



Jogo Patológico: Perfis e Práticas clínicas

Conferência 13 Dezembro 2013 -
SICAD

Instituto de Apoio ao Jogador / Pedro Hubert 2013

Parte I – O jogo Patológico

- Parte I –
- O jogo Patológico,
- Adição ao jogo,
- Dependência de jogo,
- Perturbação de jogo,
- Distúrbio de jogo,
- Problema de jogo,
- Ludopatia,
- Ligeiro ---- Moderado ---- Severo

Definições de Jogo

- Jogar é colocar algo de valor em risco na esperança de obter algo de maior valor (Potenza et al, 2001).

- **Jogo online, interativo, remoto ou via internet** é uma forma de jogar através do telefone, telemóvel, Tv interativa, internet ou outra modalidade que permita acesso não físico ao local de apostas.

Gamers: “jogam compulsivamente online, até exclusão de outros interesses, de forma persistente e recorrente..... Sem ser a dinheiro.

- **Jogo patológico** é caracterizado por uma contínua ou periódica perda de controlo em relação ao jogo; uma preocupação em jogar e obter dinheiro para jogar; por pensamento irracional e manter deste comportamento apesar das consequências adversas (A. A.P., 1994).

- **Jogador problema, em risco, abusivo, excessivo**: define o comportamento de jogo pré-clínico com risco acrescido de transição para o jogo patológico (Buhringer et al, 2013)

Jogadores patológicos: onde, como, quando e porquê ?



DSM-V (2013) Outras características (perfil)

Jogador Patológico desde 1980 no DSM e no CID 10

(J.A. desde 1955, Carl Orff e Antigo Egípto)

- Muitos deles possuem **fortes distorções ao nível do pensamento** (negação, superstição, **hiperconfiança**, sensação de poder e controlo sobre o jogo), sendo o \$\$\$ a causa e solução dos seus problemas.
- Alguns **são impulsivos, competitivos, enérgicos, inquietos, entediam-se facilmente, preocupados com forte necessidade de aprovação de outros, generosidade extravagante (se ganham...)**.
- Metade dos jogadores (50%) em tratamento têm de ideação suicida e 17% com tentativas de suicídio.



DSM-V (2013)

DSM-V foi publicado em 2013. Versão portuguesa em ?

- Nome: **Perturbação ou distúrbio de jogo** (Gambling Disorder)
- Categoria: Abuso de substância e dependência de substância foram juntos numa nova categoria: Adições e perturbações relacionadas (Addictions and related disorders) de ligeiro a severo em função da quantidade de critérios preenchidos (passando de 5 para 4 em pelo menos 1 ano)
- Classificado de ligeiro, moderado ou severo em função da quantidade de critérios.
- **É única Adição/dependência comportamental** (Behavioural addiction).
- Critério de diagnóstico sobre atos ilegais desaparece.
- Motivos inclusão: Quadro clínico; etiologia, comorbilidades e neurobiologia. Variados elementos comuns com o uso de substâncias.

Bowden-Jones, H.(2010)

Outros critérios de diagnóstico do Jogador patológico (DSM-V) 2013

Episódico: tem critérios de diagnóstico em mais que uma ocasião e sintomas subsistem nos intervalos de jogo (durante vários meses) ou

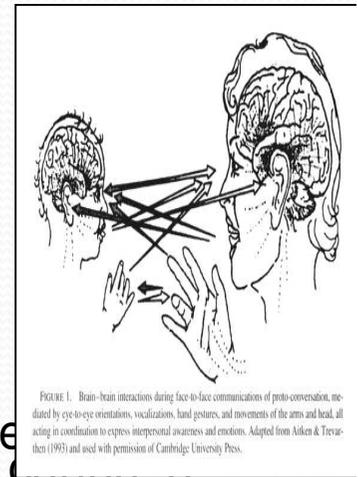
- **Persistente:** experienciam sintomas continuamente durante anos.
- **Remissão recente:** sem critérios diagnóstico entre 3 e 12 meses ou
- **Remissão sustentada:** sem critérios diagnóstico 1 ano ou mais.
- **Ligeiro:** se 4 ou 5 critérios (preocupação e resgate)
- **Moderado:** se 6 ou 7 critérios (os 9 de forma alternada)
- **Severo:** se 8 ou 9 critérios (prejudicou outros/carreira e pedidos de \$)

- Existem mais homens do que mulheres com problemas de jogo com tendência a diminuir a diferença. Eles jogam mais em apostas desportivas, corridas e elas mais em slots e bingos.

