

Apresentação de Resultados

Jogador Patológico Online e Offline: Caracterização e Comparação

Nome: Pedro Hubert

Orientador externo : Mark Griffiths

Anos: 2009 - 2014

Universidade Autónoma de Lisboa

Introdução

- O Jogo Patológico foi incluído no DSM III (APA), desde 1980, como uma perturbação do controlo dos impulsos, tal como na CID (OMS), embora seja cada vez mais considerado como uma adição sem substância.
- O interesse por este estudo advém da **ausência de informação na área do problema com o jogo em Portugal**. É inexistente uma base de dados para o estabelecimento de um diagnóstico, donde, para qualquer tipo de tratamento ou plano de prevenção para a cultura portuguesa.
- Importa dar resposta às seguintes questões:
- São os jogadores online, problemáticos e patológicos, diferentes dos jogadores offline? (Griffiths, M. 2010) E é o jogo online mais atractivo e perigoso do que o jogo offline? (Shaffer, H. 2009).
- O jogo, online e offline, tem tido globalmente um forte incremento, associado ao problema com o jogo em alguns países.

Introdução

- O jogo online afecta diversas áreas como: legal e criminal; financeira; profissional; cultural; social; clínica; entre outras, e pouco se conhece sobre estas pessoas e “subcultura”, especialmente, em Portugal.
- Os resultados parecem confirmar os dados internacionais nos vários domínios. Algumas especificidades são reveladas nos jogadores patológicos portugueses.



Introdução

- A classificação e organização dos dados respeitantes a estes novos grupos é um ponto de partida ou de referência em Portugal, que poderá ajudar:
- Clínicos (pacientes, abusivos or patológicos, em internamento ou ambulatório);
- Legislador (impostos, protecção, prevenção, empréstimos, etc.);
- Novas investigações (social, económica, psicológica, etc.);
- Novos tratamentos e planos de prevenção;
- Estabelecer novos rumos tal como os jogadores modo *misto*, tipos de jogos e tipos de jogadores;
- Melhor informar o público, a comunidade científica e os *media*;
- A indústria do jogo a ser mais eficiente na sua política para a prática do jogo responsável.

Objetivos

- 1) Identificar e compreender características dos seguintes grupos:
- I) Jogadores Online:
- a) Jogadores Patológicos (JPON);
- b) Jogadores Abusivos (JAON) e Recreativos (JRON).
- II) Jogadores Offline:
- a) Jogadores Patológicos (JPOF);
- b) Jogadores Abusivos (JAOF) e Recreativos (JROF).
- 2) Pretende-se comparar e categorizar os diferentes grupos – reconhecer preditores ou perfis para os Jogadores Patológicos Offline e Online – aos seguintes níveis:
- a) Sócio-demográfico; b) Comportamento de Jogo; c) Tipos de Jogos e Tipos de Jogadores; d) Estratégias de *coping*; e) Valores.

Objetivos

- 3) Identificar cada um destes grupos pelo tipo específico de jogador e tipo de jogo (e.g.: poker, apostas desportivas, slots, etc.).
- 4) Verificar existência de jogadores Mistos e Puros.
- 5) Verificar existência de um continuum ou curva de progressão no risco e consequências: Uso-Abuso-Dependência.
- 6) Avaliar a perigosidade/ impacto da “adictividade” do Jogo Online nos jogadores (análise de factores individuais, estruturais e situacionais).
- 7) Este estudo pretende ser a base que permita preparar/adaptar uma nova prevenção e programas de tratamento para os Jogadores Patológicos Online.

As hipóteses ou questões:

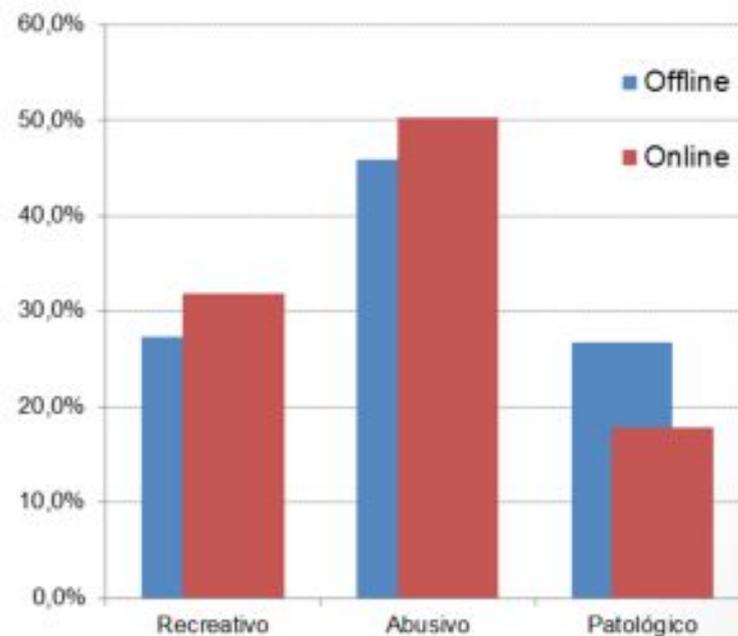
- a) Os jogadores abusivos e patológicos online são diferentes dos jogadores abusivos e patológicos offline? (Griffiths, M. 2010)
- b) É possível estabelecer um perfil para cada um dos diferentes grupos
- c) O jogo online é mais atrativo e mais perigoso em termos de dependência e consequências negativas do que o jogo offline (Shaffer, H. 2009)
- d) Os jogadores patológicos não pertencem exclusivamente a um modo de jogar específicos online versus offline; utilizam ambas plataformas (online/offline) para apostarem.
- e) Os jogadores seguem uma curva de risco, um continuum na severidade das consequências, á medida que percorrem as etapas de recreativo, abusivo até atingir o patológico.
- f) Os dados relativos aos jogadores em Portugal são semelhantes aos dados já fornecidos internacionalmente no mundo ocidental.
- g) A idade e o género são determinantes na forma de jogar.

Amostra: Tipo de jogador e modo de jogo

- Totais

Table 1 – tipo de jogador

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Recreativo	481	30,1	30,1	30,1
Abusivo	776	48,5	48,5	78,6
Patológico	342	21,4	21,4	100,0
Total	1599	100,0	100,0	



Amostra: Tipo de jogadores e modo utilizado

- 1860 participantes preencheram os questionários e 1599 foram validados. Mais de 3000 começaram a preencher mas não acabaram....
- Jogadores Recreativos (n=481);
- Jogadores Abusivos (n=776)
- Jogadores Patológicos (n=342)
- Jogadores Online (n=959)
- Jogadores Offline (n=640)
- Jogadores Abusivos Online(n = 477)
- Jogadores Abusivos Offline (n = 289)
- Jogadores Patológicos Online (n=171)
- Jogadores Patológicos Offline (n=171)

Metodologia

- Dois questionários diferentes, para Jogadores Online e Offline, foram colocados num site especificamente concebido para este estudo, na recolha de informação (de Março a Setembro de 2011) a vários níveis: sócio-demográfico; comportamentos de jogo; motivações; comorbilidades; estratégias de *coping*; valores; e a resposta ao questionário SOGS para avaliar o seu particular grau de patologia, que foi automaticamente discriminado em Recreativo, Abusivo e Patológico, Online e Offline..
- Os participantes foram solicitados através da TV e anúncios na imprensa.
- Os dados foram automaticamente transferidos do site para um programa SPSS.
- A “motivação” pelo preenchimento do questionário foi a possibilidade de receber resposta automática comunicando a categoria de Jogador/Jogo em que estes se enquadrariam.

Instrumentos

- 1) Questionário Sociodemográfico;
- 2) Questionário sobre comportamentos de jogo
- 3) South Oaks Gambling Screen; Lesieur & Blume, (1992);
(para avaliação do tipo de jogador)
- 4) Escala reduzida de estratégias de coping (UAL, 2009);

Perigosidade de Jogo Online: Mito ou Realidade ?

- “Cerca de 10% das compras online foram em sites de apostas e jogo” in Público- economia 12-12-2012. Quantidade de dinheiro apostado online em Espanha em 2013 foi: 5.600 milhões de Euros.
- Nos últimos 3 anos 50% dos jogadores patológicos que pedem ajuda ao IAJ em psicoterapia utilizam o modo online para jogar.
- Seguir-se-á a estrutura do paradigma Biopsicossocial adaptado por Griffiths, 2012 ao comportamento de jogo incluindo por si consequências/motivações/atractivos :
- Situacional: Ambiente físico e social em contexto de jogo.
- Estrutural: Tecnologia + tipos de jogo + comportamentos que jogo facilita.
- Individual: Dados sociodemográficos + atitudes e motivações.

- Are problem and pathological online gamblers different from those offline ? (Griffiths, M. 2010) and is online gambling more attractive and dangerous than offline gambling ? (Shaffer, H. 2009).
- As perguntas que melhor parecem avaliar estes factores apresentadas nas tabelas seguintes.

Resultados Sociodemográficos – 1

		Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Gênero	Feminino	93	117	46	256	0,000 *	156	144	35	335	0,000 *	46	35	81	0,152
		54.1%	40.5%	27.4%	40.7%		51.5%	30.2%	20.7%	35.3%		27,4%	20,7%	24,0%	
	Masculino	79	172	122	373		147	333	134	614		122	134	256	
		45.9%	59.5%	72.6%	59.3%		48.5%	69.8%	79.3%	64.7%		72,6%	79,3%	76,0%	
Idade	Média	34,74	33,62	39,75	35,58	0,000 *	29,84	27,94	31,05	29,11	0,000 *	39,75	31,05	35,40	0,000
	SD	12,80	12,38	12,54	12,78		11,60	9,92	11,27	10,78		12,54	11,23	12,67	
Nível Académico	escolaridade	15.6%	8.6%	23.7%	14.5%		15.9%	10.2%	18.5%	13.5%		23,7%	18,5%	21,1%	
	12º ano	58	108	60	226		106	221	72	399		60	72	132	
		34.7%	37.2%	35.5%	36.1%		35.9%	47.1%	42.9%	42.8%		35,5%	42,9%	39,2%	
	License	83	157	69	309		142	200	65	407		69	65	134	
		49.7%	54.1%	40.8%	49.4%		48.1%	42.6%	38.7%	43.7%		40,8%	39,7%	30,8%	
Emprego	Sim	118	192	129	439	0,056	163	259	111	533	0,030 *	129	111	240	0,020 *
		68.6%	66.2%	76.8%	69.7%		53.8%	54.4%	65.3%	56.2%		76,8%	65,3%	71,0%	
	Não	54	98	39	191		140	217	59	416		39	59	98	
		31.4%	33.8%	23.2%	30.3%		46.2%	45.6%	34.7%	43.8%		23,2%	34,7%	29,0%	
Requimento agregado familiar	Ate 15.000	50	50	43	207	0,752	110	110	50	300	0,327	49	56	105	0,742
		34.9%	34.1%	29.0%	33.0%		40.6%	38.4%	33.7%	38.3%		29,0%	33,7%	31,3%	
	15.001 a 40.000	41	70	49	160		75	124	47	246		49	47	96	
		23.8%	24.4%	29.0%	25.5%		26.2%	26.8%	28.3%	26.9%		29,0%	28,3%	28,7%	
	40.001 a 60.000	59	91	56	206		68	133	52	253		56	52	108	
	34.3%	31.7%	33.1%	32.8%		23.8%	28.7%	31.3%	27.7%		33,1%	31,3%	32,2%		
	> 60.000	12	28	15	55		27	28	11	66		15	11	26	
		7.0%	9.8%	8.9%	8.8%		9.4%	6.0%	6.6%	7.2%		8,9%	6,6%	7,8%	

* $p \leq 0,05$ ** $p \leq 0,10$

JPOF: Jogadores Patológicos Offline e JPON: Jogadores Patológicos Online.

Resultados Sociodemográficos – 2

		Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Relação	Com relação	129	206	122	457	0,652	186	281	121	588	0,016 *	122	121	243	0,959
		75.0%	71.3%	71.3%	72.3%		61.8%	59.2%	71.6%	62.2%		71,3%	71,6%	71,5%	
	Sem relação	43	83	49	175	115	194	48	357	49	48	97			
		25.0%	28.7%	28.7%	27.7%	38.2%	40.8%	28.4%	37.8%	28,7%	28,4%	28,5%			
Estabilidade da relação	Média	6,33	6,08	5,30	5,94	0,000 *	6,29	6,21	5,81	6,15	0,003 *	5,30	5,81	5,55	0,011 *
	SD	1,14	1,40	1,77	1,50		1,11	1,28	1,46	1,28		1,77	1,46	1,64	
Satisfação com a relação		6,25	5,97	5,11	5,81	0,000 *	6,22	6,04	5,52	5,99	0,000 *	5,11	5,52	5,31	0,076
		1,23	1,48	1,94	1,62		1,15	1,38	1,66	1,40		1,94	1,66	1,81	
Filhos	Sim	57	83	70	210	0,018 *	73	96	45	214	0,158	70	45	115	0,004*
		32.8%	28.7%	41.7%	33.3%		24.3%	20.2%	26.6%	22.6%		41.7%	26.6%	34.1%	
	Não	117	206	98	421	227	380	124	731	98	124	222			
		67.2%	71.3%	58.3%	66.7%	75.7%	79.8%	73.4%	77.4%	58.3%	73.4%	65.9%			
Residência	Rural					0,087					0,251	17	17	34	0,766
		18.1%	11.9%	10.3%	13.2%		16.7%	16.9%	10.2%	15.7%		10,3%	10,2%	10,2%	
	Urbano	109	216	126	451	204	315	123	642	126	123	249			
		63.7%	73.5%	76.4%	71.6%	68.0%	65.9%	73.7%	67.9%	76,4%	73,7%	75,0%			
	Suburbano	31	43	22	96	46	82	27	155	22	27	49			
		18.1%	14.6%	13.3%	15.2%	15.3%	17.2%	16.2%	16.4%	13,3%	16,2%	14,8%			

* $p \leq 0,05$ ** $p \leq 0,10$

JPOF: Jogadores Patológicos Offline e JPON: Jogadores Patológicos Online.

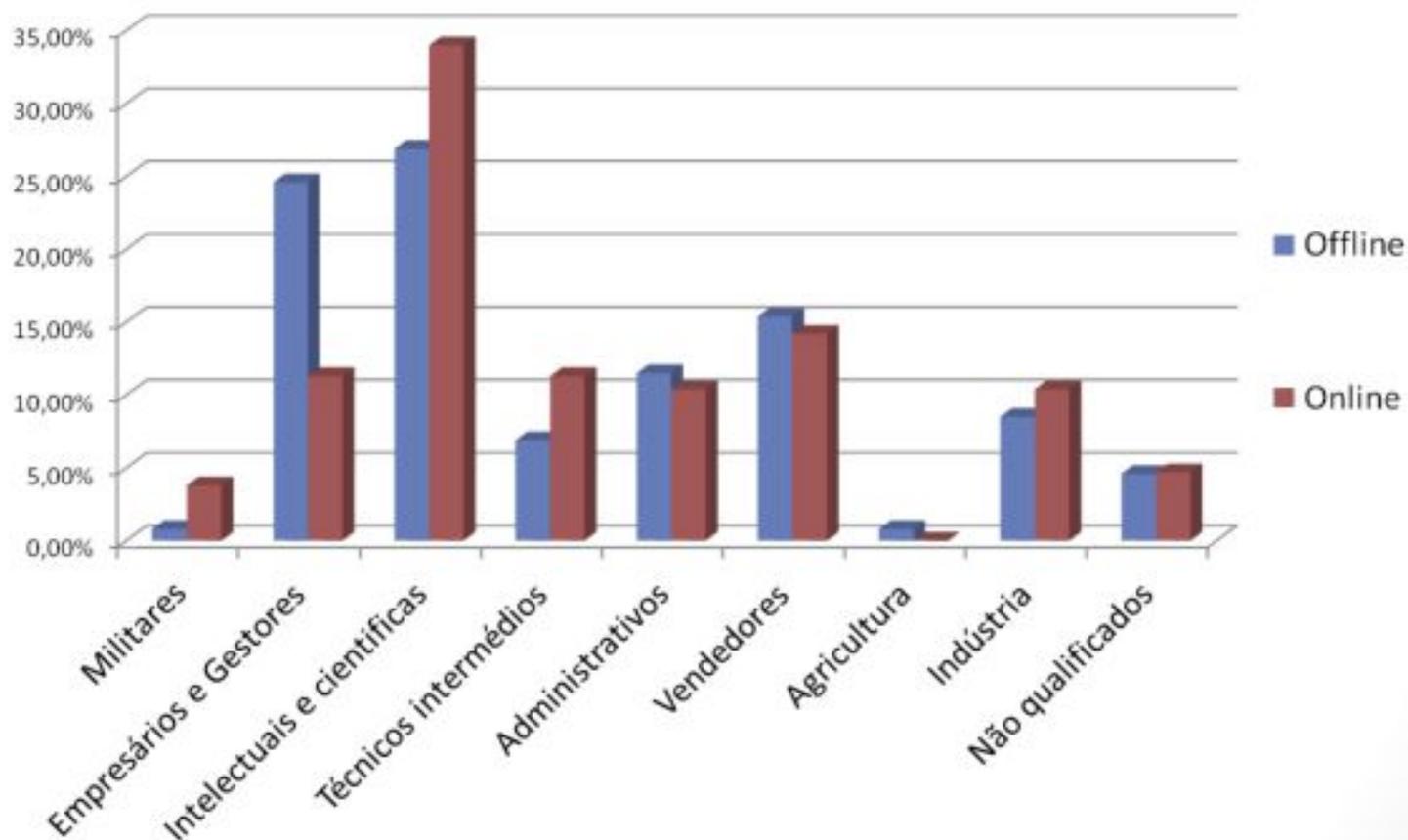
Resultados Sociodemográficos – 3

Categoria profissional dos jogadores patológicos offline e online

Categoria profissional		Tipo		Total	Sig
		Offline	Online		
Militares	Count	1	4	5	0,178
	% within tipo	,8%	3,8%	2,1%	
Empresários e gestores	Count	32	12	44	18,6%
	% within tipo	24,6%	11,3%		
Intelectuais e científicas	Count	35	36	71	30,1%
	% within tipo	26,9%	34,0%		
Técnicos intermédios	Count	9	12	21	8,9%
	% within tipo	6,9%	11,3%		
Administrativos	Count	15	11	26	11,0%
	% within tipo	11,5%	10,4%		
Vendedores	Count	20	15	35	14,8%
	% within tipo	15,4%	14,2%		
Agricultura	Count	1	0	1	,4%
	% within tipo	,8%	,0%		
Indústria	Count	11	11	22	9,3%
	% within tipo	8,5%	10,4%		
Não qualificados	Count	6	5	11	4,7%
	% within tipo	4,6%	4,7%		
Total	Count	130	106	236	100,0%
	% within tipo	100,0%	100,0%		

