

# O que une os jogadores patológicos? Começaram a carreira a ganhar

Comparação entre jogadores patológicos que apostam *online* e os que preferem salas de jogo reais mostra que os primeiros atingem a dependência cerca de dez anos antes

## Dependências Andreia Sanches

São sobretudo homens. Com a exceção do *poker*, preferem jogos mais solitários, como as *slot machines*, a banca francesa, ou ainda as apostas desportivas, muitas vezes feitas à medida que decorre um jogo de futebol, por exemplo. Quantos golos vão ser marcados? Quem vai marcar o golo seguinte? Quem vai fazer falta? Tudo é motivo de aposta em tempo real nos *sites* da especialidade. Mas há mais características comuns aos chamados jogadores patológicos, preferiram eles os tradicionais casinos e bingos ou o computador. Desde logo, esta: entre 50% e 60% dos que

investigação foi divulgado em jornais, revistas e televisão. Foram validados inquéritos de 1599 participantes, entre os 16 e os 80 anos. Destes, 26,7% dos jogadores que recorrem preferencialmente a espaços físicos, os chamados jogadores *offline*, foram considerados patológicos. O mesmo aconteceu com 17,8% dos jogadores *online*.

Há um estádio intermédio, antes de se chegar ao comportamento patológico: são os chamados jogadores abusivos, "ou seja, em risco de dependência". E quase metade dos 1600 inquiridos apresentam características que os colocam nesse estádio, o que preocupa o investigador. Jogadores recreativos, apenas 30,1%. Pedro Hubert sublinha que este é o

em estudos feitos noutros países, é mais elevado nos jogadores dependentes *offline*, o que estará relacionado com a "carreira mais longa de jogo". Fica demonstrado um "contínuum" de "uso-abuso-dependência" nos dois tipos de jogadores. Mas há diferenças: "Apesar de seguir uma curva ascendente semelhante, os jogadores patológicos *online* atingem a fase da dependência cerca de 10 anos antes dos jogadores patológicos *offline*, o que permite contemplar a forte probabilidade de que o modo *online* constitui um acelerador dos factores de risco", escreve Hubert na sua tese.

Os jogadores patológicos *online* apostam quase todos os dias da semana (mais de quatro dias contra







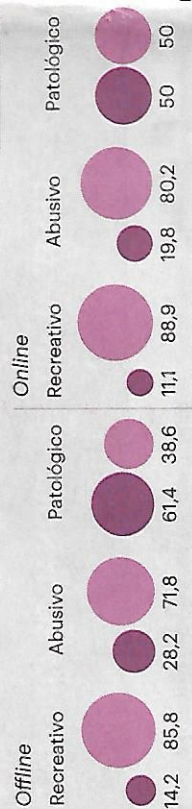
O psicólogo Pedro Hubert descobriu que as mulheres com mais de 50 an

## Jogadores recreativos, abusivos e patológico

Qual a maior quantia de dinheiro que gastou num só dia?



Teve algum prémio significativo nas primeiras vezes que jogou?



Fonte: Hubert, Pedro. Jogadores patológicos online e offline: caracterização e comparação

por dia. Fica fácil perder a noção do dinheiro. “No jogo *online*, este fenómeno de relativização é frequentemente relatado pelos próprios jogadores, que utilizam o multibanco ou o *homebanking* em mais de 70% das ocasiões”. Os jogadores *offline* gastam em média mais, mas quando se procurou saber quantos dos inquiridos já tinham gasto acima dos dez mil euros num só dia, as respostas foram estas: 4,7% dos jogadores patológicos *online* e 4,1% dos *offline* já o fizeram. “Poder-se-á falar em maior descontrolo, maior perda de noção do dinheiro, maior impulsividade na euforia do jogo por parte dos jogadores patológicos *online* [...] pelo menos no que respeita a valores elevados”, escreve Hubert. São precisos mais estudos para concluir pela maior perigosidade das salas de jogo virtuais, diz o especialista. Mas há sinais. Os jogadores patológicos valorizam no *online* o anonimato, a privacidade, a comodidade e a disponibilidade – estes casinos nunca fecham. Os jogadores “mistos” também suscitam preocupação: 80% dos apostadores patológicos da amostra jogam *online*, mesmo que o seu modo preferencial seja o *offline*. “Acho que se vai caminhar cada vez mais para a pessoa sair às três da manhã do casino, beber uns copos e ir para casa jogar no computador”, antevê.

Apresentada na Universidade Autónoma de Lisboa, a tese de Pedro Hubert recebeu 17 valores e a qualificação de Muito Bom.

ca e compara “os diversos elementos referentes a estas populações”. O que permitirá traçar melhores estratégias de prevenção. A amostra, alerta, não é contido representativa dos jogadores portugueses em geral, apesar da sua grande dimensão.