- Afro-Americanos e Índios-Americanos com prevalências superiores aos Europeus e Hispânicos Americanos.

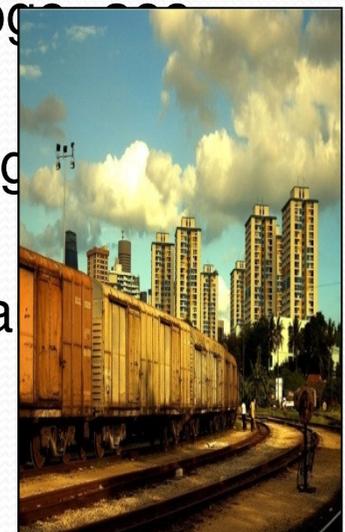
Fatores de Risco e de prognóstico:

- 1) Personalidade (temperamental): se início na infância ou adolescência e agregar-se com perturbação personalidade anti-social, bipolar e depressão. É com outras dependências, em particular o álcool.
- 2) Genético e Fisiológico: conjuga genética e meio ambiente; mais nos gémeos monozigóticos, e mais quando há parentes em primeiro grau com problemas de álcool (moderado a severo).
- 3) Frequente remissão sem ajuda sendo que um forte preditor é ... Já ter tido problemas de jogo.



Características e critérios de diagnóstico do Jogador patológico (DSM-V) 2013

1. Aumento das apostas para obter mesmo estado excitação,
2. Irritável ou inquieto se tenta parar ou reduzir,
3. Tentativas sucessivas para reduzir/controlar jogo sem sucesso,
4. Preocupação frequente com jogo (arranjar \$, reviver experiências de jogo, planeamento de jogadas..)
5. Aposta como forma de escapar a humor disfórico (culpa, ansiedade, depressão),
6. Tentativas persistentes de resgate (recuperar o \$ já perdido),
7. Mente na tentativa de branquear envolvimento no jogo próximos,
8. Prejudicou ou perdeu relações significativas, emprego, carreiras académicas por causa do jogo,
9. Recorre a outros em situações \$ desesperadas por causa do jogo,
4 critérios ou mais durante um ano



- Nome: **Internet Gambling Disorder**, a ser incluído na próxima edição, com intuito de incentivar a pesquisa que ainda não foi suficiente para integração no manual mas sabe-se que:
- Gamers: “**jogam compulsivamente online, até exclusão de outros interesses, de forma persistente e recorrente**, evidenciando resultados clínicos significativos de prejuízo ou ansiedade, pondo em risco o seu funcionamento académico ou profissional devido á quantidade de tempo que jogam e experienciam sintomas de abstinência”.
- Existe uma resposta neuronal que influencia os sentimentos de prazer e recompensa e no seu extremo manifesta-se como adição comportamental.
- Governo Chinês definiu problema como adição e tem rede tratamento para o efeito.

- 1. **Preocupa o** com jogos internet (antecipa o,  rea dominante,..),
- 2. Sintomas **abstin ncia** se lhe   retirado (ansiedade/irritabil/tristeza),
- 3. Sintomas **toler ncia**, necessidade de mais tempo em jogos,
- 4. Tentativas sem sucesso de **controle** do jogo online,
- 5. **Perda de interesse** em lazer/entretenimentos devido ao jogo,
- 6. Uso continuado de jogo apesar de problemas psicossociais,
- 7. “Enganou” familiares/terapeutas/outros sobre tempo real online,
- 8. Uso da internet como escape ou al vio de “estados de humor negativos” como sentimentos de desamparo, culpa ou ansiedade.
- 9. Prejudicou ou **perdeu rela es significativas, acad micas ou profissionais** devido a jogo via internet.