Resultados Sociodemográficos – 3 Profissões

Categoria profissional dos jogadores patológicos offline e online



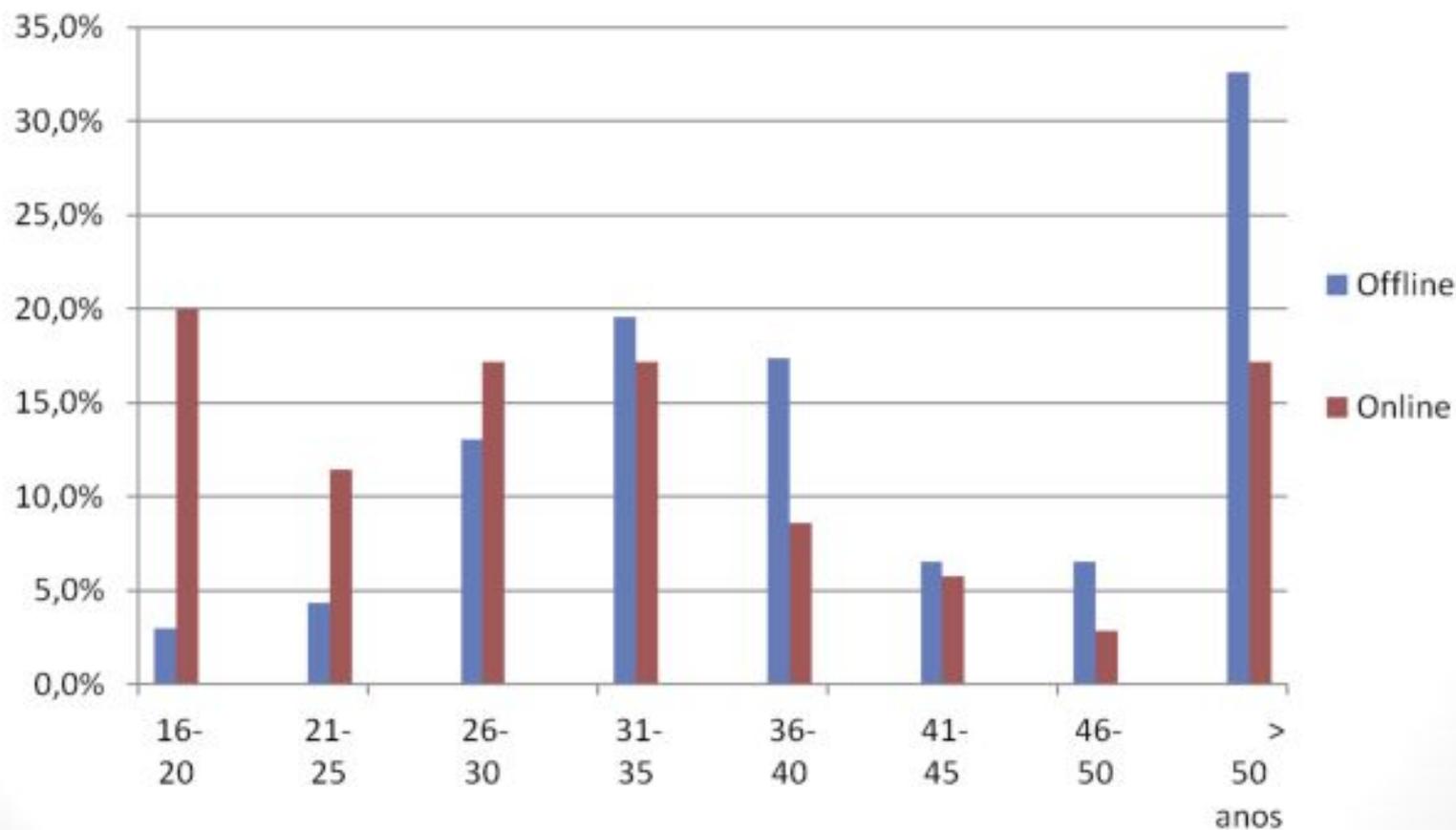
Resultados Sociodemográficos – 4

Idades Mulheres

Caracterização Jogadoras Offline						Caracterização Jogadoras Online						Comparação: JPOF/JPON			
Mulheres						Mulheres						Mulheres			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
de 16 a 20 anos	Count	16	14	0	30	0,000*	39	39	7	85	0,383	0	7	7	0,045 *
	Within Sogs	17.2%	12.1%	0.0%	11.8%		25.2%	27.3%	20.0%	25.5%		0.0%	20.0%	8.6%	
de 21 a 25 anos	Count	16	30	2	48		29	39	4	72		2	4	6	
	Within Sogs	17.2%	25.9%	4.3%	18.8%		18.7%	27.3%	11.4%	21.6%		4.3%	11.4%	7.4%	
de 26 a 30 anos	Count	13	19	6	38		21	22	6	49		6	6	12	
	Within Sogs	14.0%	16.4%	13.0%	14.9%		13.5%	15.4%	17.1%	14.7%		13.0%	17.1%	14.8%	
de 31 a 35 anos	Count	14	17	9	40		23	20	6	49		9	6	15	
	Within Sogs	15.1%	14.7%	19.6%	15.7%		14.8%	14.0%	17.1%	14.7%		19.6%	17.1%	18.5%	
de 36 a 40 anos	Count	9	13	8	30		15	7	3	25		8	3	11	
	Within Sogs	9.7%	11.2%	17.4%	11.8%		9.7%	4.9%	8.6%	7.5%		17.4%	8.6%	13.6%	
de 41 a 45 anos	Count	11	5	3	19		11	6	2	19		3	2	5	
	Within Sogs	11.8%	4.3%	6.5%	7.5%		7.1%	4.2%	5.7%	5.7%		6.5%	5.7%	6.2%	
de 46 a 50 anos	Count	5	9	3	17		5	3	1	9		3	1	4	
	Within Sogs	5.4%	7.8%	6.5%	6.7%		3.2%	2.1%	2.9%	2.7%		6.5%	2.9%	4.9%	
Mais de 50 anos	Count	9	9	15	33		12	7	6	25		15	6	21	
	Within Sogs	9.7%	7.8%	32.6%	12.9%		7.7%	4.9%	17.1%	7.5%		32.6%	17.1%	25.9%	
Total	Count	93	116	46	255		155	143	35	333		46	35	81	
	Within Sogs	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%		100.0%	100.0%	100.0%	

* $p \leq 0,05$ ** $p \leq 0,10$

Idades Mulheres



Resultados Sociodemográficos – 5

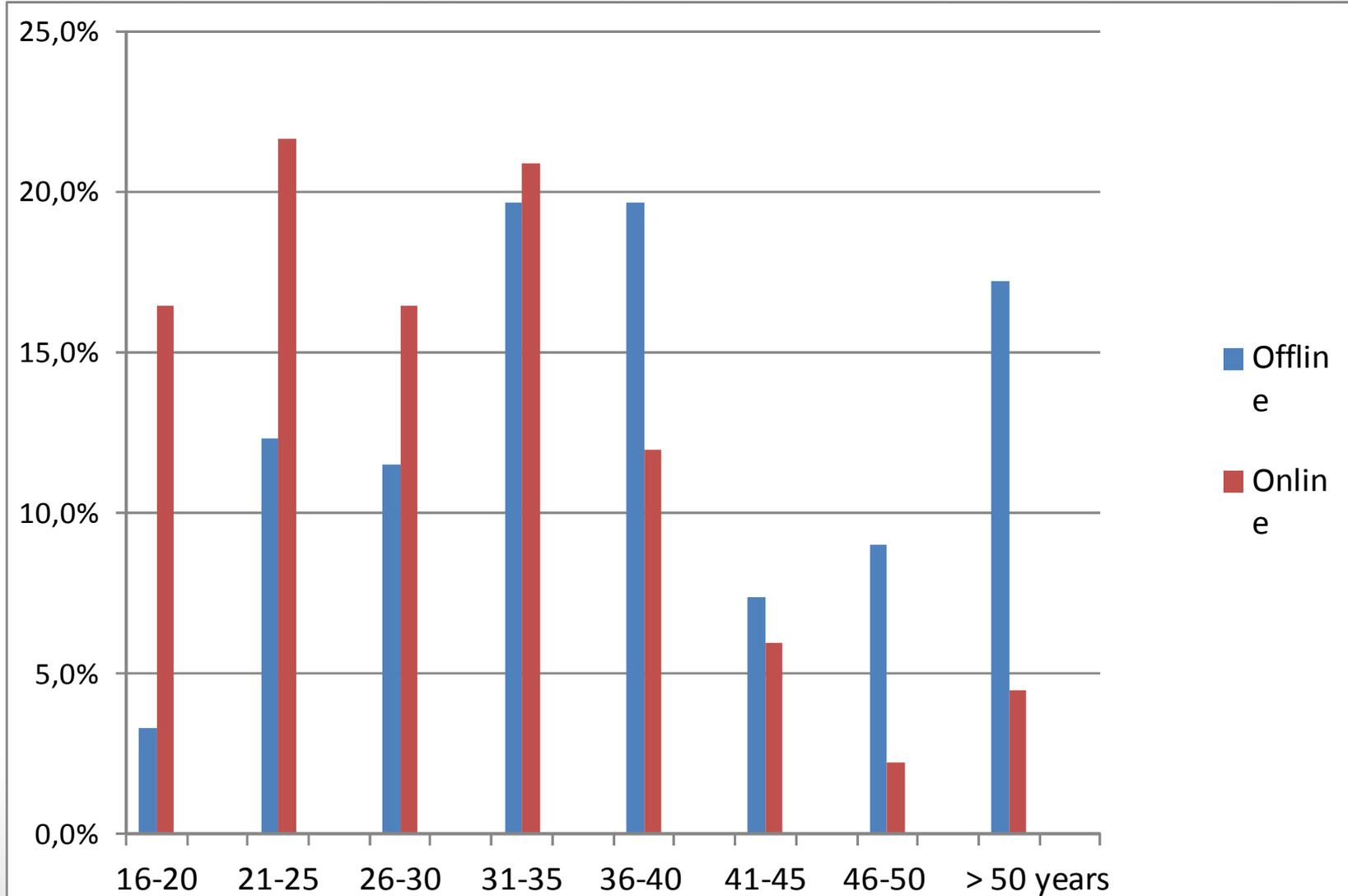
Idades Homens

		Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON				
		Homens				Homens					Homens				
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
de 16 a 20 anos	Count	8	19	4	31	0,23	33	92	22	147	0,123	4	22	26	0,000*
	Within Sogs	10,3%	11,2%	3,3%	8,4%		22,8%	27,8%	16,4%	24,1%		3,3%	16,4%	10,2%	
de 21 a 25 anos	Count	10	27	15	52		32	59	29	120		15	29	44	
	Within Sogs	12,8%	15,9%	12,3%	14,1%		22,1%	17,8%	21,6%	19,7%		12,3%	21,6%	17,2%	
de 26 a 30 anos	Count	12	32	14	58		21	55	22	98		14	22	36	
	Within Sogs	15,4%	18,8%	11,5%	15,7%		14,5%	16,6%	16,4%	16,1%		11,5%	16,4%	14,1%	
de 31 a 35 anos	Count	8	23	24	55		18	56	28	102		24	28	52	
	Within Sogs	10,3%	13,5%	19,7%	14,9%		12,4%	16,9%	20,9%	16,7%		19,7%	20,9%	20,3%	
de 36 a 40 anos	Count	11	21	24	56		13	39	16	68		24	16	40	
	Within Sogs	14,1%	12,4%	19,7%	15,1%		9,0%	11,8%	11,9%	11,1%		19,7%	11,9%	15,6%	
de 41 a 45 anos	Count	7	11	9	27		12	12	8	32		9	8	17	
	Within Sogs	9,0%	6,5%	7,4%	7,3%		8,3%	3,6%	6,0%	5,2%		7,4%	6,0%	6,6%	
de 46 a 50 anos	Count	5	13	11	29		8	8	3	19		11	3	14	
	Within Sogs	6,4%	7,6%	9,0%	7,8%		5,5%	2,4%	2,2%	3,1%		9,0%	2,2%	5,5%	
Mais de 50 anos	Count	17	24	21	62		8	10	6	24		21	6	27	
	Within Sogs	21,8%	14,1%	17,2%	16,8%		5,5%	3,0%	4,5%	3,9%		17,2%	4,5%	10,5%	
Total	Count	78	170	122	370		145	331	134	610		122	134	256	
	Within Sogs	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	

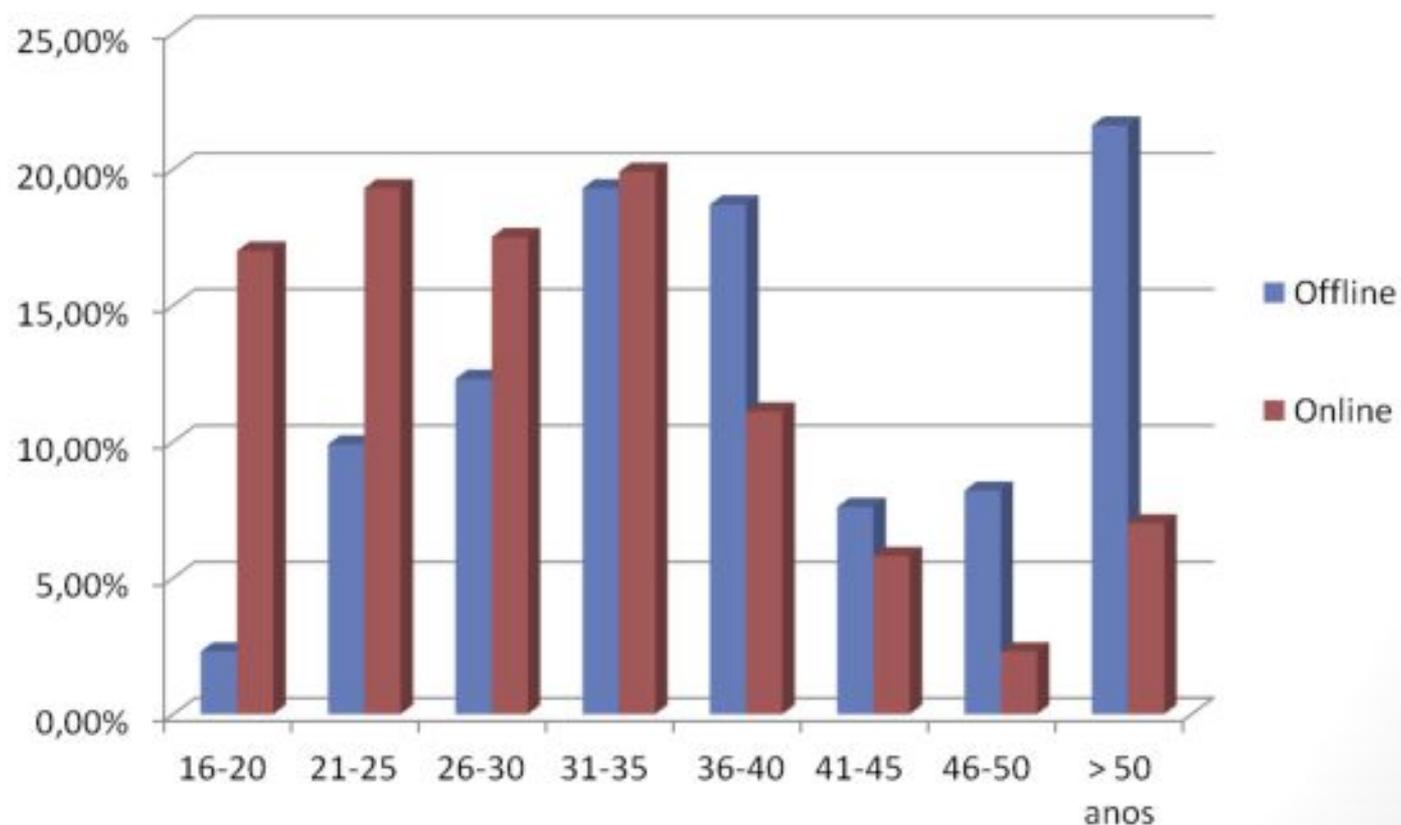
* $p \leq 0,05$ ** $p \leq 0,10$

Resultados Sociodemográficos – 5 Idades

Idades Homens



Idades Homens e Mulheres em conjunto



Factores Individuais – 6 : Relações “Vitais”

Como classificaria a estabilidade da relação com o pai e mãe ao longo da vida (Escala Lickert 1-7)

Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Pai	Média	5,50	5,39	4,64	0,000 *	5,58	5,54	5,18	0,044 *	4,64	5,18	0,042 *
	DP	2,01	1,98	2,09		1,95	1,86	1,96		2,08	1,95	
Mãe	Média	6,02	6,11	5,55	0,003 *	6,08	6,20	5,90	0,034 *	5,18	5,90	0,177
	DP	1,52	1,44	1,77		1,52	1,30	1,49		1,95	1,49	

* $p \leq 0,05$

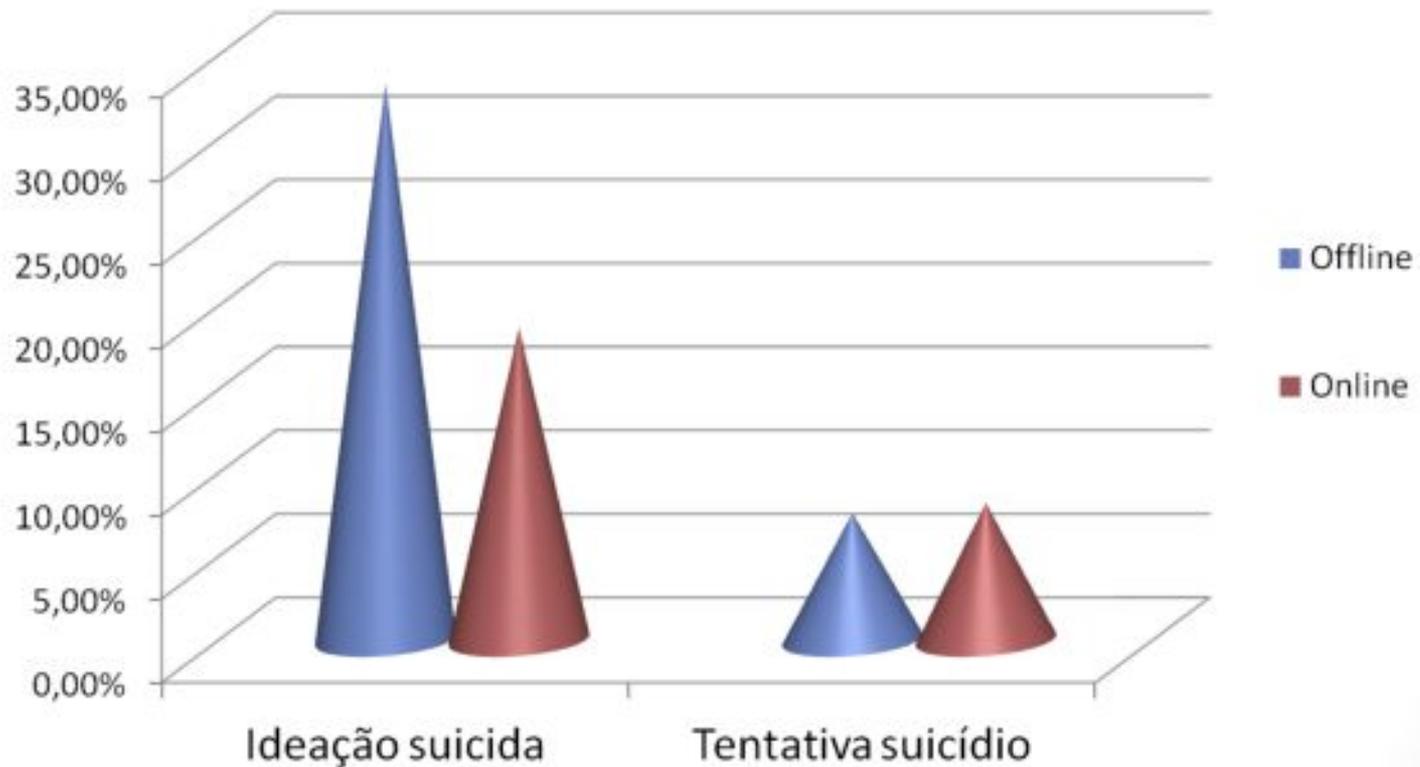
Alguma vez teve pensamento ou vontade de acabar com a vida e fez alguma tentativa?

Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON					
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Ideação Suicida	Sim	4	8	57	69	0,000 *	11	24	32	67	0,000 *	57	32	89	0,002 *
		2,3%	2,8%	33,3%	10,9%		3,7%	5,0%	18,7%	7,1%		33,3%	18,7%	26,0%	
	Não	168	282	114	564		290	454	139	883		114	139	253	
		97,7%	97,2%	66,7%	89,1%		96,3%	95,0%	81,3%	92,9%		66,7%	81,3%	74,0%	
Tentativa Suicídio	Sim	3	13	13	29	0,034 *	6	19	14	39	0,005 *	13	14	27	0,841
		1,8%	4,5%	7,6%	4,6%		2,0%	4,0%	8,2%	4,1%		7,6%	8,2%	7,9%	
	Não	168	278	157	603		291	457	156	904		157	156	313	
		98,2%	95,5%	92,4%	95,4%		98,0%	96,0%	91,8%	95,9%		92,4%	91,8%	92,1%	

* $p \leq 0,05$

Factores Individuais – 6 : Ideação e Tentativa de suicídio

Alguma vez teve pensamento ou vontade de acabar com a vida e fez alguma tentativa?



Factores Individuais – 7 : Intensidade Emocional

Qual a sua perspectiva sobre escoar/rapidez da passagem do tempo enquanto joga?

Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
passagem tempo	Média	3,55	3,69	4,34	0,000 *	3,80	3,88	4,08	0,010 *	4,34	4,08	0,003 *
	DP	1,13	1,12	1,07		1,05	1,01	1,05		1,06	1,04	

* $p \leq 0,05$

Quando joga qual é o grau de escape; evasão; alheamento que sente?

Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Escape	Média	2,70	2,91	3,98	0,000 *	2,89	3,17	3,53	0,000*	3,98	3,53	0,000 *
	DP	1,28	1,24	1,15		1,26	1,24	1,22		1,15	1,22	

* $p \leq 0,05$

Quando joga qual é o grau de exaltação; adrenalina; euforia; excitação que sente?

Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Euforia	Média	2,61	3,05	4,04	0,000 *	2,79	3,24	3,71	0,000*	4,04	3,71	0,001 *
	DP	1,14	1,11	1,05		1,18	1,10	1,04		1,04	1,03	

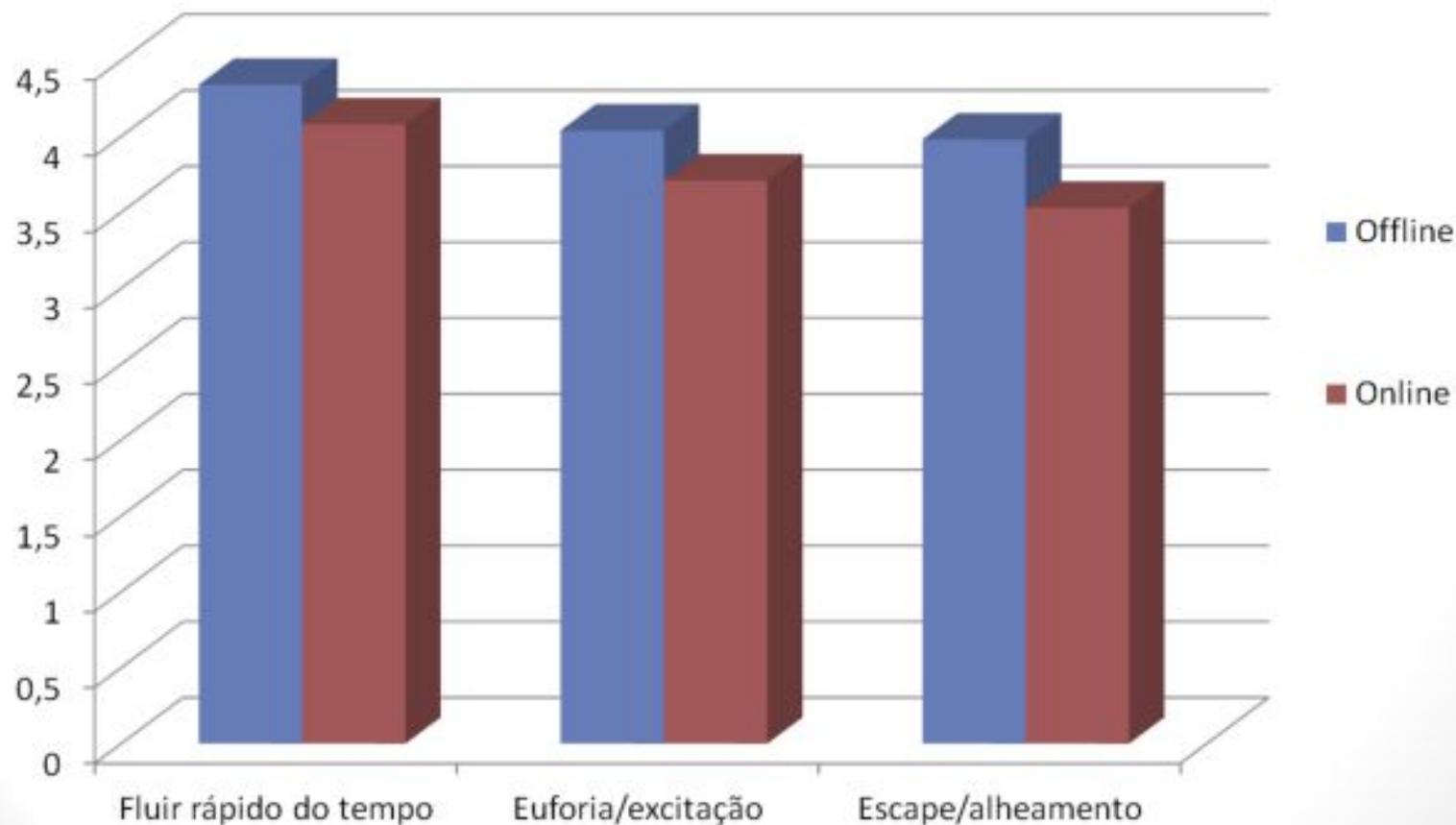
* $p \leq 0,05$

Factores Individuais – 7 : Intensidade Emocional

Qual a sua perspectiva sobre escoar/rapidez da passagem do tempo enquanto joga?

- Quando joga qual é o grau de escape; evasão; alheamento que sente?

Quando joga qual é o grau de exaltação; adrenalina; euforia; excitação que sente?



Factores Individuais - 8a : Álcool

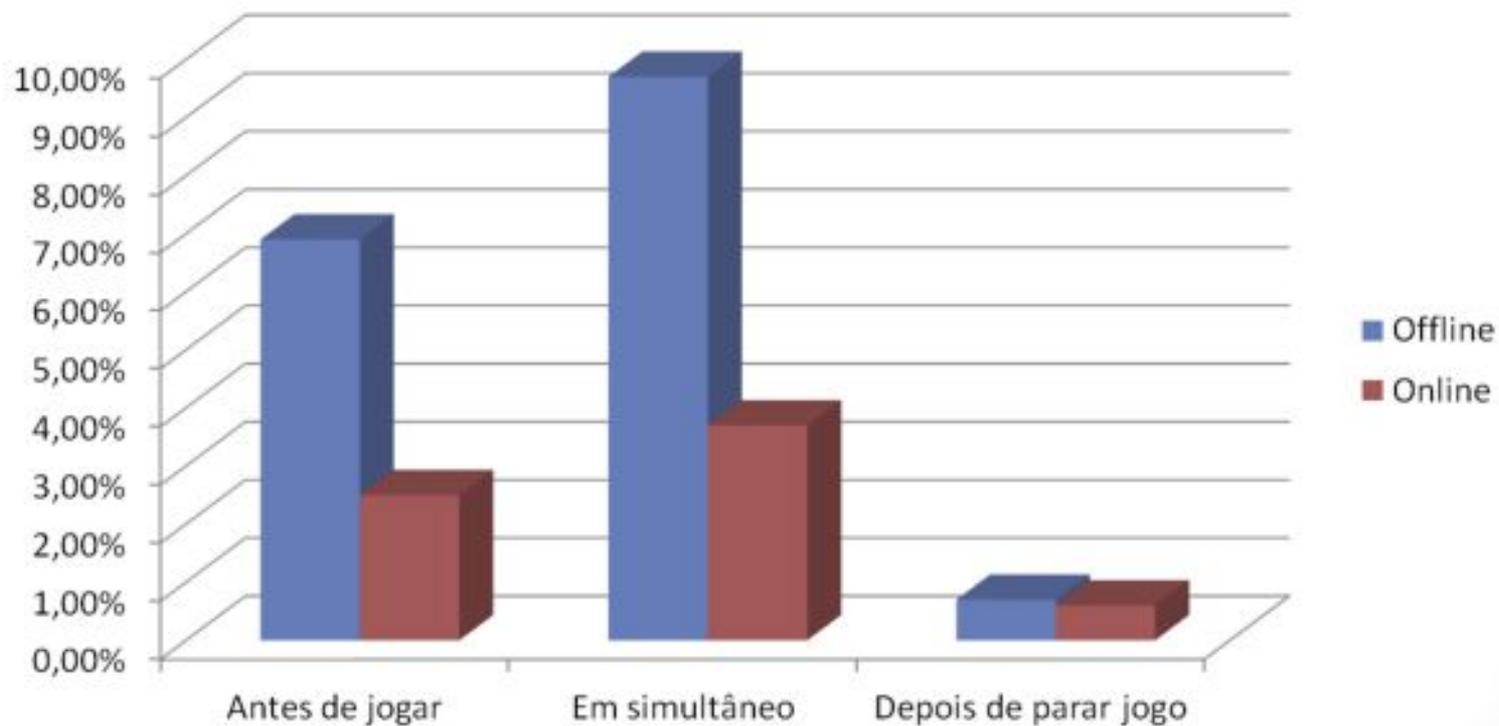
Tem/teve problemas relacionados com o álcool nalgum momento da sua vida?

		Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Antes de jogar	Count	1	3	10	14	0.000*	2	6	4	12	0.000*	10	4	14	0,071
	% within Sogs	,6%	1,0%	6,9%	2,3%		,7%	1,3%	2,5%	1,3%		6,9%	2,5%	4,5%	
Em simultâneo com jogo	Count	0	2	14	16		0	1	6	7		14	6	20	
	% within Sogs	,0%	,7%	9,7%	2,6%		,0%	,2%	3,7%	,8%		9,7%	3,7%	6,5%	
Depois de resolver problemas com jogo	Count	0	0	1	1		0	0	1	1		1	1	2	
	% within Sogs	,0%	,0%	,7%	,2%		,0%	,0%	,6%	,1%		,7%	,6%	,6%	
Com álcool mas não com jogo	Count	3	10	4	17		2	8	4	14		4	4	8	
	% within Sogs	1,8%	3,4%	2,8%	2,8%		,7%	1,7%	2,5%	1,5%		2,8%	2,5%	2,6%	
Nem álcool nem jogo	Count	165	276	116	557		290	457	148	895		116	148	264	
	% within Sogs	97,6%	94,8%	80,0%	92,1%		98,6%	96,8%	90,8%	96,3%		80,0%	90,8%	85,7%	
Total	Count	169	291	145	605		294	472	163	929		145	163	308	
	% within Sogs	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	

* $p \leq 0,05$

Factores Individuais - 8a : Álcool

Tem/teve problemas relacionados com o álcool nalgum momento da sua vida?



Factores Individuais – 9a : Drogas

Tem/teve problemas relacionados com drogas nalgum momento da sua vida?

		Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Antes de jogar	Count	0	3	8	11	0.000*	3	4	9	16	0.000*	8	9	17	0.078
	% within Sogs	,0%	1,0%	5,7%	1,8%		1,0%	,8%	5,6%	1,7%		5,7%	5,6%	5,6%	
Em simultâneo com jogo	Count	0	2	12	14		0	6	3	9		12	3	15	
	% within Sogs	,0%	,7%	8,6%	2,3%		,0%	1,3%	1,9%	1,0%		8,6%	1,9%	5,0%	
Depois de resolver problemas com jogo	Count	0	0	1	1		0	0	0	0		1	0	1	
	% within Sogs	,0%	,0%	,7%	,2%		0%	0%	0%	0%		,7%	,0%	,3%	
Com drogas não com jogo	Count	2	7	4	13		5	10	5	20		4	5	9	
	% within Sogs	1,2%	2,4%	2,9%	2,2%		1,7%	2,1%	3,1%	2,2%		2,9%	3,1%	3,0%	
Nem drogas nem jogo	Count	164	281	115	560		287	451	144	882		115	144	259	
	% within Sogs	98,8%	95,9%	82,1%	93,5%		97,3%	95,8%	89,4%	95,1%		82,1%	89,4%	86,0%	
Total	Count	166	293	140	599		295	471	161	927		140	161	301	
	% within Sogs	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	

* $p \leq 0,05$

Factores Individuais – 9b Quais Alternativas; Complementos ou Ambos?

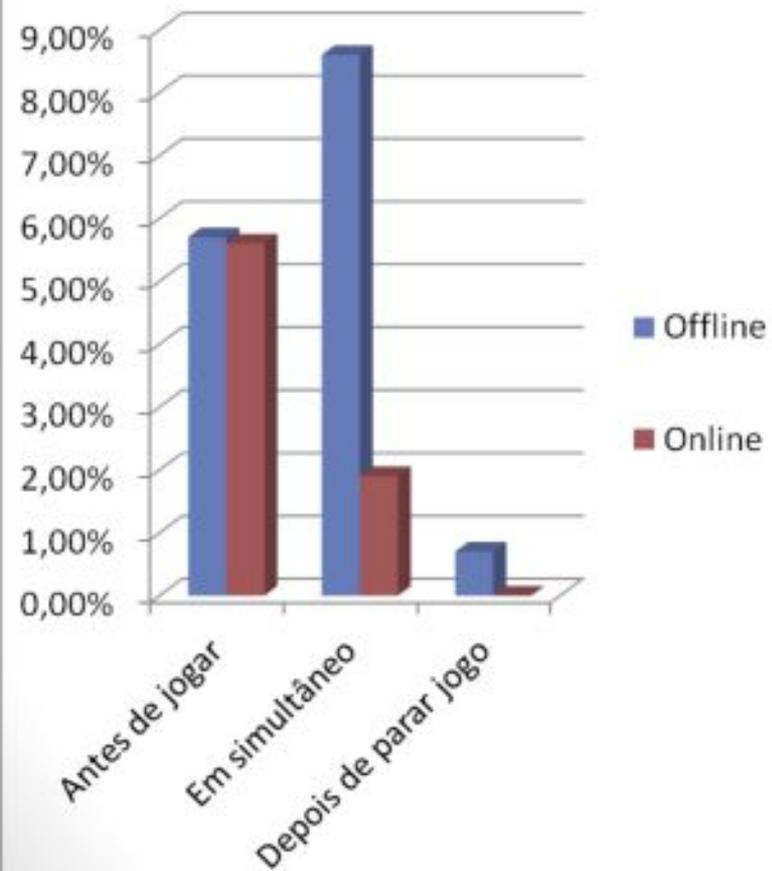
Problemas com que tipo de drogas ?

		Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Cannabis	Não	170	272	149	591	0,002 *	294	451	150	895	0,002 *	149	150	299	0,870
		97,1%	92,5%	87,1%	92,3%		96,1%	93,6%	87,7%	93,3%		87,1%	87,7%	87,4%	
	Sim	5	22	22	49		12	31	21	64		22	21	43	
		2,9%	7,5%	12,9%	7,7%		3,9%	6,4%	12,3%	6,7%		12,9%	12,3%	12,6%	
Cocaine	Não	172	285	159	616	0,024 *	302	474	164	940	0,086 **	159	164	323	0,238
		98,3%	96,9%	93,0%	96,3%		98,7%	98,3%	95,9%	98,0%		93,0%	95,9%	94,4%	
	Sim	3	9	12	24		4	8	7	19		12	7	19	
		1,7%	3,1%	7,0%	3,8%		1,3%	1,7%	4,1%	2,0%		7,0%	4,1%	5,6%	
Heroin	Não	172	292	167	631	0,315	305	479	167	951	0,052 **	167	167	334	1,000
		98,3%	99,3%	97,7%	98,6%		99,7%	99,4%	97,7%	99,2%		97,7%	97,7%	97,7%	
	Sim	3	2	4	9		1	3	4	8		4	4	8	
		1,7%	,7%	2,3%	1,4%		,3%	,6%	2,3%	,8%		2,3%	2,3%	2,3%	
Ecstasy Ácidos	Não	174	285	166	625	0,191	305	474	163	942	0,002 *	166	163	329	0,398
		99,4%	96,9%	97,1%	97,7%		99,7%	98,3%	95,3%	98,2%		97,1%	95,3%	96,2%	
	Sim	1	9	5	15		1	8	8	17		5	8	13	
		,6%	3,1%	2,9%	2,3%		,3%	1,7%	4,7%	1,8%		2,9%	4,7%	3,8%	

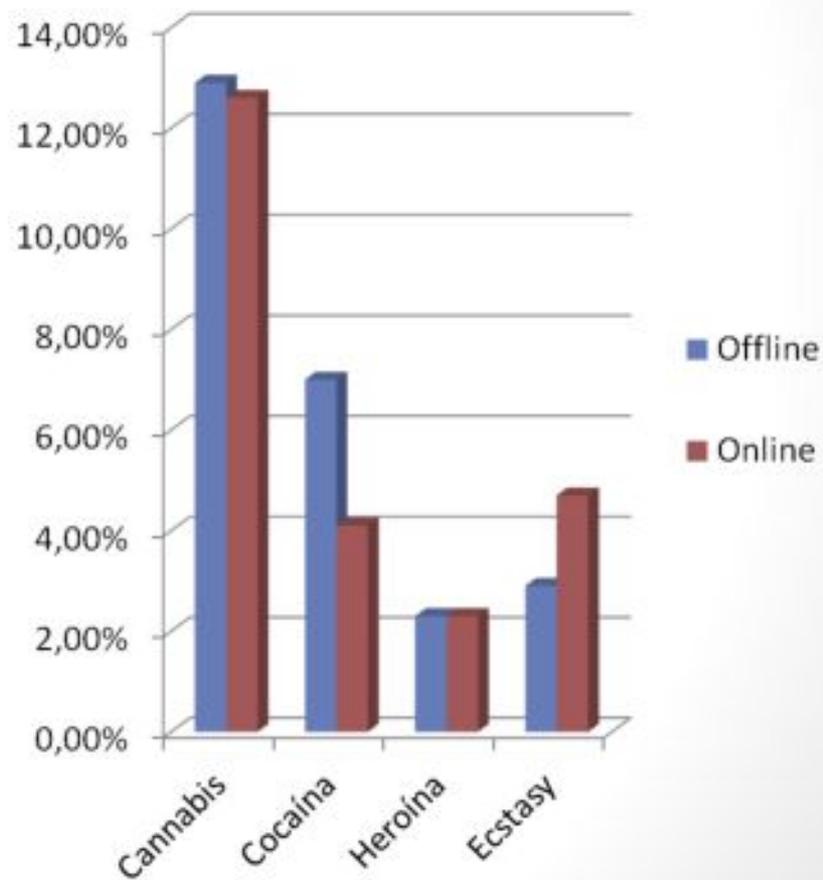
* $p \leq 0,05$

Factores Individuais – 9b Drogas ? Quais ? Alternativas; Complementos ou Ambos?

