquel; Modo diversão; RTP; Imaginário.

INTRODUÇÃO

As máquinas caça-níqueis, historicamente populares nos cassinos, evoluíram desde sistemas mecânicos no século XIX até plataformas digitais complexas (Silva, 2012; Albarrán-Torres, 2018). Com estrutura simples e acessível (Silva, 2012), tornaram-se amplamente disponíveis online, expandindo seu alcance global. Segundo análise de mercado global publicada pela *Grand View Research* (2025), o mercado de jogos de azar online deve atingir US\$ 87,69 bilhões em 2025, com crescimento projetado até 2030, impulsionado pela digitalização. Atualmente, esses jogos integram tecnologias como gráficos em alta definição, realidade aumentada e inteligência artificial, além de múltiplas linhas de pagamento, bônus interativos e sistemas de recompensa progressiva. Inseridos no modelo de capitalismo de plataforma, adotam monetizações baseadas em microtransações e gamificação (Leppasalko, 2017), o que transforma a experiência do usuário e levanta questões sobre práticas e impactos no consumo digital (Srnicek, 2017; Gere, 2002).

¹ Trabalho apresentado no **GP Tecnologias e Culturas Digitais**, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda em Comunicação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba – UFPB. E-mail: carolinamd@live.com

³ Pós-Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba – UFPB. E-mail: camila.freitas@academico.ufpb.br.

MECÂNICA DE JOGOS DE AZAR E RETORNO AO JOGADOR (RTP)

De acordo com a literatura especializada, um jogo é classificado como jogo de azar se for estruturado em torno de três pilares fundamentais: apostas (mecanismos que iniciam o engajamento do jogador), aleatoriedade dos resultados (determinada pela realização de uma aposta) e a possibilidade de recompensas monetárias (Abarbanel, 2018; Hamari, 2024).

Além disso, uma métrica essencial em jogos de azar é o Retorno ao Jogador (RTP), uma porcentagem que representa a proporção do total de apostas que é devolvida aos jogadores ao longo do tempo (Bende, 2024). Valores mais altos de RTP são frequentemente correlacionados a um risco aumentado de transtornos por jogo, pois, segundo Bende (2024), podem reforçar o engajamento persistente e comportamentos de risco.

A PLATAFORMA DE APOSTAS E O “MODO DIVERSÃO”

A Stake, plataforma de apostas operada pela Medium Rare, mantém operações globais além de um servidor dedicado no Brasil (Stake, 2024a). Este estudo investiga como o “modo de diversão” – funcionalidade que permite jogar com moeda fictícia, sem risco financeiro – catalisa a imaginação do jogador e sua percepção de retorno. A análise foca em quatro jogos promovidos como “alto RTP”: *Sweet Fiesta*, *The Dog House Megaways*, *Gates of Olympus* e *Jewel Bonanza* (Stake, 2024b). A pesquisa também examina as intersecções entre ludicidade, gamificação e apostabilidade no ambiente digital.

Embora esse tipo de jogo não envolva perdas financeiras, ele pode influenciar a imaginação do jogador, criando uma experiência imersiva e ilusória que, por sua vez, pode estimular o desejo de migrar para jogos de azar com dinheiro real. Como aponta Huizinga (1993), o jogo é um elemento formador da cultura que vai além do aspecto material, atuando como forma de escapismo e expressão dos desejos humanos (Krüger & Cruz, 2002). Nesse sentido, o “modo de diversão” pode atuar como um processo de habituação, ao introduzir os jogadores às dinâmicas do jogo e, assim, tornar mais fácil a migração para apostas com dinheiro real.

METODOLOGIA

O estudo adota uma abordagem em três etapas. 1) Foram realizadas simulações com 100 giros automatizados (“Autoplay”) por sessão, utilizando o valor máximo de aposta nos quatro jogos, repetidas cinco vezes por título; 2) Em seguida, calculou-se o RTP (Retorno ao Jogador) com base na razão entre ganhos e apostas totais e, por fim, 3) observou-se se o modo gratuito, com RTP elevado, influencia a formação de expectativas irreais sobre ganhos em apostas com dinheiro real.