- **Jogam entre 8-10 horas/dia**, estando longos per odos sem comer ou dormir, em grupo (virtual), em competi es nos diversos pontos do globo em que o trabalho de equipe parece ser a motiva o de base e o “evitar o entediamento”

- N o inclui uso excessivo de redes sociais ou visionamento de pornografia.... Ou de s ries tv de culto.... Ou SMS via t l m vel...

Parte 2 – Os Perfis

- O Jogador Patológico Offline
- O jogador Patológico Online a dinheiro
- O jogador Patológico Offline sem ser a dinheiro
- O jogador Patológico Misto (Offline e Online)

Fatores de Risco ou Perigosidade

● Fatores Individuais

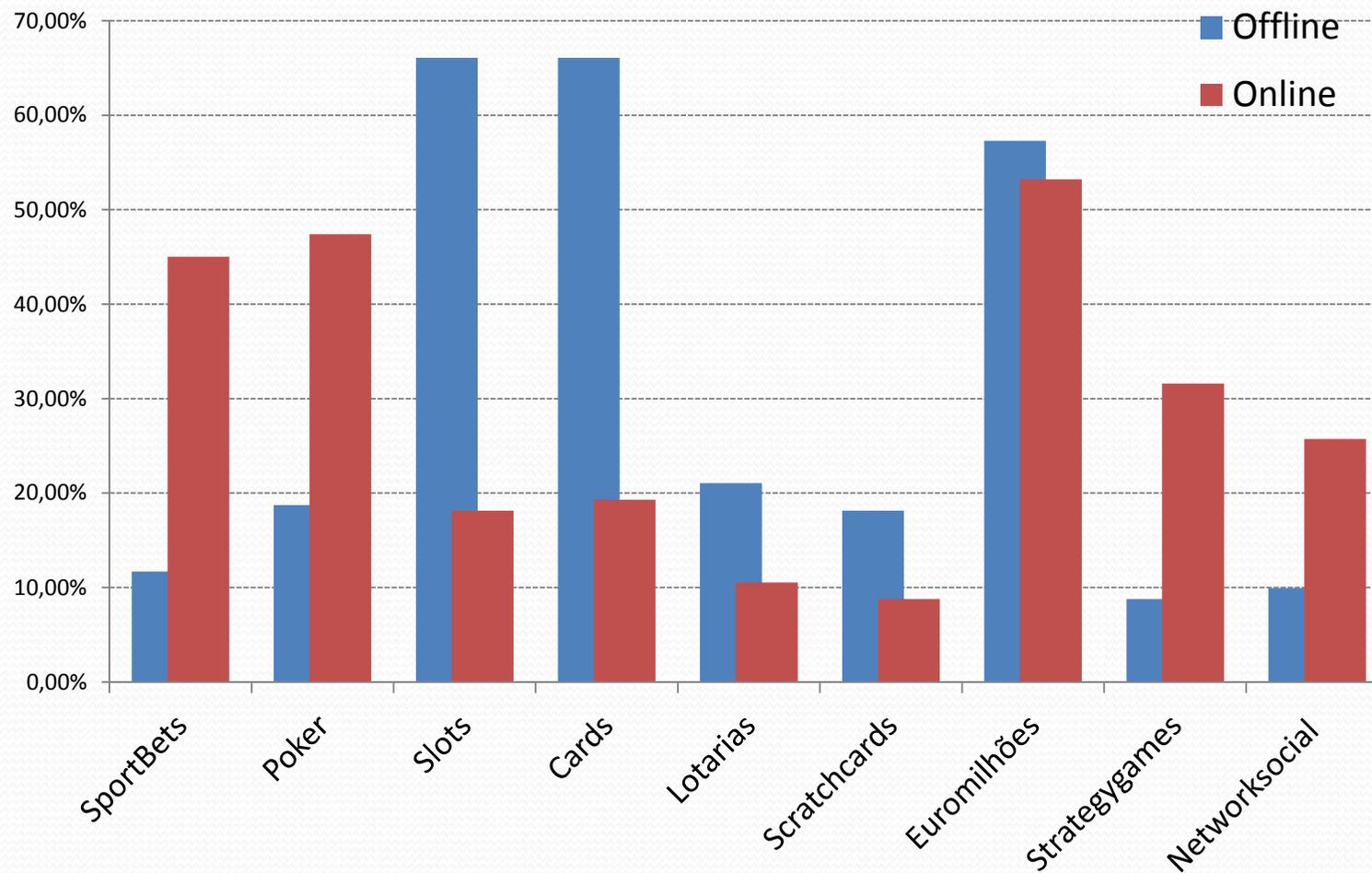
- Genética/Hereditar/Neurobi.
- Traços personalidade (impuls/competiv/grandiosi.)
- Idade e Género,
- Distorções cognitivas,
- Comorbilidades com: outras adições, depressão, ansiedade, etc.
- Famílias disfuncionais,
- Não aquisição de competências psicossociais.