Tem/teve problemas relacionados com drogas nalgum momento da sua vida?



Problemas com que tipo de drogas ?



Factores individuais – 10 : Fumadores Compulsivos

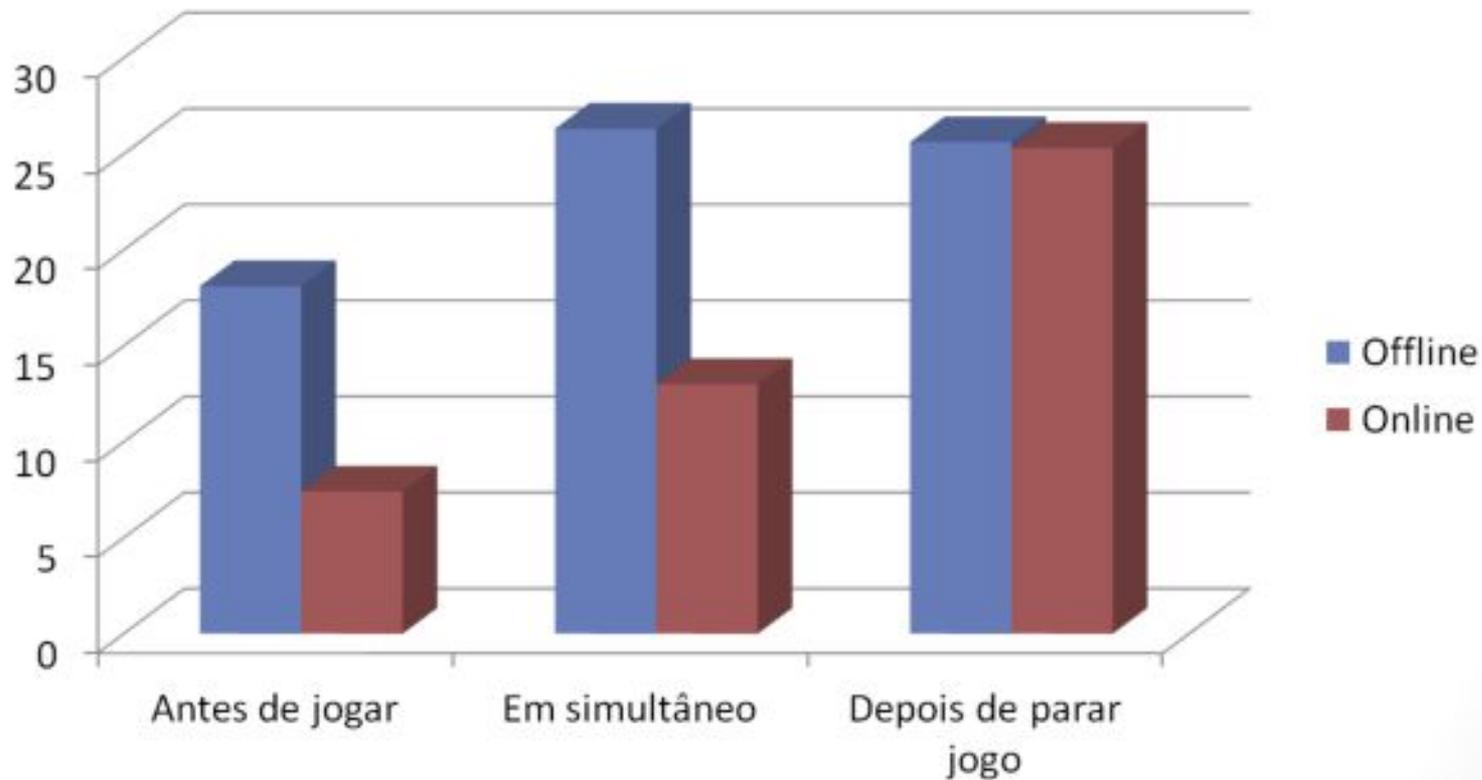
Tem/teve problemas relacionados com tabaco nalgum momento da sua vida?

		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Antes de jogar	Count	0	15	29	44	0.000*	8	17	12	37	0.000*	29	12	41	0.000*
	% within Sogs	0%	5,2%	18,1%	7,2%		2,7%	3,7%	7,4%	4,0%		18.1%	7.4%	12.7%	
Em simultâneo com jogo	Count	1	10	42	53		2	16	21	39		42	21	63	
	% within Sogs	,6%	3,4%	26,3%	8,6%		,7%	3,5%	13,0%	4,3%		26,30%	13%	19.6%	
Depois de resolver problemas com jogo	Count	0	0	0	0		0	0	0	0		0	0	0	
	% within Sogs	0%	0%	0%	0%		0%	0%	0%	0%		0%	0%	0%	
Com tabaco mas não com jogo	Count	40	101	41	182		60	112	41	213		41	41	82	
	% within Sogs	24,5%	34,8%	25,6%	29,7%		20,6%	24,3%	25,3%	23,3%		25.6%	25.3%	25.5%	
Nem tabaco nem jogo	Count	122	164	48	334		221	316	88	625		48	88	136	
	% within Sogs	74,8%	56,6%	30,0%	54,5%		75,9%	68,5%	54,3%	68,4%		30%	54.3%	42.2%	
Total	Count	163	290	160	613		291	461	162	914		160	162	322	
	% within Sogs	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100%	100%	100%	

* $p \leq 0,05$

Factores individuais – 10 : Fumadores Compulsivos

Tem/teve problemas relacionados com tabaco nalgum momento da sua vida?



Factores individuais - 11: Substituições

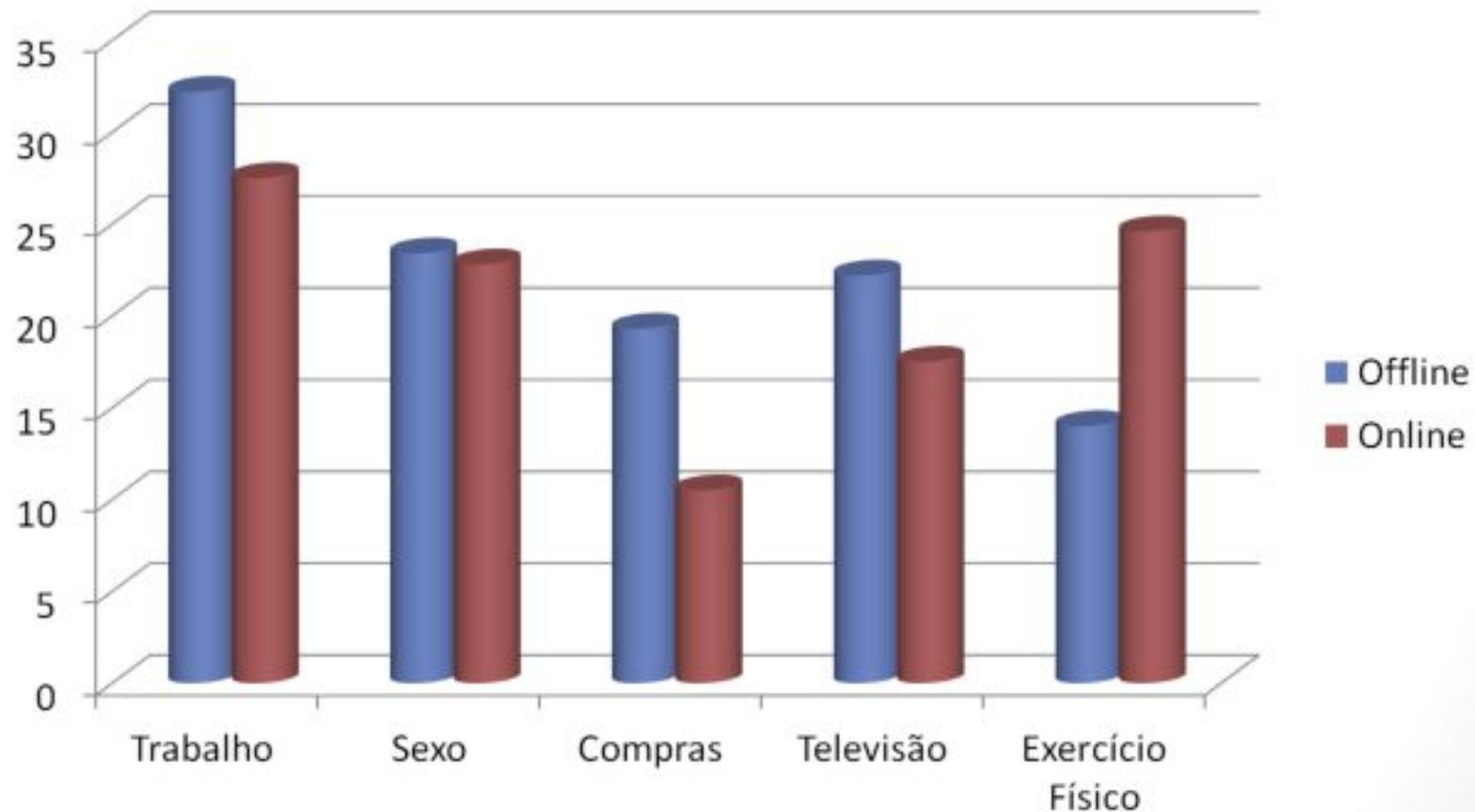
Alguma vez substituiu o comportamento de jogo por outras actividades?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON				
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Trabalho	Não	157	252	116	525	0,000 *	270	387	124	781	0,000 *	116	124	240	0,344
		89,7%	85,7%	67,8%	82,0%		88,2%	80,3%	72,5%	81,4%		67,8%	72,5%	70,2%	
	Sim	18	42	55	115		36	95	47	178		55	47	102	
		10,3%	14,3%	32,2%	18,0%		11,8%	19,7%	27,5%	18,6%		32,20%	27,5%	29,8%	
Sexo	Não	163	250	131	544	0,000 *	287	405	132	824	0,000 *	131	132	263	0,898
		93,1%	85,0%	76,6%	85,0%		93,8%	84,0%	77,2%	85,9%		76,6%	77,2%	76,9%	
	Sim	12	44	40	96		19	77	39	135		40	39	79	
		6,9%	15,0%	23,4%	15,0%		6,2%	16,0%	22,8%	14,1%	0,350	23,4%	22,8%	23,1%	
Compras	Não	167	266	138	571	0,000 *	285	445	153	883		138	153	291	0,023*
		95,4%	90,5%	80,7%	89,2%		93,1%	92,3%	89,5%	92,1%		80,7%	89,5%	85,1%	
	Sim	8	28	33	69		21	37	18	76		33	18	51	
		4,6%	9,5%	19,3%	10,8%		6,9%	7,7%	10,5%	7,9%		19,3%	10,5%	14,9%	
Televisão	Não	156	226	133	515	0,003 *	243	359	141	743	0,062 *	133	141	274	0,278
		89,1%	76,9%	77,8%	80,5%		79,4%	74,5%	82,5%	77,5%		77,8%	82,5%	80,1%	
	Sim	19	68	38	125		63	123	30	216		38	30	68	
		10,9%	23,1%	22,2%	19,5%		20,6%	25,5%	17,5%	22,5%		22,2%	17,5%	19,9%	
Exercício físico	Não	152	236	147	535	0,109	237	348	129	714	0,244	147	129	276	0,014*
		86,90%	80,30%	86%	83,60%		77,50%	72,50%	75,40%	74,50%		86%	75%	80,7%	
	Sim	23	58	24	105		69	134	42	245		24	42	6600%	
		13,10%	19,70%	14%	16,40%		22,50%	27,80%	24,60%	25,50%		14%	24,6%	19,3%	

* $p \leq 0,05$

Factores individuais - 11: Substituições

Alguma vez substituiu o comportamento de jogo por outras actividades?



Factores Individuais - 12 : Comorbilidades

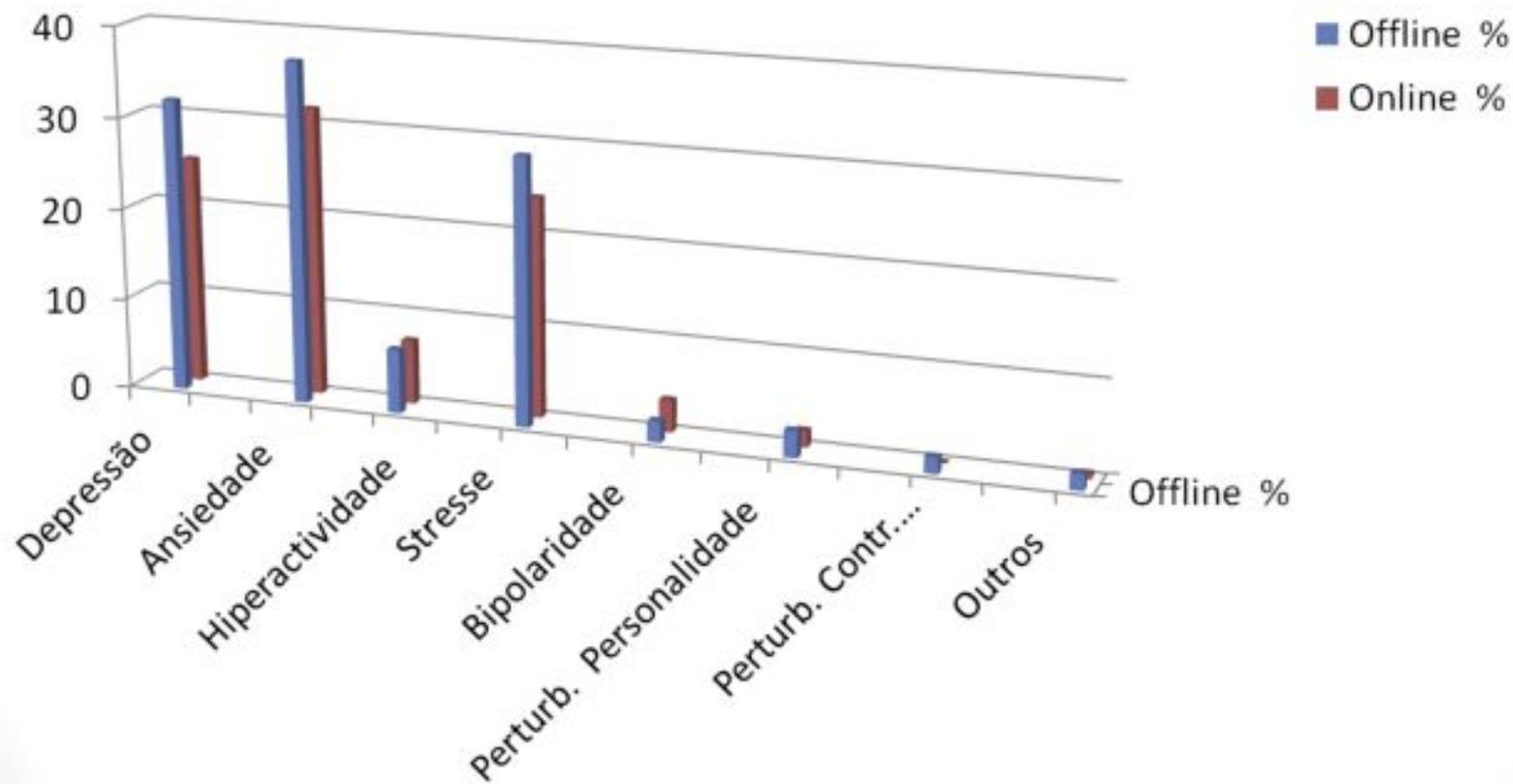
Já lhe foi diagnosticado algum dos seguintes problemas?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação JPOF / JPON				
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Depressão	Não	139	231	116	486	0,015 *	243	405	128	776	0,023 *	116	128	244	0,151
		79,4%	78,6%	67,8%	75,9%		79,4%	84,0%	74,9%	80,9%		67,8%	74,9%	71,3%	
	Sim	36	63	55	154		63	77	43	183		55	43	98	
		20,6%	21,4%	32,2%	24,1%		20,6%	16,0%	25,1%	19,1%		32,2%	25,1%	28,7%	
Ansiedade	Não	131	216	107	454	0,018 *	248	392	117	757	0,001 *	107	117	224	0,255
		74,9%	73,5%	62,6%	70,9%		81,0%	81,3%	68,4%	78,9%		62,6%	68,4%	65,5%	
	Sim	44	78	64	186		58	90	54	202		64	54	118	
		25,1%	26,5%	37,4%	29,1%		19,0%	18,7%	31,6%	21,1%		37,4%	31,6%	34,5%	
Hiperactividade	Não	171	284	159	614	0,061 **	303	464	159	926	0,002 *	159	159	318	1,000
		97,7%	96,6%	93,0%	95,9%		99,0%	96,3%	93,0%	96,6%		93,0%	93,0%	93,0%	
	Sim	4	10	12	26		3	18	12	33		12	12	24	
		2,3%	3,4%	7,0%	4,1%		1,0%	3,7%	7,0%	3,4%		7,0%	7,0%	7,0%	
Stresse	Não	148	215	121	484	0,005 *	263	411	130	804	0,009 *	121	130	251	0,271
		84,6%	73,1%	70,8%	75,6%		85,9%	85,3%	76,0%	83,8%		70,8%	76,0%	73,4%	
	Sim	27	79	50	156		43	71	41	155		50	41	91	
		15,4%	26,9%	29,2%	24,4%		14,1%	14,7%	24,0%	16,2%		29,2%	24,0%	26,6%	
Bipolaridade	Não	175	288	167	630	0,143	302	470	165	937	0,281	167	165	332	0,521
		100,0%	98,0%	97,7%	98,4%		98,7%	97,5%	96,5%	97,7%		97,7%	96,5%	97,1%	
	Sim	0	6	4	10		4	12	6	22		4	6	10	
		,0%	2,0%	2,3%	1,6%		1,3%	2,5%	3,5%	2,3%		2,3%	3,5%	2,9%	
Perturb. da personalidade	Não	175	292	166	633	0,021 *	306	480	168	954	0,035 *	166	168	334	0,474
		100,0%	99,3%	97,1%	98,9%		100,0%	99,6%	98,2%	99,5%		97,1%	98,2%	97,7%	
	Sim	0	2	5	7		0	2	3	5		5	3	8	
		,0%	,7%	2,9%	1,1%		,0%	,4%	1,8%	,5%		2,9%	1,8%	2,3%	
Perturb controlo impulsos	Não	174	291	168	633	0,564	306	479	171	956	0,226	168	171	339	0,082
		99,4%	99,0%	98,2%	98,9%		100,0%	99,4%	100,0%	99,7%		98,2%	100,0%	99,1%	
	Sim	1	3	3	7		0	3	0	3		3	0	3	
		,6%	1,0%	1,8%	1,1%		,0%	,6%	,0%	,3%		1,8%	,0%	,9%	
Outras	Não	169	285	168	622	0,604	301	474	170	945	0,574	168	170	338	0,314
		96,6%	96,9%	98,2%	97,2%		98,4%	98,3%	99,4%	98,5%		98,2%	99,4%	98,8%	
	Sim	6	9	3	18		5	8	1	14		3	1	4	
		3,4%	3,1%	1,8%	2,8%		1,6%	1,7%	,6%	1,5%		1,8%	,6%	1,2%	

* $p \leq 0,05$ ** $p \leq 0,10$

Factores Individuais - 12 : Comorbilidades

Já lhe foi diagnosticado algum dos seguintes problemas?