O Conselho de Ministros preparava-se para dar esta semana luz verde à nova lei do jogo *online*. A Inspeção de Jogos do Turismo de Portugal e a Misericórdia de Lisboa passarão a aceder a uma base de dados com informações pessoais (como a idade e o número de contribuinte) de quem se regista nos sites de jogos ou aposta em locais físicos. A publicidade aos jogos é permitida, mas com mais limitações para proteger os menores e os grupos mais vulneráveis.

### O valor do dinheiro

Algumas conclusões do estudo de Pedro Hubert: os jogadores patológicos *offline* são mais velhos (média de 40 anos), os *online* mais jovens (média de 30). Os primeiros, mais do que os segundos (32% contra 25%), dizem já ter tido um diagnóstico de depressão. E o mesmo se passa quando se pergunta se já tiveram problemas com a justiça (10,6% dos patológicos *offline* e 3,5% do patológicos *online* dizem que sim).

Em ambos os grupos, as tentativas de suicídio são elevadas (8% relatam já ter tentado pôr termo à vida). E o consumo de outras substâncias (álcool, drogas e tabaco), sendo, em geral, mais baixo do que o verificado

contaram que ganharam prémios significativos nas primeiras vezes que apostaram.

Já entre os chamados jogadores recreativos, sem sintomas de dependência, a percentagem dos que relatam ter tido ganhos dignos de nota nas suas primeiras experiências ronda os 14%. No jogo, a tão famosa “sorte de principiante” pode ser, afinal, uma espécie de maldição?

“É um sinal de alerta para as pessoas que têm uma predisposição para a adição. É mesmo um preditor de problemas, porque o que fica registado de forma muito intensa do ponto de vista emocional é o ‘isto dá’. E se juntarmos isto aos traços clássicos de personalidade do jogador, que são a iniciativa, a grandiosidade, a vontade de poder, o ‘isto dá’ é ‘eu sou melhor do que os outros’, ‘eu sou especial e diferente”, explica o psicólogo Pedro Hubert, que defendeu no mês passado uma tese de doutoramento onde traça o perfil dos “jogadores patológicos *online* e *offline*”.

Prossigue Pedro Hubert: “Tive um paciente que era espanhol e ele contava que na Andaluzia havia uma praga cigana que era esta: ‘Espero que vás ao casino e ganhes.’ Era uma praga, é revelador.”

Perto de 1800 pessoas responderam a diferentes tipos de questionários: um para jogadores *online* outro para jogadores *offline*, conforme o seu modo preferencial de apostar. O questionário foi colocado num site criado para o efeito. O projecto de in-



**4,7%**

dos jogadores patológicos *online* inquiridos e 4,1% dos apostadores das salas reais admitiram já ter gasto mais de dez mil num só dia

**26,7%**

dos apostadores que recorrem preferencialmente a espaços físicos foram considerados patológicos, contra 17,8% dos jogadores *online*

## Perfis

### Jogador patológico *online*:

- Sobretudo do sexo masculino (mulheres são 20,7%)
- Média etária: 30 anos
- Solteiro, se há relação é estável. Sem filhos
- Predomina 12.º ano (42,9%) e licenciados (38,7%)
- 38% em agregados familiares com mais de 40 mil euros/ano
- Profissões "intelectuais/científicas"; comercial
- Também joga *offline*
- Joga sobretudo *poker*, *Euromilhões* e faz apostas desportivas
- Joga muitas horas por dia, só e entre as 17h e a 1h
- Gasta menos dinheiro do que o jogador *offline*
- Stress e ideação suicida; depressão e ansiedade
- Forte euforia, evasão, sensação de que o tempo na sua depressão

# O vício do jogo *online* “é mais rápido e mais forte”

protegido.” Não é bem assim.

Para a maioria das pessoas não há problema, claro. Mas quem tem predisposição para a adição...

Conclui que um terço dos jogadores patológicos *offline* [que jogam preferencialmente em espaços reais] já pensaram em suicídio e 7,6% o tentaram.

Nos jogadores *online* [que jogam preferencialmente na Internet] a taxa que encontrou foi de 19% de pensamentos de suicídio e 8% de tentativas. O que acha destes valores?

São muito altos. Um dos dados surpreendentes é: nos jogadores *offline* a ideação (o pensar em suicídio) é muito

## Entrevista Andreia Sanches

**Pedro Hubert** Há muitos jogadores patológicos que não apostam dinheiro. Mas estão viciados, ainda assim. Muitos são adolescentes

Começou a trabalhar com jogadores há 12 anos. O seu primeiro doente foi um professor universitário de Matemática.

Nessa altura, não se sabia bem “como é que se tratava este tipo de adição”. O docente deixou de jogar. O psicólogo Pedro Hubert

dos tais Role Playing Games, jogos [no computador] onde as pessoas interpretam papéis [num cenário de guerra, por exemplo]. Não são a dinheiro, mas são altamente aditivos. Entre 15 e 20% dos meus doentes de jogo são deste tipo. Muitos frequentam cursos de Informática, de Ciências. Há alunos do 11.º e 12.º anos. Deixam de ir às aulas, de estudar, começam a chumbar...