● Fatores Estruturais

- Acessibilidade/disponibili., anonimato, diversidade, etc.
- Dinheiro: montante prémios e distribuição.
- Rapidez/intensi/frequência da aposta e respetiva resposta
- Near miss: falhado por pouco
- Fatores situacionais
- Tradição familiar/social
- Moda/cultura vs isolamento
- Marketing e publicidade shows casino ou bónus online
- Meio e “pressão pares” Univ.

Fatores Estruturais – 9 : Diferentes modos e diferentes tipos jogos

Qual dos seguintes jogos no modo online e offline utilizou mais nos anos anteriores ?
(Jogadores Patológicos e Tipos de jogos)



Perfil final JPOF; JPON e JP

JPOF	JPON	JPON diferente de JPOF (p<0,005) ou % acima de 70%
<u>Homem, 40 anos</u>	<u>Homem, 30 anos</u>	(+) gênero masculino, (-) Idade
Sub/urbano	<u>12º ano, sub/urbano</u>	
Com relação, estável,	<u>Solteiro, se há relação é estável,</u>	Se casado (+) estável
Com filhos,	<u>Sem filhos,</u>	(-) filhos,
Empregado; intel/científico, gestor, empresário,	<u>Empregado; intel/científico, comercial,</u>	
Jogarem modo online também	<u>Jogarem modo offline também</u>	(-) jogo offline em JPON do que JPOF a jogar online
Jogar dinheiro,	<u>Jogar dinheiro,</u>	Diferente em todos horários jogo menos (01h-09h)
<u>Muita horas, entre 17h e 01h,</u>	<u>Muita horas, entre 17h e 01h,</u>	(-) Dinheiro ganho no início, (-) ganhos e gastos
Solitariamente,	<u>Solitariamente,</u>	(-) Solitariamente,
Bons ganhos no início, gasto e ganho mais dinheiro	<u>Mais dias semana (5),</u>	(+) dias semana e (+) tempo considerado como adequado,
Atraídos por ganhar dinheiro e divertimento,	<u>Atraídos por acessibilidade, dispo. e comodidade</u>	(+) em atratividade, (+) protegidos, (-) solitários
Euromilhões, máquinas e cartas no casino	<u>Euromilhões, poker e apostas desportivas</u>	(+) poker e apostas desport., (-) quantias \$ gastas num só dia,
Forte <u>euforia, evasão,</u> passar de tempo rápido,	<u>Forte euforia, evasão, passar de tempo rápido,</u>	(-) euforia; (-) evasão (-) passagem rápida de tempo,
Rel. estável com mãe	<u>Rel. estável com mãe e pai,</u>	(+) estabilidade na relação com mãe,
Substituição com tv e exercício físico	<u>Substituição com tv e compras,</u>	(+) substituição por compras e (-) por exercício físico.
Sresse + <u>ideação suicida</u> ; depressão e ansiedade	<u>Sresse + ideação suicida; depressão e ansiedade</u>	(-) Stresse; (-) ideação suicida; (-) depressão e ansiedade
<u>Consumo de tabaco problemático</u>	<u>Consumo de tabaco problemático</u>	(-) consumo tabaco problemático,
Sentindo culpa, crítica, conflito apostado demais,	<u>Sentindo culpa, crítica, apostado demais,</u>	(-) sentindo culpa, crítica, resgate, escondido
Enfãse a valores de afirmação de si	<u>Enfãse a valores de afirmação de si</u>	(-) sem conseguir parar, apostado demais,
Enfase na estratégia de coping autocontrolo	<u>Enfãse na estratégia de coping autocontrolo</u>	(+) suporte social, (-) retraimento e aditividade (coping)
Sem conseguir parar.		(+) diferenças sobre: a quem pedir ajuda,