Factores individuais - 13 : O peso do dinheiro

Alguma vez afirmou ter ganho dinheiro ao jogo, não sendo verdade?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação JPOF / JPON				
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Não	Count	169	258	84	511	0.000*	288	413	89	790	0.000*	84	89	173	0.039
	% within Sogs	100,0%	90,5%	56,0%	84,6%		100,0%	88,8%	53,6%	86,0%		56,0%	53,6%	54,7%	
Sim, menos metade vezes	Count	0	27	66	93		0	50	70	120		66	70	136	
	% within Sogs	,0%	9,5%	44,0%	15,4%		0%	10,8%	42,2%	13,1%		44,0%	42,2%	43,0%	
Sim, maioria das vezes	Count	0	0	0	0		0	2	7	9		0	7	7	
	% within Sogs	0%	0%	0%	0%		0%	,4%	4,2%	1,0%		0%	4,2%	2,2%	
Total	Count	169	285	150	604		288	465	166	919		150	166	316	
	% within Sogs	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	

* p ≤ 0,05

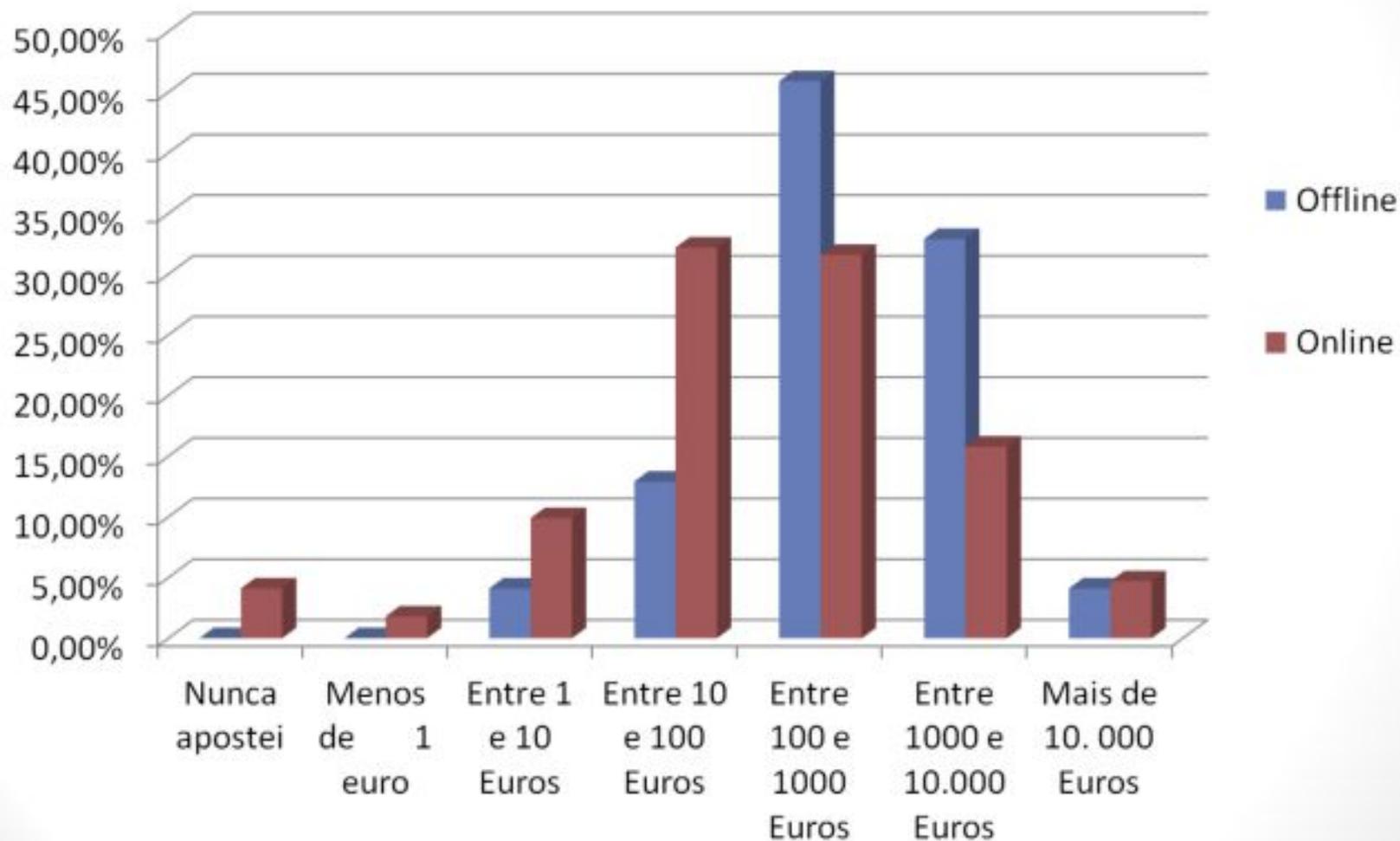
Qual a maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação JPOF / JPON				
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Nunca apostei	Count	31	18	0	49	0.000*	101	71	7	179	0,000*	0	7	7	0.000*
	% within	18,2%	6,1%	,0%	7,7%		34,2%	14,9%	4,1%	19,0%		,0%	4,1%	2,1%	
Menos de 1 euro	Count	6	6	0	12		9	16	3	28		0	3	3	
	% within	3,5%	2,0%	,0%	1,9%		3,1%	3,4%	1,8%	3,0%		,0%	1,8%	,9%	
Entre 1 e 10 Euros	Count	95	100	7	202		135	150	17	302		7	17	24	
	% within	55,9%	34,0%	4,1%	31,9%		45,8%	31,5%	9,9%	32,1%		4,1%	9,9%	7,0%	
Entre 10 e 100 Euros	Count	34	132	22	188		39	189	55	283		22	55	77	
	% within	20,0%	44,9%	12,9%	29,7%		13,2%	39,7%	32,2%	30,0%		12,9%	32,2%	22,6%	
Entre 100 e 1000 Euros	Count	4	34	78	116		10	38	54	102		78	54	132	
	% within	2,4%	11,6%	45,9%	18,3%		3,4%	8,0%	31,6%	10,8%		45,9%	31,6%	38,7%	
Entre 1000 e 10.000 Euros	Count	0	3	56	59		1	10	27	38		56	27	83	
	% within	,0%	1,0%	32,9%	9,3%		,3%	2,1%	15,8%	4,0%		32,9%	15,8%	24,3%	
Mais de 10.000 Euros	Count	0	1	7	8		0	2	8	10		7	8	15	
	% within	,0%	,3%	4,1%	1,3%		,0%	,4%	4,7%	1,1%		4,1%	4,7%	4,4%	
Totais	Count	170	294	170	634		295	476	171	942		170	171	341	
	% within	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	

* p ≤ 0,05

Factores individuais - 13 : O peso do dinheiro

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



Fatores individuais - 14 : O Jogo e a perda de controlo

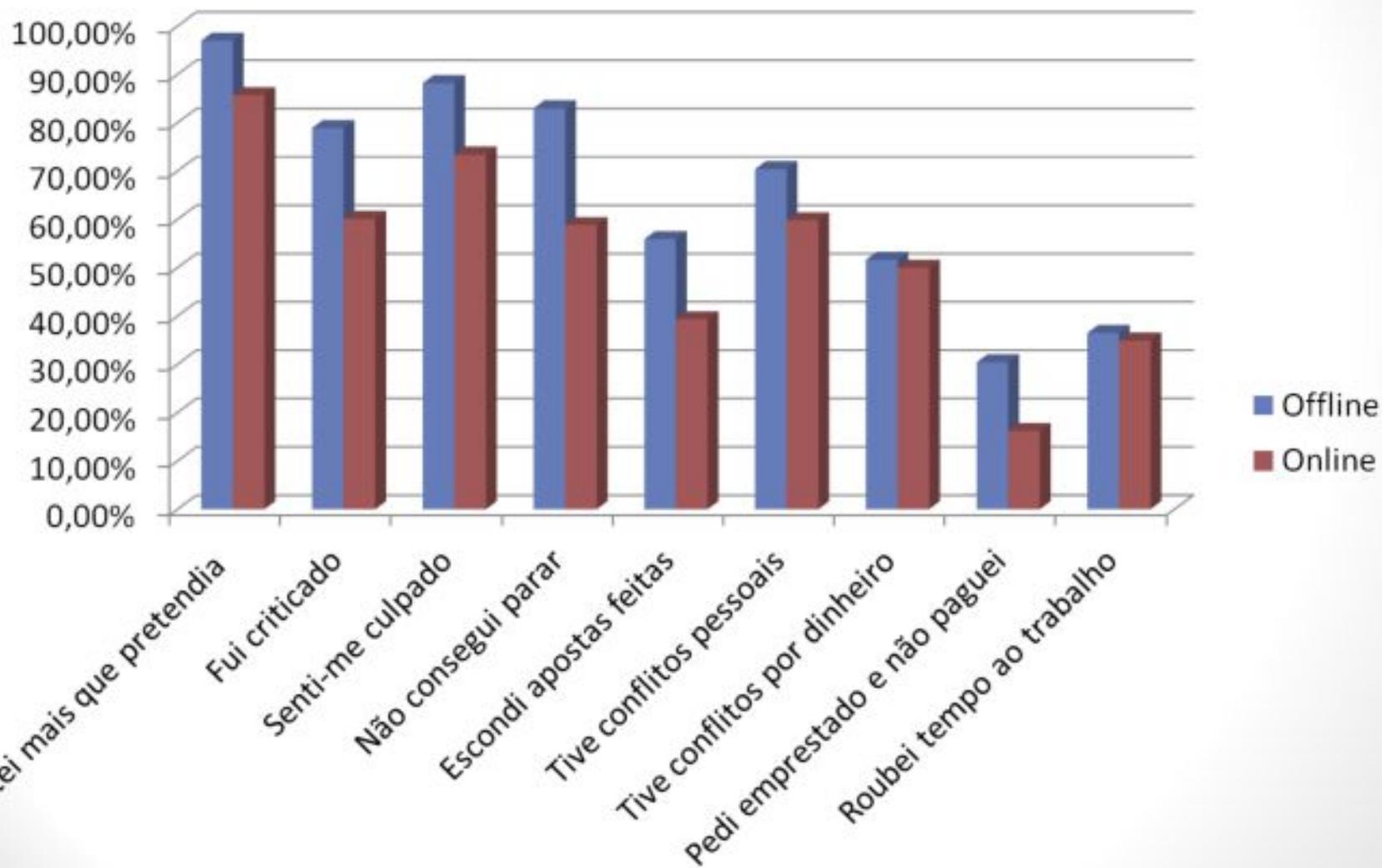
Que comportamentos e sentimentos relativos ao jogo evidenciaram
(perguntas do questionário SOGS)

		Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online				Comparação JPOF / JPON					
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Apostou mais do que pretendia	Sim	0	138	164	302	0,000 *	0	173	144	317	0,000 *	164	144	308	0,000 *
		,0%	47,4%	97,0%	47,9%		,0%	36,6%	85,7%	34,0%		97,0%	85,7%	91,4%	
	Não	170	153	5	328		292	300	24	616		5	24	29	
		100,0%	52,6%	3,0%	52,1%		100,0%	63,4%	14,3%	66,0%		3,0%	14,3%	8,6%	
Fui criticado	Sim	0	23	135	158	0,000 *	0	60	101	161	0,000 *	135	101	236	0,000 *
		,0%	7,9%	78,9%	25,1%		,0%	12,8%	60,1%	17,5%		78,9%	60,1%	69,6%	
	Não	169	267	36	472		284	407	67	758		36	67	103	
		100,0%	92,1%	21,1%	74,9%		100,0%	87,2%	39,9%	82,5%		21,1%	39,9%	30,4%	
Sentiu-se culpado	Sim	0	57	149	206	0,000 *	0	117	124	241	0,000 *	149	124	273	0,001 *
		,0%	19,6%	88,2%	32,6%		,0%	24,8%	73,4%	26,0%		88,2%	73,4%	80,8%	
	Não	171	234	20	425		286	355	45	686		20	45	65	
		100,0%	80,4%	11,8%	67,4%		100,0%	75,2%	26,6%	74,0%		11,8%	26,6%	19,2%	
Não conseguiu parar	Sim	0	32	142	174	0,000 *	0	48	100	148	0,000 *	142	100	242	0,000 *
		,0%	11,3%	83,0%	27,8%		,0%	10,3%	58,8%	16,2%		83,0%	58,8%	71,0%	
	Não	170	252	29	451		280	418	70	768		29	70	99	
		100,0%	88,7%	17,0%	72,2%		100,0%	89,7%	11,2%	83,8%		17,0%	11,2%	29,0%	
Escondeu apostas	Sim	0	14	95	109	0,000 *	0	27	66	93	0,000 *	95	66	161	0,002 *
		,0%	4,8%	55,9%	17,3%		,0%	5,8%	39,3%	10,1%		55,9%	39,3%	47,6%	
	Não	169	276	75	520		286	439	102	827		75	102	177	
		100,0%	95,2%	44,1%	82,7%		100,0%	94,2%	60,7%	89,9%		44,1%	60,7%	52,4%	

* $p \leq 0,05$

Factores individuais - 15 : O Jogos e os Outros

Que comportamentos e sentimentos relativos ao jogo evidenciaram (perguntas do questionário SOGS)



Factores individuais - 16: Valores e Estratégias Coping

Tipo de valores observados por jogadores offline e online e comparação entre jogadores patológicos offline e online

	Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online				Comparação JPOF / JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Afirmação de si função normativa	Média	4,39	4,44	4,22	0,003 *	4,45	4,36	4,27	0,003 *	4,22	4,27	0,953
	DP	0,79	0,57	0,75		0,53	0,55	0,64		0,75	0,64	
Dimensão Existencial	Média	4,23	4,32	3,90	0,000 *	4,25	4,19	4,03	0,001 *	3,90	4,03	0,329
	DP	0,79	0,56	0,83		0,59	0,54	0,67		0,83	0,67	
Invest. Espiritual ou Noético	Média	4,46	4,47	4,22	0,000 *	4,46	4,35	4,15	0,000 *	4,22	4,15	0,367
	DP	0,77	0,58	0,76		0,59	0,63	0,79		0,76	0,79	
Investimento Religioso	Média	3,98	3,93	3,80	0,041 *	4,00	3,92	3,78	0,026 *	3,80	3,78	0,881
	DP	0,92	0,78	0,84		0,78	0,81	,85		0,84	0,85	
Intelectual	Média	3,46	3,37	3,29	0,148	3,35	3,28	3,22	0,296	3,29	3,22	0,571
	DP	0,99	0,88	0,92		0,93	0,91	0,94		0,92	0,94	
Relacionamento interpessoal	Média	3,88	3,75	3,61	0,007 *	3,70	3,63	3,52	0,108	3,61	3,52	0,385
	DP	0,96	0,88	0,88		0,86	0,82	0,87		0,88	0,87	
Corporalidade e Hedonismo	Média	3,69	3,76	3,63	0,489	3,67	3,63	3,60	0,837	3,63	3,60	0,728
	DP	1,08	1,05	1,11		0,97	1,04	1,07		1,11	1,07	

* $p \leq 0,05$

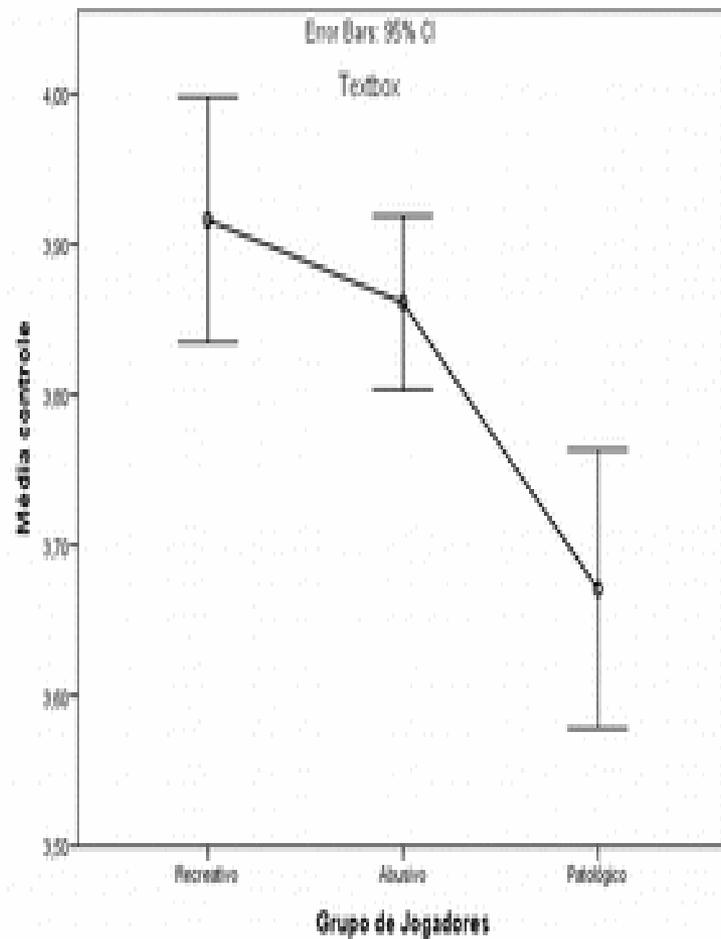
Tipo de “estratégias de coping” observados por jogadores offline e online

	Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online				Comparação JPOF / JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Auto-controlo da situação	Média	4,01	3,91	3,67	0,002 *	3,88	3,84	3,70	0,059 **	3,67	3,70	0,910
	DP	0,80	0,77	0,89		0,83	0,80	0,78		0,89	0,78	
Retraimento e Adictividade	Média	1,66	1,90	2,40	0,000 *	1,81	1,93	2,21	0,000 *	2,40	2,21	0,026 *
	DP	0,61	0,74	0,81		0,71	0,72	0,79		0,81	0,79	
Suporte e Distração Social	Média	2,92	3,05	2,64	0,000 *	2,95	2,97	2,95	0,907	2,64	2,95	0,002 *
	DP	0,82	0,82	0,85		0,84	0,85	0,83		0,85	0,83	
Recusa (dificuldade em aceitar situação)	Média	2,32	2,38	2,57	0,024 *	2,30	2,41	2,69	0,000 *	2,57	2,69	0,206
	DP	0,80	0,75	0,89		0,79	0,83	0,80		0,89	0,80	