RESULTADOS PRELIMINARES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise indica que jogos de caça-níqueis digitais, como os investigados neste estudo, promovem a crença em altas chances de vitória, reforçada por indicadores como o RTP e elementos que simulam desempenho e habilidade. Essa estrutura contribui para a ilusão de controle, desviando a atenção do fator aleatório inerente ao jogo. Apesar de baseados em algoritmos, esses sistemas operam com aleatoriedade simulada (Hull & Dobell, 1962), o que obscurece padrões e reforça expectativas irreais. Inseridos em interfaces visualmente atrativas e gamificadas, esses jogos funcionam sob a lógica capitalista de monetização e consumo contínuo. O “modo de diversão”, ao permitir simulações sem risco financeiro, influencia diretamente a imaginação do jogador, moldando percepções sobre retorno e incentivando o engajamento contínuo. Este estudo contribui para o debate sobre a gamblificação (Macey & Hamari, 2024) ao evidenciar como experiências simuladas impactam a construção de expectativas em ambientes digitais de apostas.

REFERÊNCIAS

ABARBANEL, B. Gambling vs. gaming: A commentary on the role of regulatory, industry, and community stakeholders in the loot box debate. *SSRN Electronic Journal*, 2018. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3129811. Acesso em: 25 maio 2025.

ALBARRÁN-TORRES, C. *Digital Gambling Theorizing Gamble-Play Media*. New York: Routledge, 2018.

BINDE, P. The complex relationship between return-to-player percentage and problem gambling: A literature review and analytical framework. *Journal of Gambling Issues*, 2024. Disponível em: https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2024/09/JGI-Feb-24-REVIEW-039.R1_Per-Binde_Proof_Sep17_FINAL.pdf. Acesso em: 25 maio 2025.

GERE, C. *Digital Culture*. Londres: Reaktion Books, 2002.

GRAND VIEW RESEARCH. **Online Gambling Market Size, Share | Industry Research Report, 2025**. Disponível em: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/online-gambling-market> . Acesso em 30 maio 2025.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

HULL, T. E.; DOBELL, A. R. Random number generators. *SIAM Review*, v. 4, n. 3, 1962. Disponível em: <https://epubs.siam.org/doi/abs/10.1137/1004061>. Acesso em: 25 maio 2025.

LEPPÄSALKO, T. Simple gambling or sophisticated gaming? Applying game analysis methods to modern video slot machine games. [Manuscrito não publicado]. Disponível em: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/102586/1513686072.pdf?sequence=1>. Acesso em: 25 maio 2025.

KRÜGER, F. L.; CRUZ, D. The Sims e crianças: A percepção do real e do imaginário. [Manuscrito não publicado]. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/70644374790153948524752907300066640287.pdf>. Acesso em: 25 maio 2025.

MACEY, J.; HAMARI, J. Gamblification: A definition. *New Media & Society*, v. 26, n. 4, p. 2046-2065, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/14614448221083903>. Acesso em: 25 maio 2025.

REINELT, A.; ADAM, M.; ROETHKE, K. Accounting for gambling design elements: A proposal to advance gamification taxonomies. *Association for Information Systems*, 2021. Disponível em: https://aisel.aisnet.org/ecis2021_rp/17. Acesso em: 25 maio 2025.

SILVA, C. E. da. Emprego da engenharia reversa para caracterização do modus operandi das máquinas caça-níqueis quanto à prática de jogo de azar e outras fraudes. 2012. 104 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica) – Universidade de Brasília, Brasília, 2012. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/11804>. Acesso em: 25 maio 2025.

SRNICEK, N. *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity Press, 2017.

STAKE. Most Popular Online Casino Game Providers. *Stake Blog*, 2023a. Disponível em: <https://stake.com/pt/blog/best-online-casino-game-providers>. Acesso em: 25 maio 2025.

STAKE. Return to Player (RTP) Guide: Everything You Need to Know. *Stake Blog*, 2023b. Disponível em: <https://stake.com/pt/blog/return-to-player-rtp-guide>. Acesso em: 25 maio 2025.