Perfil do Jogador online na G.B. (1)

British Gambling Prevalence Survey, Griffiths, et al (2007-2011)

Jogador online

- Homem 74% e Mulh. 26%
- Menos 34 anos = 55%
- Grupo 16/24 anos + elev..
- Associação signific. c/ formação (licenciatura)
- 48% área empresarial e gestão.
- Questionário DSM para problema jogo = 5%. e 5,7% nos 35-54 anos de jogadores online .
- Fr. =17%, Canadá 17%
- Preferem ajuda online.

Jogador offline

- Sem diferenças significat.
- Gp 45/64 anos + elevado.
- Assoc signif. c formação (secundário/profissional).
- Mais empregados/rotina.
- Menos associação com problemas de jogo.
- Questionário DSM para problema jogo, nos estabelecim. jogo de 5,7% (mesas) a 11,2% (FOBT).
- Preferem ajuda offline.

Perfil do Jogador online na G.B (2)

British Gambling Prevalence Survey, Griffiths, et al (2007-2011)

- **Fumam “menos” (64% contra 73% dos offline)** e ambos com assoc. signif. no consumo álcool sendo que os online seriam mais abusadores (2 x + do recomendado/dia).
- **Variáveis mais preditivas** de jogar online são ser homem, jovem e abuso álcool; e as que menos predizem são: ter + 35 anos; pouca instrução e ser “assalariado”.
- **Sub-cultura**: Jovens com + formação, + conhecim^o/acesso novas tecnologias, + melhores empregos, + \$, procuram determinados ambientes/experiências de jogos (valor e disponibilidade, mas tb euforia e escape) e menos protegidos (idade (formação cér); responsabil. social sites jogo reduzida em geral; moda/marketing e apelativo).
- **Perfil final do jogador online**: homem; jovem adulto; solteiro; com formação superior, abuso álcool; profissão liberal/gestão e maior incidência de problema de jogo.