* $p \leq 0,05$

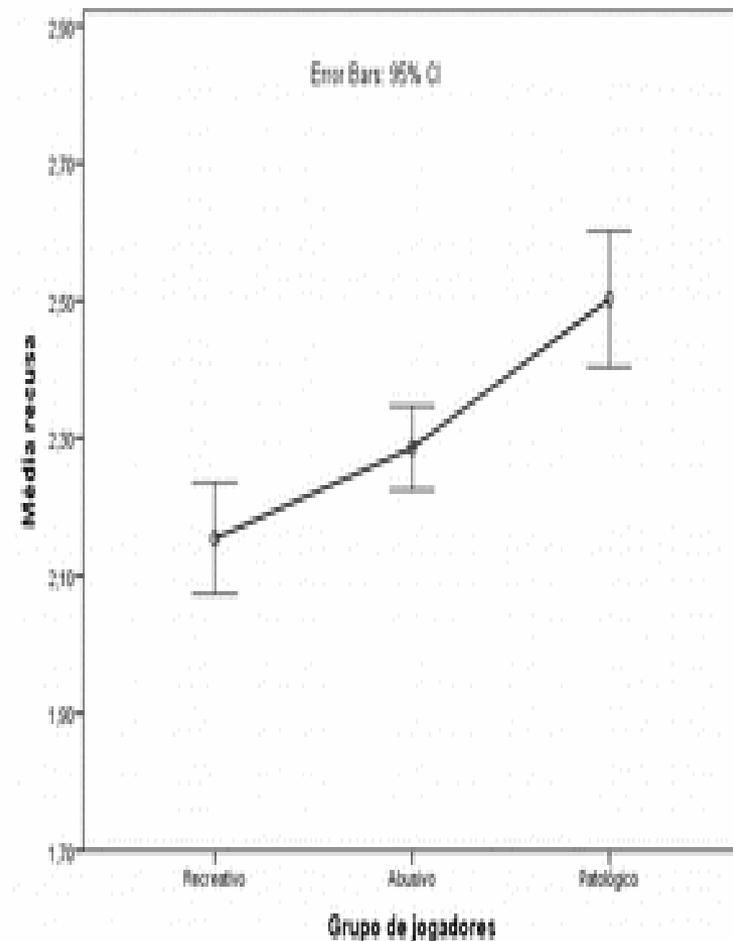
Factores individuais – 16a : Estratégias Coping

Estratégia de Controlo



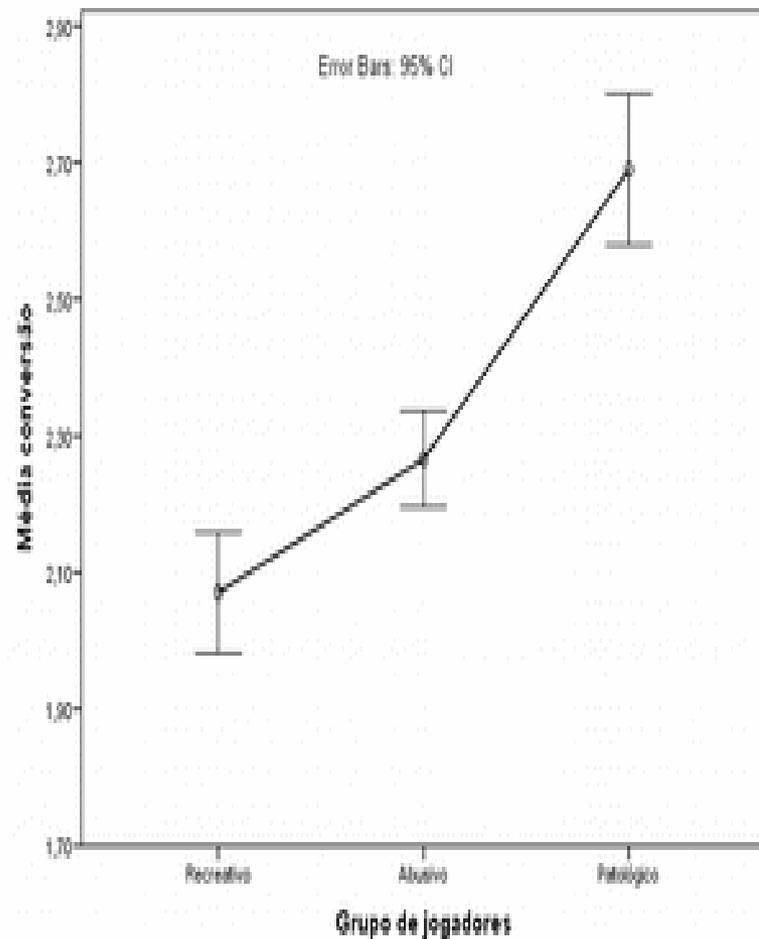
e

Estratégia de Recusa



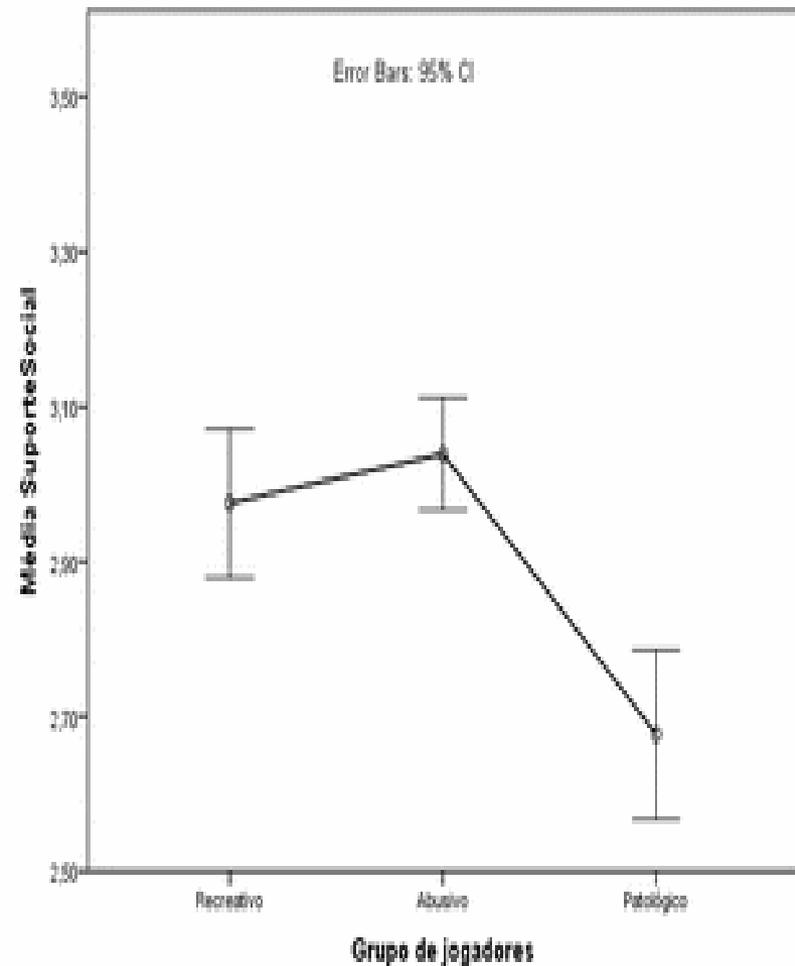
Factores individuais – 16a : Estratégias Coping

Estratégia de Conversão



e

Estratégia de Suporte Social



Factores Estruturais - 1 : O Poder do Dinheiro

Teve algum prémio/ganho significativo nas primeiras vezes que jogou?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Sim	24	80	97	201	0,000 *	33	92	81	206	0,000 *	97	81	178	0,040 *
	14,2%	28,2%	61,4%	32,9%		11,1%	19,8%	50,0%	22,3%		61,4%	50,0%	55,6%	
Não	145	204	61	410		265	373	81	719		61	81	142	
	85,8%	71,8%	38,6%	67,1%		88,9%	80,2%	50,0%	77,7%		38,6%	50,0%	44,4%	

* $p \leq 0,05$

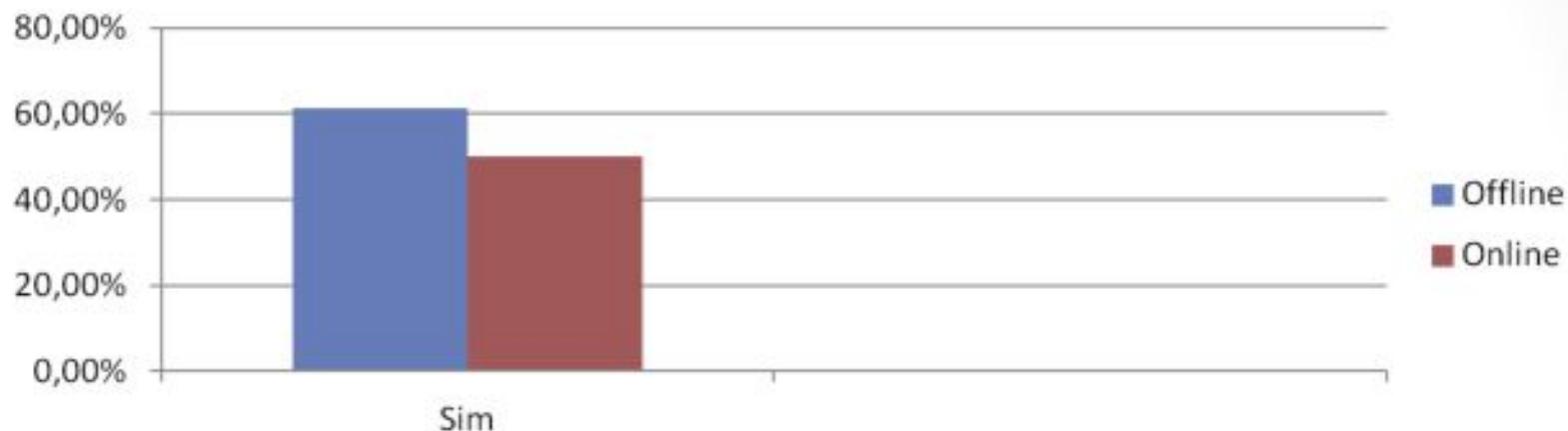
Joga a dinheiro?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Sim	37	122	119	278	0,000*	64	187	129	380	0,000*	119	129	248	0,233
	21,9%	43,0%	73,0%	45,1%		21,4%	40,0%	78,7%	40,8%		73,0%	78,7%	75,8%	
Não	132	162	44	338		235	281	35	551		44	35	79	
	78,1%	57,0%	27,0%	54,9%		78,6%	60,0%	21,3%	59,2%		27,0%	21,3%	24,2%	

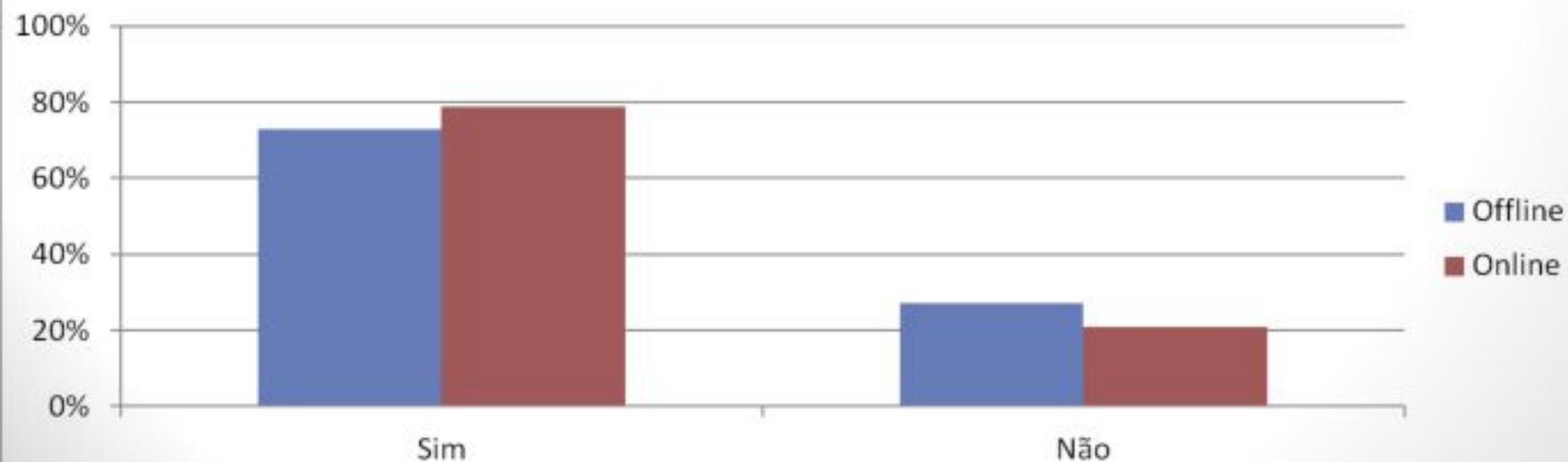
* $p \leq 0,05$

Factores Estruturais - 1 : O Poder do Dinheiro

Teve algum prémio/ganho significativo nas primeiras vezes que jogou?



Joga a dinheiro?



Factores estruturais – 2a: Jogadores Mistos

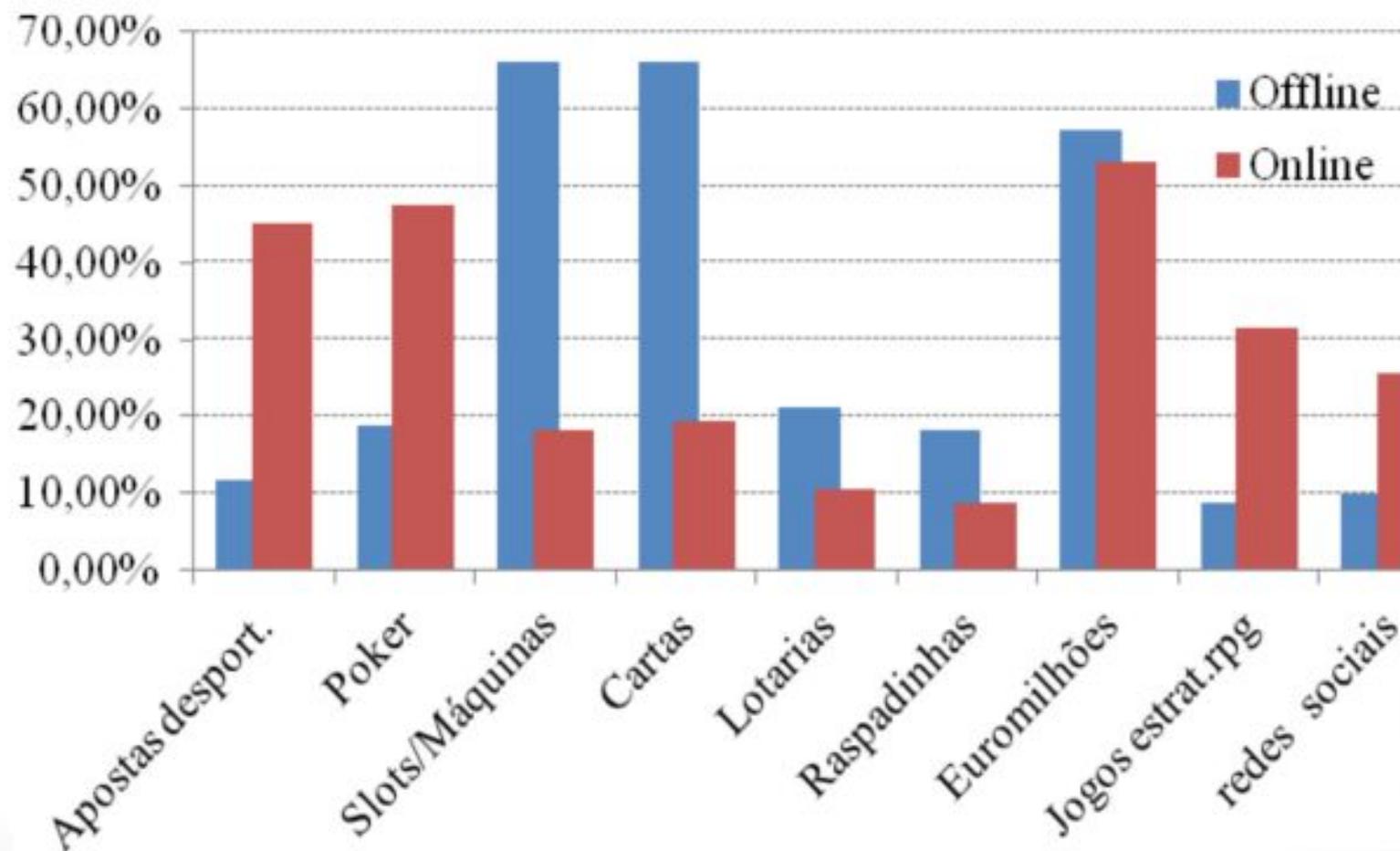
Durante 2010, e em paralelo com o jogo offline, também participou nalguns destes jogos online e da mesma forma, jogando online também apostava offline?

		Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON		
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Apostas	Média	1,14	1,29	1,45	0,000 *	1,15	1,25	1,47	0,000 *	1,45	1,47	0,964
Desportivas	DP	0,46	0,62	0,71		0,47	0,58	0,76		,708	,764	
Poker	Média	1,17	1,33	1,83	0,000 *	1,19	1,46	1,67	0,000 *	1,83	1,67	0,156
	DP	0,45	0,62	0,87		0,49	0,70	0,82		,871	,823	
Máquinas	Média	1,18	1,38	2,04	0,000 *	1,13	1,25	1,49	0,000 *	2,04	1,49	0,000 *
Slots	DP	0,40	0,56	0,80		0,36	0,47	0,69		,803	,691	
Jogos cartas	Média	1,40	1,49	1,74	0,001 *	1,30	1,47	1,57	0,000 *	1,74	1,57	0,075
Cards	DP	0,65	0,70	0,79		0,54	0,66	0,73		,788	,735	
Lotarias	Média	1,17	1,42	1,73	0,000 *	1,21	1,27	1,49	0,000 *	1,73	1,49	0,021 *
Lotteries	DP	0,42	0,64	0,82		0,49	0,56	0,71		,820	,707	
Raspadinhas	Média	1,32	1,48	1,65	0,001 *	1,26	1,30	1,43	0,003 *	1,65	1,43	0,027
Scratchcards	DP	0,54	0,67	0,76		0,53	0,55	0,62		,759	,622	
Euro Milhões	Média	1,64	1,72	1,77	0,157 *	1,58	1,63	1,68	0,223 *	1,77	1,68	0,192
(Jackpot; etc.)	DP	0,48	0,45	0,42		0,49	0,48	0,47		,424	,469	
Outros	Média	1,66	1,80	2,34	0,000 *	1,44	1,62	1,90	0,000 *	2,34	1,90	0,002 *
Others	DP	0,93	0,96	0,91		0,82	0,91	0,96		,906	,961	

* $p \leq 0,05$

Factores estruturais – 2a: Jogadores Mistos

Durante 2010, e em paralelo com o jogo offline, também participou em alguns destes jogos online e da mesma forma, jogando online também apostava offline?



Factores Estruturais - 3: Que meios e com quem ?

Que tipo de “instrumento/aparelho ” mais utilizava para aceder ao jogo online?

		Caracterização Jogadores Online									
		Recreativo			Abusivo			Patológico			
		Não	Sim	Total	Não	Sim	Total	Não	Sim	Total	Sig.
Portátil	Count	149	157	306	169	313	482	63	108	171	0,000*
	% tipo jogador	48,70%	51,30%	100%	35,10%	64,90%	100%	36,80%	63,20%	100%	
Computador de casa	Count	90	216	306	167	315	482	52	119	171	0,264
	% within Sogs_grp	29,40%	70,60%	100%	34,60%	65,40%	100%	30,40%	69,60%	100%	
Computador trabalho	Count	288	18	306	436	46	482	142	29	171	0,000*
	% within Sogs_grp	94,10%	5,90%	100%	90,50%	9,50%	100%	83%	17%	100%	
Computador Universidade	Count	298	8	306	463	19	482	162	9	171	0,329
	% within Sogs_grp	97,40%	2,60%	100%	96,10%	3,90%	100%	94,70%	5,30%	100%	
Computador em espaços públicos	Count	299	7	306	468	14	482	160	11	171	0,041*
	% within Sogs_grp	97,70%	2,30%	100%	97,10%	2,90%	100%	93,60%	6,40%	100%	
Telemovel	Count	256	50	306	402	80	482	137	34	171	0,564
	% within Sogs_grp	83,70%	16,30%	100%	83,40%	16,60%	100%	80,10%	19,90%	100%	
Consolas	Count	306	0	306	482	0	482	171	0	171	
	% within Sogs_grp	31,90%		100%	100%		100%	100%		100%	
TV interactiva	Count	298	8	306	472	10	482	165	6	171	0,581
	% within Sogs_grp	97,40%	2,60%	100%	97,90%	2,10%	100%	96,50%	3,50%	100%	

* $p \leq 0,05$ ** $p \leq 0,10$

Em simultâneo com o jogo online utiliza algumas das seguintes redes sociais?