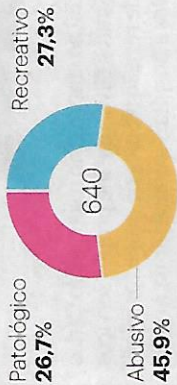
No caso do jogo *offline*, diz que as mulheres com mais de 50 anos apresentam maior risco e desenvolvem mais depressão e problemas relacionados com o jogo do que os homens, havendo mais jogadoras



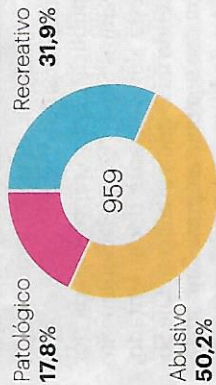
## sviciam-se mais depressa no jogo

### Perfil dos jogadores

Offline



Online



Quantas horas por dia (dias úteis) dedicou ao jogo no último ano? Patológico:

Offline 4,37

Online 4,61

Alguma vez teve pensamento ou vontade de acabar com a vida? Patológico:

Offline 33,3%

Online 18,7%

PÚBLICO

- Furna muito antiga com jogos e computadores
- Sentimento de culpa
- Aposta mais do que pretendia, sem conseguir parar

### Jogador patológico offline:

- Sobretudo do sexo masculino (mulheres são 27,4%)
- Média etária de 40 anos
- Relação conjugal estável. Com filhos
- Predominam licenciados (40,8%) e 12.º ano (35%)
- 41% em agregados familiares com mais de 40 mil euros/ano
- Profissão intelectual/científica, gestor, ou empresário
- Atraído pela ideia de ganhar dinheiro e pelo divertimento
- Aposta no Euromilhões, nos jogos de cartas e de casino
- Também joga online (mais do que os jogadores online jogam offline)

• Stress e ideação suicida;

depressão e ansiedade

• Forte euforia, evasão,

sensação de que o tempo

passa depressa

• Por vezes substitui jogo por ver

televisão ou exercício físico

• Fuma muito

• Determinação/obsessão

quanto a recuperar o que perdeu

• Sentimento de culpa

• Aposta mais do que pretendia,

sem conseguir parar

deixe então. No seu consultório, não deixou de lidar com jogadores na Cruz Quebrada, Oeiras, já recebeu "algumas centenas de pessoas". Começaram por ser adultos com mais idade e poder económico, dos casinos, depois apareceram os jovens adultos com carreiras académicas, gestores, "gente com muita iniciativa" ... e viciados nas apostas desportivas online. E mais recentemente juntaram-se os adolescentes, que jogam sem ser a dinheiro, na Internet, mas estão viciados. Excerto de uma conversa sobre algumas das conclusões da sua tese de doutoramento sobre jogadores patológicos.

## Não parar quando está a perder é a grande característica do jogador patológico: "Mais tarde ou mais cedo vai sair"

mal trabalhado, de haver uma baixa tolerância à frustração, que marca estas gerações mais jovens. Mais de metade dos jogadores patológicos não param quando perdem. Este é o principal sinal de que há uma patologia? Continuam a jogar, logo ou no dia seguinte. É a grande, grande característica do jogador patológico. "Ah, já estou a jogar há tanto tempo, isto mais tarde ou mais cedo vai sair."

E, no entanto, no seu estudo, há jogadores que classifica como patológicos, mas que não costumam jogar a dinheiro [27% e 21% dos offline e online, respectivamente]... Foi outra surpresa. São jogadores

patológicas nessa idade... Não há um padrão fixo. Mas um homem que começa a jogar aos 50 ou 55, que está na pré-reforma, provavelmente só pelos 60 entra na fase da dependência. Nas mulheres, entre começar e ficar completamente dependente é um ano ou dois. E é logo a um ponto muito forte. Chama-se "efeito telescópio", acontece sobretudo nestas idades, não quer dizer que não aconteça noutras.

### Porque acontece?

Não há uma só resposta: a síndrome do ninho vazio [filhos saem de casa]; o divórcio; a depressão de entrar numa certa idade; o facto de as mulheres também terem hoje profissões muito exigentes e cansativas e o jogo é perfeito no sentido da evasão, do alheamento...

A idade média do jogador patológico online é 30 anos e a do jogador offline 40. Estava a espera que fossem mais velhos?

Sim. E se a idade média do jogador patológico online é de 30 anos e a do offline é de 40, isso é um dos factores que podem apontar para que o online seja mais aditivo. É certo que os primeiros começam mais cedo. Mas se chegam aos 30 e já estão na fase da dependência, quando os outros só chegam aos 40, alguma conclusão se pode tirar daí. É mais rápido. É mais forte.