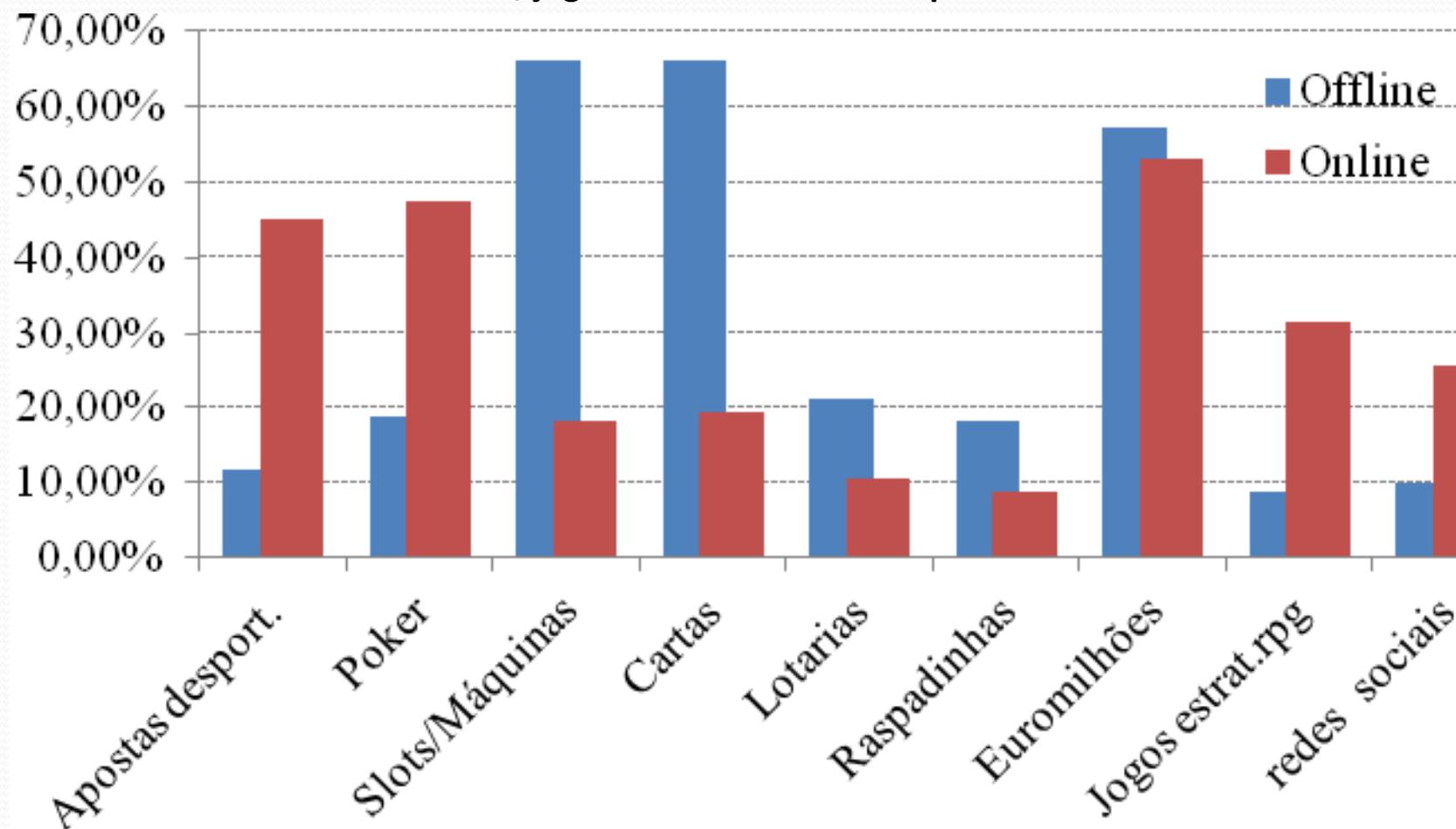
O jogador Misto:

Sinal dos tempos ou sinal da adição

- Mais do que policonsumos é o polimodo nos policonsumos em simultâneo ou sucedâneo.
- Mistos diferentes e Mistos semelhantes.
- Cada vez existem mais jogadores patológicos offline a apostar online (e vice versa menos).
- Exemplo: jovem começa com raspadinhas, inicia-se nos casinos com roleta e blackjack descobrindo posteriormente a rapidez e intensidade das slots. Percebe que também pode jogar máquinas online e também apostar em direto nas apostas desportivas, inclusivé via telemóvel , podendo continuar a jogar mesmo depois dos casinos fecharem às 3 da manhã.
- Fusão num só tipo de superjogador que utiliza todos os instrumentos e formas ao dispor ?

Factores estruturais – 2a: Jogadores Patológicos Mistos e tipos de jogos

Em paralelo/simultâneo com o jogo offline, também participou nalguns destes jogos online e da mesma forma, jogando online também apostava offline?



Parte 3 – A prática clínica

- Sinais e Sintomas ?
- Linha ajuda
- A base do tratamento e a personalização
- Contrato terapêutico ?



Alguns Sinais e Sintomas da adição invisível

- Depende se jogo excessivo online, offline , a dinheiro ou não:
 - **Gamers: RPGs e FPSs e outros Online:** resultados acadêmicos inferiores, instabilidade humor (depressão e agressividade), isolamento, dissociação e perda competências sociais, desinteresse familiar/lazer, stresse, eventuais desfazamentos nos construtos de realidade (“Tenho capacidades acima da média”, “Sou muito admirado pelo meu sucesso”, “Os meus pais têm obrigação de me deixar jogar”, “Poderei tornar-me profissional”) .
 - **Online a Dinheiro:** todo anterior mais problemas financeiros, laborais e conjugais, (jogo no trabalho, via telefone, casa), mentiras justificativas.., stresse e saúde.
 - **Offline a dinheiro:** ausências cada vez mais prolongadas, dívidas mais urgentes, mentiras, stresse elevado até ideação suicida.