		Caracterização Jogadores Online									
		Recreativo			Abusivo			Patológico			
		Não	Sim	Total	Não	Sim	Total	Não	Sim	Total	Sig.
Facebook	Count	92	214	306	156	326	482	71	100	171	0,033 *
	% within Sogs_grp	30,10%	69,90%	100%	32,40%	67,60%	100%	41,50%	58,50%	100%	
Messenger	Count	176	130	306	287	195	482	104	67	171	0,754
	% within Sogs_grp	57,50%	42,50%	100%	59,50%	40,50%	100%	60,80%	39,20%	100%	
Linkdin	Count	289	17	306	449	33	482	161	10	171	0,744
	% within Sogs_grp	94,40%	5,60%	100%	93,20%	6,80%	100%	94,20%	5,80%	100%	
Forum	Count	280	26	306	427	55	482	156	15	171	0,347
	% within Sogs_grp	91,50%	8,50%	100%	88,60%	11,40%	100%	91%	9%	100%	
Hi5	Count	267	39	306	417	65	482	148	23	171	0,953
	% within Sogs_grp	87,30%	12,70%	100%	86,50%	13,50%	100%	86,5%	13,20%	100%	
MySpace	Count	291	15	306	466	16	482	167	4	171	0,309
	% within Sogs_grp	95,10%	4,90%	100%	96,70%	3,30%	100%	97,70%	2,30%	100%	
Plaxo	Count	305	1	306	481	1	482	170	170	171	0,749
	% within Sogs_grp	99,70%	0,30%	100%	99,80%	0,20%	100%	99,40%	0,60%	100%	

* $p \leq 0,05$ ** $p \leq 0,10$

Factores Estruturais - 4 : Atractividade

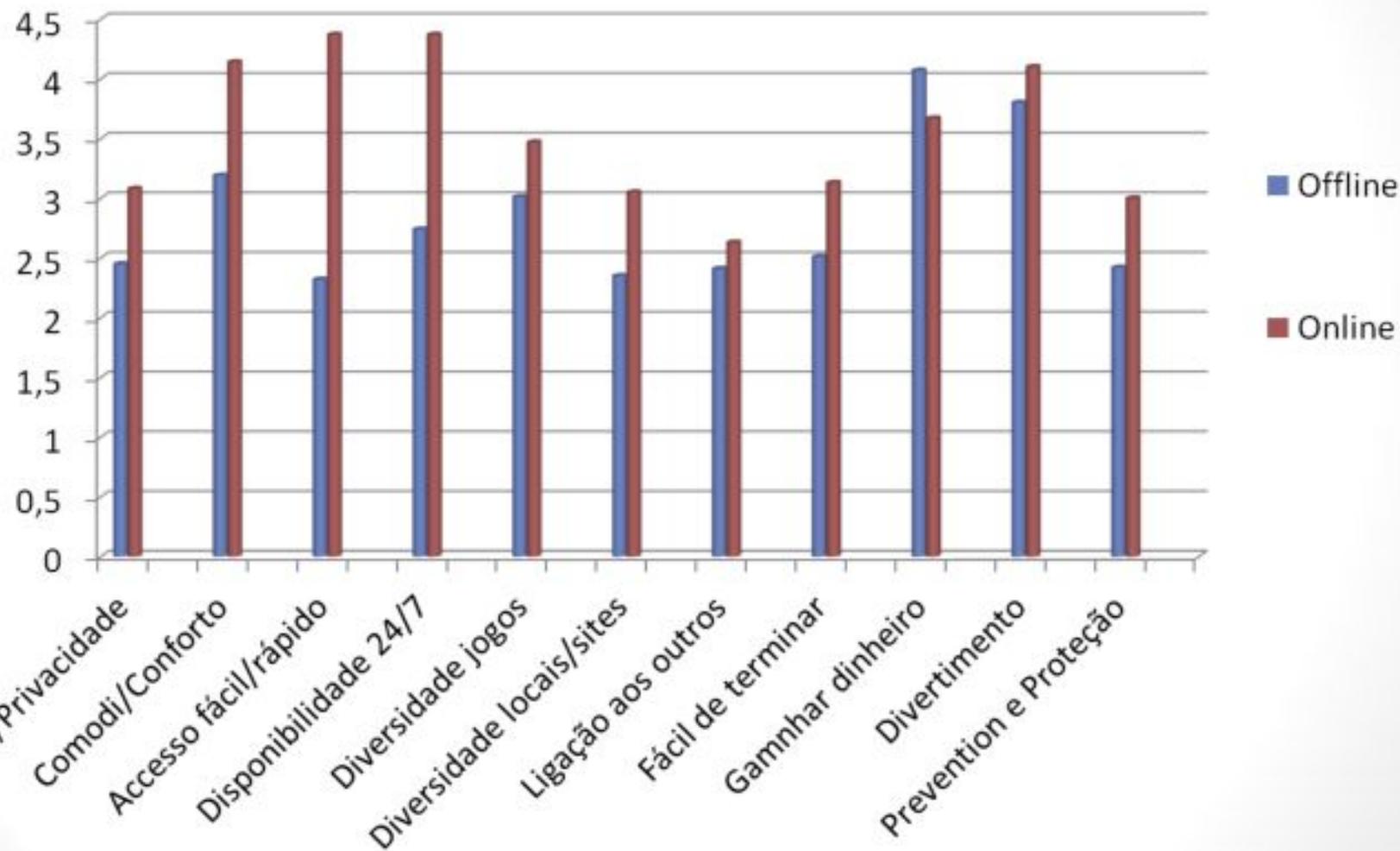
O que mais o atrai no jogo?

	Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Anónimo	Média	2,98	3,13	2,45	,000 *	2,61	2,71	3,08	,004 *	2,45	3,08	0,000 *
Privado	DP	1,68	1,52	1,40		1,45	1,49	1,51		1,40	1,51	
Comodidade	Média	2,69	3,22	3,19	,000 *	3,68	3,79	4,14	,001 *	3,19	4,14	0,000 *
	DP	1,40	1,35	1,32		1,31	1,25	1,09		1,32	1,09	
Acesso	Média	1,69	1,91	2,32	,000 *	3,88	4,04	4,37	,000 *	2,32	4,37	0,000 *
	DP	1,12	1,23	1,37		1,21	1,10	0,87		1,37	0,87	
Disponibilidade	Média	2,12	2,36	1,35	,000*	3,76	4,05	4,37	,000 *	2,74	4,37	0,000 *
	DP	1,31	1,35	1,38		1,31	1,6	0,98		1,38	0,98	
Diversidade	Média	2,48	2,77	3,01	,005 *	3,58	3,45	3,47	,470	3,01	3,47	0,004 *
Jogos	DP	1,41	1,46	1,44		1,36	1,39	1,37		1,44	1,37	
Diversidade	Média	2,13	2,34	2,35	,163	2,92	3,00	3,05	,648	2,35	3,05	0,000 *
Sites	DP	1,30	1,31	1,32		1,43	1,43	1,37		1,32	1,37	
Ligação a outros	Média	2,23	2,45	2,41	,201	2,67	2,77	2,63	,436	2,41	2,63	0,221
	DP	1,40	1,44	1,31		1,41	1,43	1,45		1,31	1,45	
Terminar fácil	Média	2,50	2,63	2,51	,502	3,05	3,19	3,13	,421	2,51	3,13	0,000 *
	DP	1,50	1,40	1,33		1,44	1,39	1,41		1,33	1,41	
Ganhar \$	Média	2,05	2,82	4,07	,000 *	1,90	2,63	3,67	,000 *	4,07	3,67	0,007 *
	DP	1,43	1,53	1,16		1,31	1,49	1,37		1,16	1,37	
Divertimento	Média	3,72	4,02	3,80	,058 **	4,38	4,34	4,10	,000 *	3,80	4,10	0,037 *
	DP	1,47	1,20	1,20		0,97	0,98	0,97		1,20	0,97	
Prevenção	Média	2,24	2,39	2,42	,269	2,93	2,91	3,00	,804	2,42	3,00	0,000 *
Protecção	DP	1,47	1,42	1,34		1,47	1,42	1,37		1,34	1,37	

* $p \leq 0,05$

Factores Estruturais - 4 : Atractividade

O que mais o atrai no jogo?



Factores Estruturais – 5 : Prevenção ou Redução de

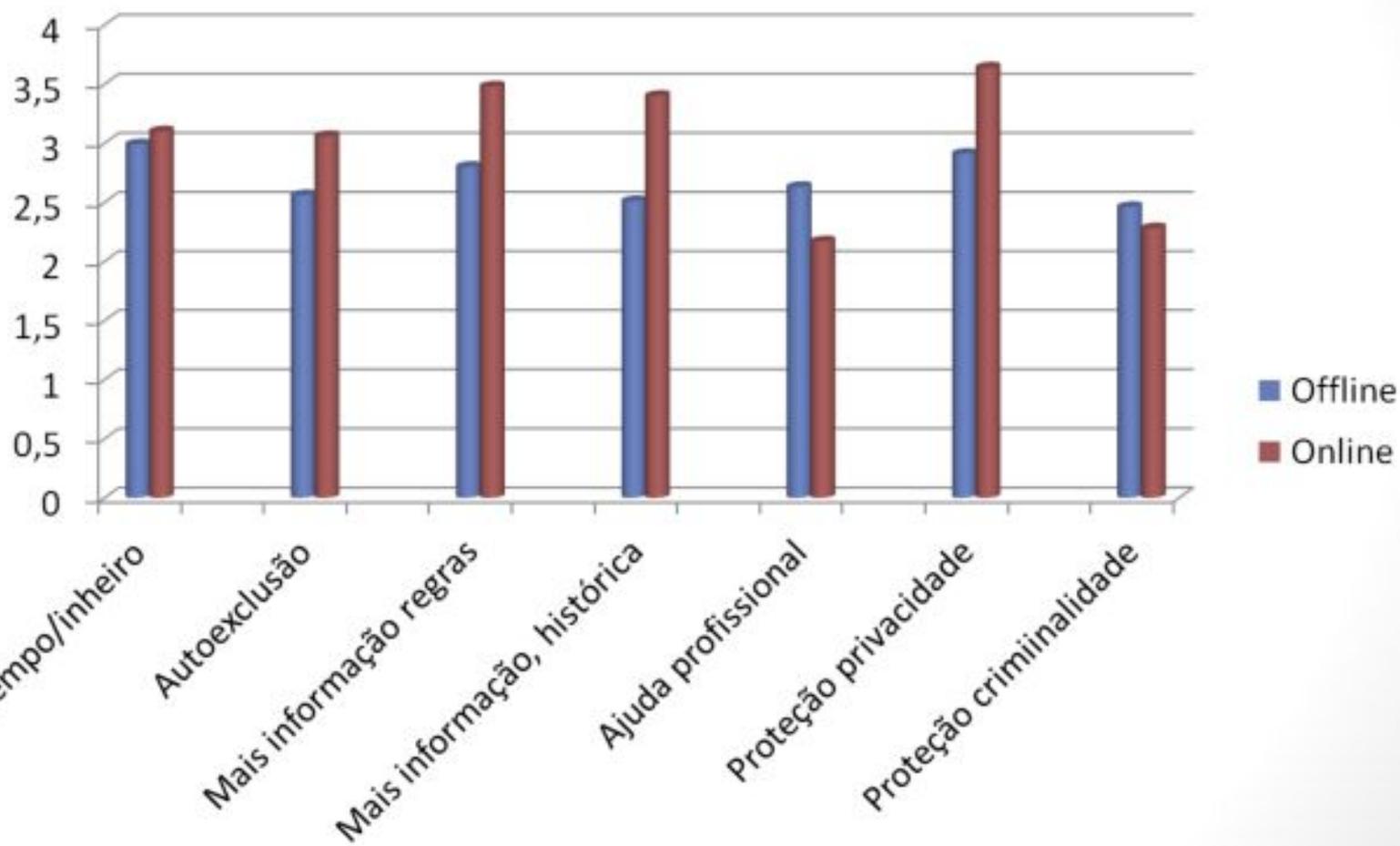
Ao nível da prevenção, sente-se mais confiante/protegido em que situação?

		Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON		
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Controlo do tempo	Média	3,20	3,40	2,99	0,019 *	2,98	3,26	3,10	0,052 *	2,99	3,10	0,494
	DP	1,66	1,47	1,47		1,52	1,44	1,45		1,47	1,45	
Auto exclusão	Média	2,17	2,40	2,56	0,034 *	2,34	2,67	3,06	0,000 *	2,56	3,06	0,003 *
	DP	1,41	1,40	1,40		1,41	1,39	1,45		1,40	1,45	
Mais informação	Média	2,75	2,93	2,80	0,405	2,94	3,26	3,48	0,000 *	2,80	3,48	0,000 *
	DP	1,48	1,50	1,33		1,41	1,30	1,28		1,33	1,28	
Informação histórica	Média	2,10	2,07	2,51	0,001 *	2,50	2,99	3,40	0,000 *	2,51	3,40	0,000 *
	DP	1,35	1,33	1,36		1,49	1,44	1,42		1,36	1,42	
Mais ajuda profissional	Média	2,54	2,59	2,63	0,749	1,90	2,12	2,17	0,009 *	2,63	2,17	0,002 *
	DP	1,49	1,45	1,35		1,22	1,24	1,27		1,35	1,27	
Mais privacidade	Média	3,02	3,02	2,91	0,715	2,99	3,30	3,64	0,000 *	2,91	3,64	0,000 *
	DP	1,56	1,50	1,43		1,54	1,42	1,34		1,43	1,34	
+ Protegidos da criminalidade	Média	2,57	2,65	2,46	0,573	2,05	2,18	2,28	0,133	2,46	2,28	0,495
	DP	1,68	1,57	1,43		1,12	1,13	1,14		1,43	1,14	

* $p \leq 0,05$

Factores Estruturais – 5 : Prevenção ou Redução de

Ao nível da prevenção, sente-se mais confiante/protegido em que situação?



Factores Estruturais - 6 : Pedir ajuda ?

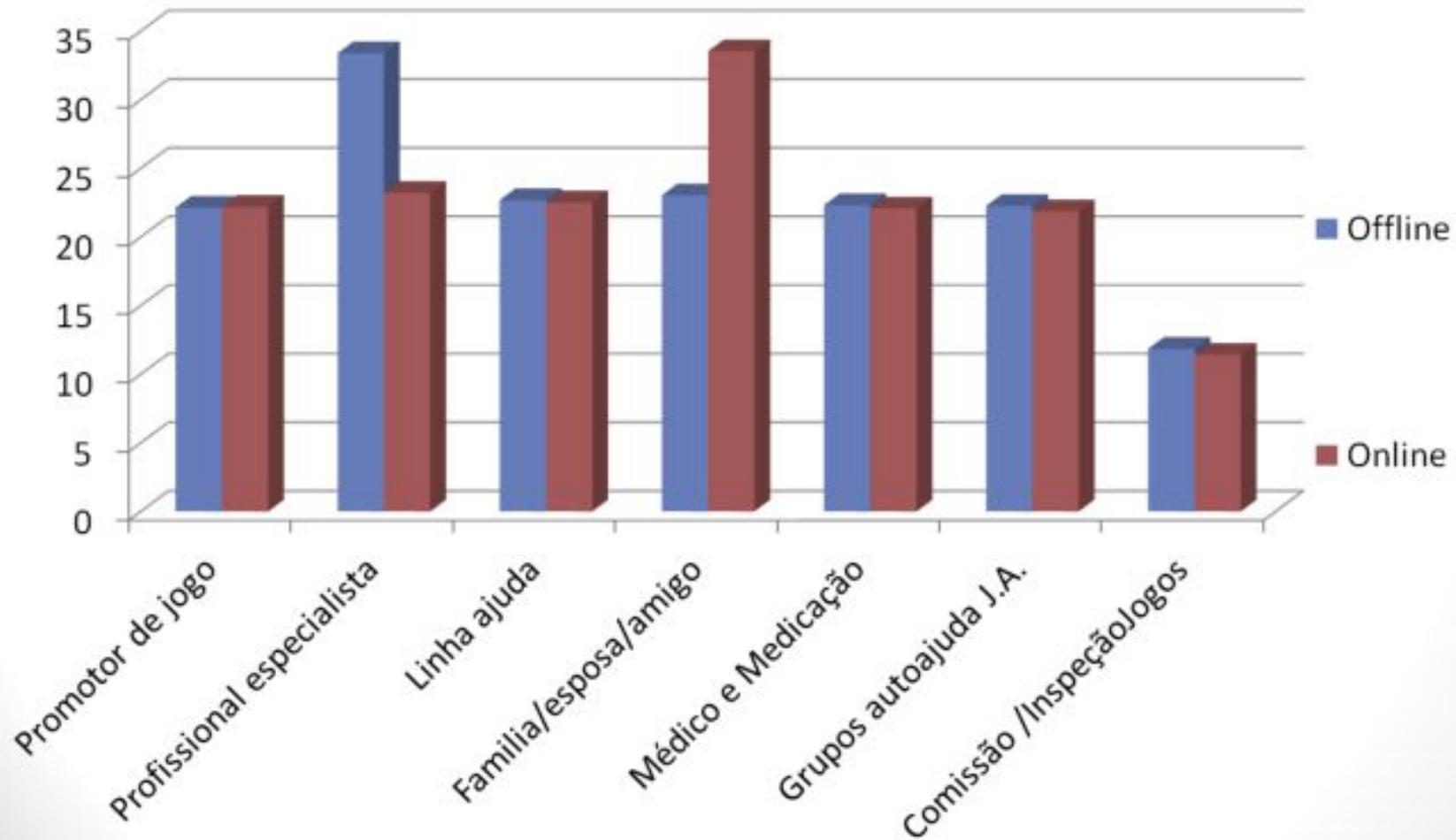
A quem recorreria se tivesse um problema de controlo relacionado com jogo?

		Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON		
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Promotor de jogo	Média	1,85	1,87	2,14	0,190	1,98	2,08	2,20	0,326	2,14	2,20	0,683
	DP	1,37	1,31	1,54		1,33	1,39	1,51		1,54	1,53	
Profissional/téc. Especializado	Média	3,83	3,77	3,39	0,013 *	3,44	3,35	3,21	0,294	3,39	3,21	0,310
	DP	1,46	1,40	1,54		1,51	1,50	1,53		1,54	1,53	
Linha ajuda especializada	Média	2,64	2,72	2,69	0,904	2,24	2,25	2,52	0,097 **	2,69	2,52	0,369
	DP	1,46	1,49	1,52		1,35	1,36	1,44		1,52	1,44	
Família , mulher amigos	Média	3,73	3,83	3,04	0,000 *	3,78	3,75	3,54	0,394	3,04	3,54	0,003 *
	DP	1,41	1,35	1,53		1,34	1,30	1,51		1,53	1,51	
Médico e medicação	Média	2,26	2,42	2,31	0,352	2,11	2,00	2,08	0,675	2,31	2,08	0,168
	DP	1,44	1,39	1,44		1,31	1,25	1,34		1,44	1,34	
Grupos de auto-ajuda	Média	2,10	2,10	2,26	0,509	1,95	1,93	1,87	0,701	2,26	1,87	0,015 *
	DP	1,35	1,41	1,41		1,29	1,26	1,27		1,41	1,27	
Inspeção Geral de jogos	Média	1,67	1,69	1,85	0,462	1,66	1,62	1,40	0,024 *	1,85	1,40	0,003 *
	DP	1,14	1,10	1,31		1,05	1,07	0,82		1,31	0,82	

* $p \leq 0,05$

Factores Estruturais - 6 : Pedir ajuda ?