Continuum de risico

A Chart of Compulsive Gambling and Recovery



Linha de ajuda, Reencaminhamento e aconselhamento online (desde 2009)

- Linha da frente para 1º contacto, travar passagem ao ato (resgate; suicídio, agressão, recaída, crime...) ouvir e dar informação/linhas orientadoras aos próprios, familiares, amigos, colegas, etc.
- Reencaminhamento para assistência social; serviços financeiros (DECO); psiquiatria; comunidades terapêuticas; E.T.s ; psicologia; J.A., etc.

Psicoterapia on line já com alguns protocolos e programas estabelecidos (Gamcare na GB, Suécia), prevenção de recaída; manutenção de estabilidade; pesquisa; conhecimento realidade nacional; preferido por jogadores online.

Estatística LAIAJ: 50% mulheres/família; 60 a 70% , homens, online, entre 16 e 30 anos, apostas desportivas; póker, slots, problemas financeiros/familiares/académicos, depressão e ansiedade

Tratamento: Incidências ¹ CBT

- 1. Anamnese, história de vida, pessoas significativas e das consequências do jogo, verificação possibilidade de **suicídio e comorbilidades**:
- 2. Avaliação Psi. = SOGS, Mini.Mult, Beck.,
- 3. História de comportamentos jogo: tipo jogo (slots vs poker), modo on/offline, evolução,
- **4. Apoio farmacológico eventual,**
- 5. Informação básica sobre adição (leituras, sugestões, fatores risco e protetores, etc.),
- 6. Atrair para o tratamento elementos do contexto familiar, social e profissional),
- 7. Identificação/Correção das distorções cognitivas e mecanismos defesas mais utilizados (negação, desafio, racionalização, minimização, humor, clivagem, etc.)
- 8. Estabelecimentos de objetivos específicos a curto e médio prazo (plano de dívidas, profissional, lazer, ..),

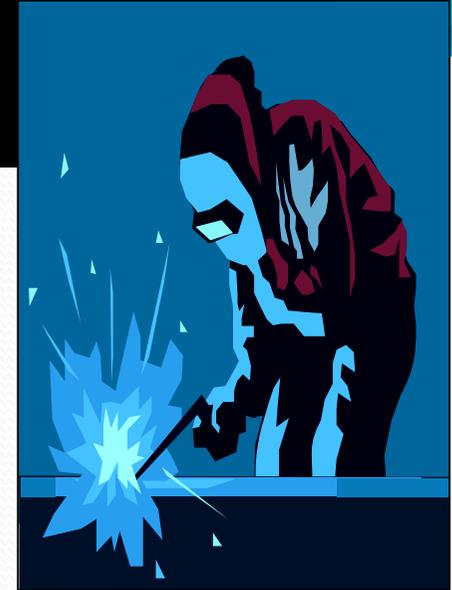
Tratamento: Incidências ₂

- 9. Identificação e mudança no relacionamento com outros significativos (vergonha, culpa, poder, desprezo..).
- 10. Treino competências psicossociais ao nível da identificação e gestão de sentimentos, assertividade, resolução problemas, aferir da realidade (constructos mentais), gestão de stress, pedir ajuda, etc.
- 11. Construção de rede de apoio (pós tratamento, grupos de auto-ajuda, pessoas de confiança, voluntariado, etc.)
- **12. Jogadores Anónimos, Parede, Carcavelos, Lisboa (centros comunitários) Tel: 91 944 99 17.**
- **Jogadores Anónimos Porto: Tel: 91 900 12 31.**
- **Linha Ajuda/Reencaminhamento SOS jogo do IAJ: 96 823 09 98**

Tratamento: Algumas Dificuldades Clássicas 3

- Desistência precoce, desistência familiar/conjugal,
- Perfil competitivo desafiador, manipulador, teatral, grandioso e contratransferência do profissional,
- Crenças = " sempre me saí só; consigo à minha maneira, preciso é de ganhar \$", "acabo sempre por ganhar",
- Comorbilidades como depressão (desistência do tratam^o) e/ou ansiedade (pressa nos resultados),
- Carreiras profission./académicas fortes e alguma "arrogância".
- Os jogadores que se mantêm na fase do abuso e pouco motivados e "negociando" o tratam^o com família e profissional.
- Sabe-se pelas estatísticas de serviços de tratamento que existem até 70% comorbilidades com perturbação mental e problemas severos ao nível económico e familiar , sabendo-se que só 10% dos J.P. recorrem tratam^o profissional (Buhringer, 2013, em Alice Rap project)

Contrato Terapêutico ?



- Plano dívidas,
- Autoexclusão on e offline,
- Limitação a pessoas, locais, situações,
- Limitação/controlo acesso a dinheiro imediato,
- Pessoas significativas participam tratamento,
- Regularidade psicoterapias de grupo/individuais
- T.P.C.(s),
- Frequência de grupos de auto ajuda (J.A., N.A.),

- Consequência se não cumprimento (sair de casa, tratamento interno, etc..),
- Negociado e Acordado entre todos...

Casos Clínicos 1

- 1) R.: 40 Psi + gestor, Slots + bolsa + raspadinha + tudo ;
- Proximidade casino, exposição hábito, competitivo, ambicioso, atração poder, grandiosidade perdeu +-250 000 Euros
- Consequências graves no \$; relação conjugal, despedim^o e Burnout culmina com tentativa de suicídio; comorbilidade com POC ; depressão. Historial de dependência na família.
- 2 anos de abstinência, estabilidade em todas áreas, mas sem trabalho e desmotivado.
- Tratamento interno 3 meses incidiu em: prevenção suicídio, depressão e ajuste medicação. Ambulatório: terapia cog/comp^o; resolução problemas e dívidas, quebra isolamento, vontade de escape e alheamento; culpa/vergonha, relutante quanto a POC e depressão, (resistência ao Euromilhões..)
- Mantém terapia quinzenal/mensal (prevenção recaída) e Jogadores Anónimos; estabilidade e motivação p tratam^o POC e ansiedade social. (Qual a patologia primária ?)

Conclusões

- Comportamento de jogo tem cada vez mais aderentes, logo cada vez mais jogadores patológicos, e cada vez mais novos.
- Existem muitas diferenças/semelhanças com outras adições.
- Existem diferentes perfis a que se devem ajustar diferentes práticas clínicas, independentemente de haver uma base terapêutica comum.
- **Mais investigação é muito necessária:**
Epidemiologia estandardizada, medição do impacto de regulamentações, longitudinais, por modo e tipo de jogo, modelos de deteção, adolescentes e mulheres, e eficácia dos programas de prevenção e tratamento.

Jogadores patológicos

Jogador patológico

Gamer (patológico)
Online não a dinheiro
MMORPG/FPS
Facebook
Demo
Ecran

Jogador Patológico Offline

Máquinas/slots
Poker
banca/tradicionais
Bingo
Socials

Variáveis

Fatores individuais:
Idade/Género, comorbids
fase progressão
Fatores Estruturais:
Acessibilidade, \$, tipo jogo,
rapidez aposta/prémio
Near Miss,
Fatores Situacionais:
Cutura, Marketing(MKT),
moda, pressão pares

Jogador Patológico Online

Apostas desportivas
Poker
Slots/Casino virtual

Jogador Misto Off/Online

Semelhante / Diferente

Contactos

- Instituto de Apoio ao Jogador

www.iaj.com

_ Pedro Hubert

Pedro.hubert24@gmail.com

96 264 11 61

[Linha de Ajuda](#)

96 823 09 98

Jogadores Anónimos 91 944 9917

Famílias Jogadores 96 649 6718