A quem recorreria se tivesse um problema de controlo relacionado com jogo?



Factores Estruturais - 6 :O Poder do dinheiro

Teve algum prémio/ganho significativo nas primeiras vezes que jogou?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Sim	24	80	97	201	0,000 *	33	92	81	206	0,000 *	97	81	178	0,040 *
	14,2%	28,2%	61,4%	32,9%		11,1%	19,8%	50,0%	22,3%		61,4%	50,0%	55,6%	
Não	145	204	61	410		265	373	81	719		61	81	142	
	85,8%	71,8%	38,6%	67,1%		88,9%	80,2%	50,0%	77,7%		38,6%	50,0%	44,4%	

* $p \leq 0,05$

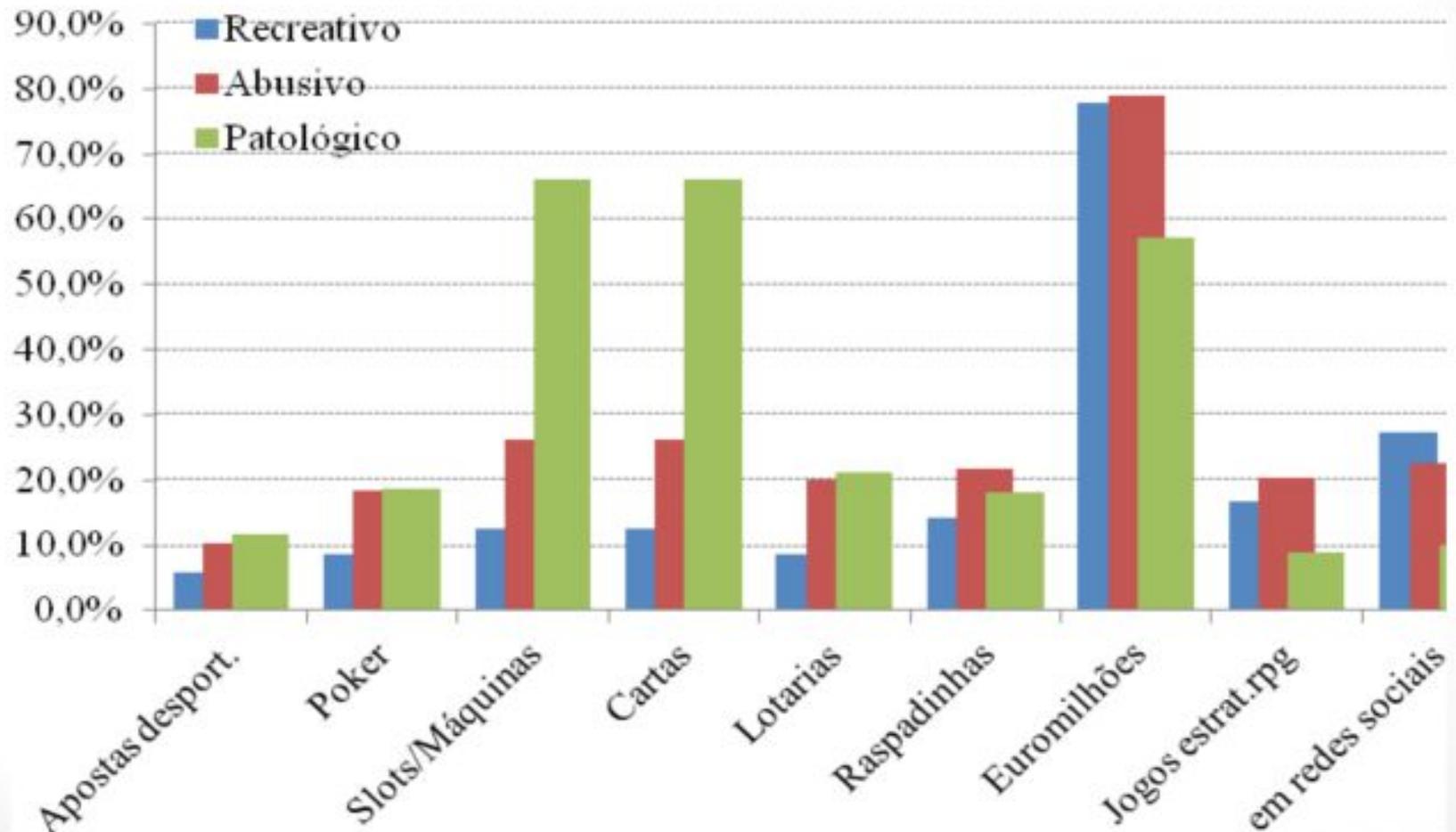
Quanto dinheiro pensa ter gasto e ganho no jogo no último ano?

		Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON		
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Gastos durante	Média	1,47	1,86	4,00	0,000 *	1,39	1,61	3,04	0,000 *	4,00	3,04	0,000 *
o último ano	DP	,81	1,20	1,73		,81	,98	1,76		1,73	1,76	
Ganhos durante	Média	1,28	1,57	3,34	0,013 *	1,57	1,74	2,74	0,000 *	3,34	2,74	0,001 *
o último ano	DP	,75	1,07	1,63		1,11	1,18	1,58		1,63	1,58	

* $p \leq 0,05$

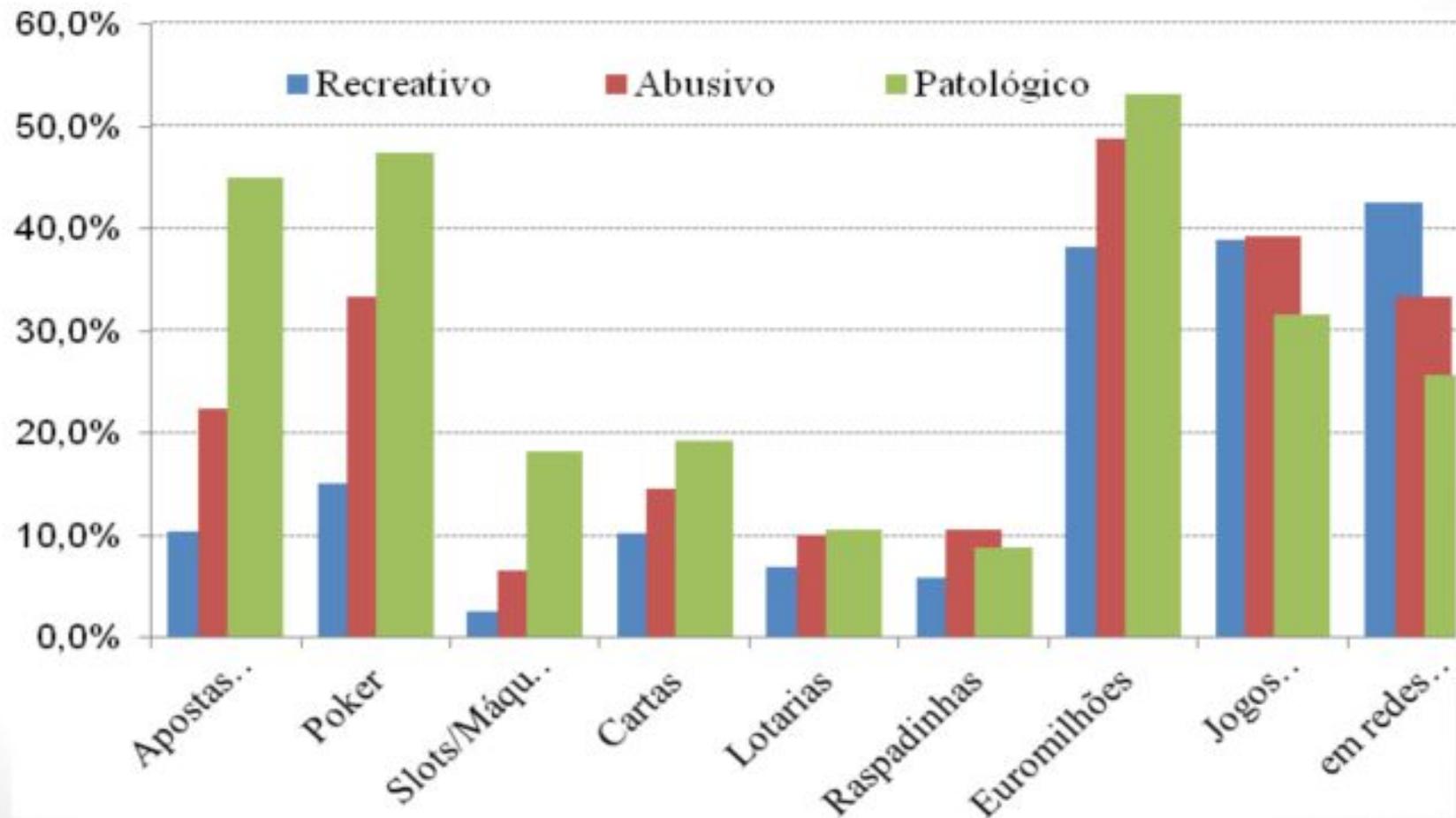
Fatores Estruturais – 7 : Diferentes modos e diferentes

Qual dos seguintes jogos no **modo offline** utilizou mais nos anos anteriores de 2009/2010?



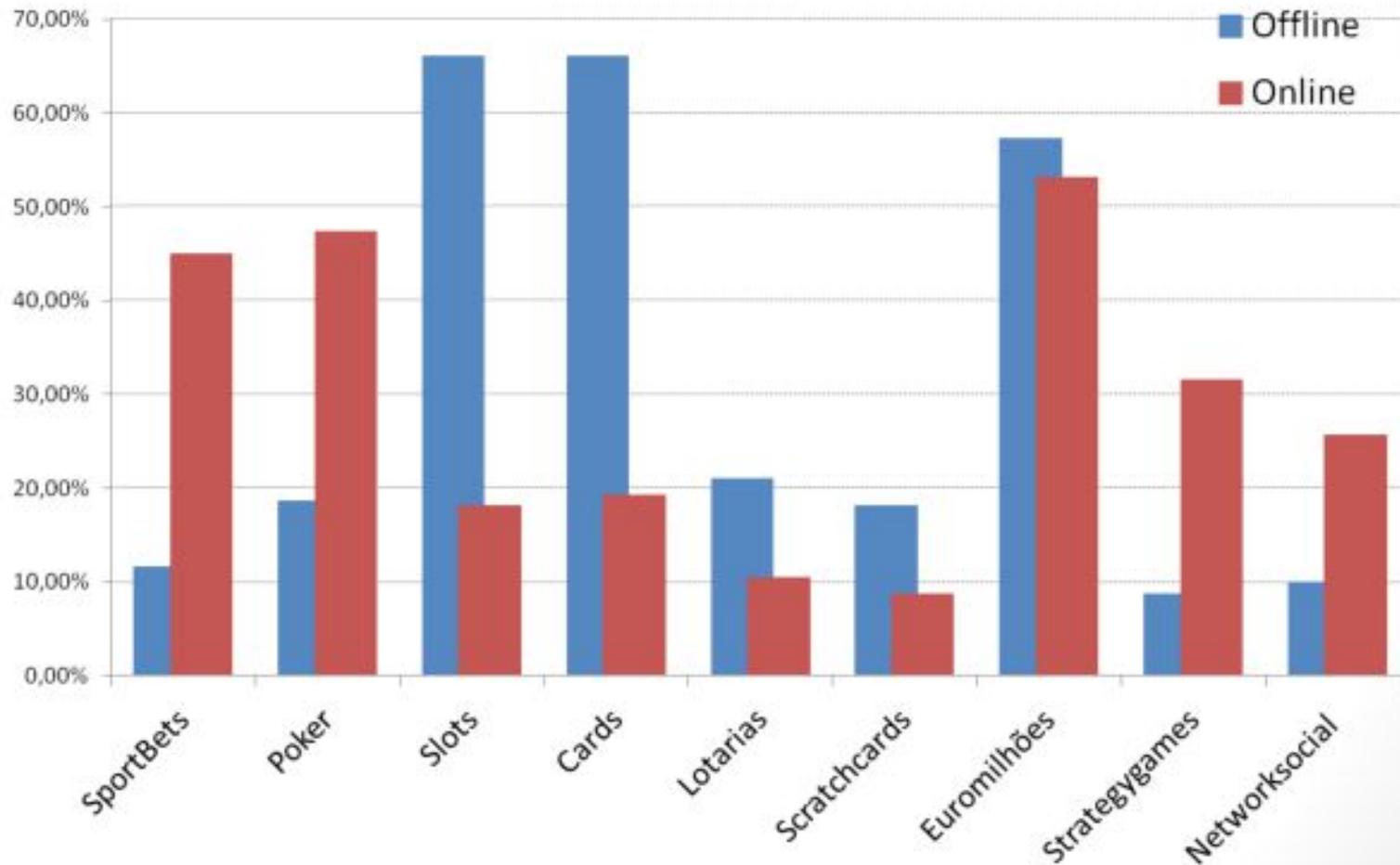
Fatores Estruturais – 8 : Diferentes modos e diferentes

Qual dos seguintes jogos no **modo online** utilizou mais nos anos anteriores de 2009/2010?



Fatores Estruturais – 9 : Diferentes modos e diferentes

Qual dos seguintes jogos no modo online e offline utilizou mais nos anos anteriores de 2009/2010? (Jogadores Patológicos)



Fatores Estruturais – 10 : A possibilidade de resgate

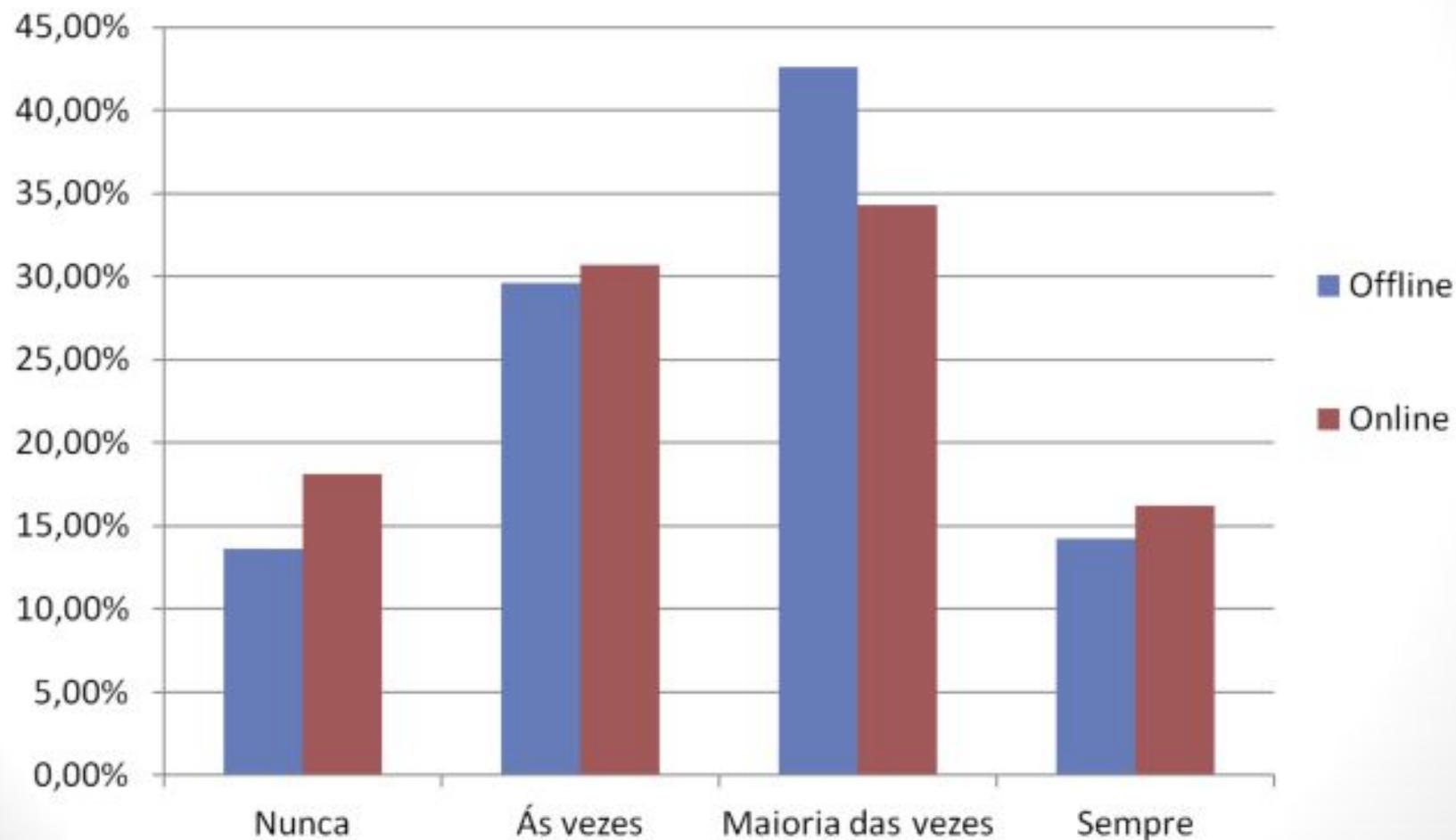
Quando aposta e perde, com que frequência volta novamente a jogar para recuperar o dinheiro que perdeu?

		Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online					Comparação JPOF / JPON				
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Nunca	Count	143	205	23	371	0,000*	221	260	30	511	0.000*	23	30	53	0.000*
	% within Sogs	89,9%	72,4%	13,6%	60,7%		85,7%	57,5%	18,1%	58,3%		13,6%	18,1%	15,8%	
Às vezes	Count	16	62	50	128		37	139	51	227		50	51	101	
	% within Sogs	10,1%	21,9%	29,6%	20,9%		14,3%	30,8%	30,7%	25,9%		29,6%	30,7%	30,1%	
Na maioria das vezes	Count	0	11	72	83		0	35	58	93		72	58	130	
	% within Sogs	,0%	3,9%	42,6%	13,6%		,0%	7,7%	34,9%	10,6%		42,6%	34,9%	38,8%	
Sempre	Count	0	5	24	29		0	18	27	45		24	27	51	
	% within Sogs	,0%	1,8%	14,2%	4,7%		,0%	4,0%	16,3%	5,1%		14,2%	16,3%	15,2%	
Total	Count	159	283	169	611		258	452	166	876		169	166	335	
	% within Sogs	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	

* p ≤ 0,05

Fatores Estruturais – 10 : A possibilidade de resgate

Quando aposta e perde, com que frequência volta novamente a jogar para recuperar o dinheiro que perdeu?



Factores Situacionais - 1: O início -----

Com que idade começou a interagir com um pc?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Média	17,80	17,42	22,64	18,88	0,000 *	15,68	13,94	16,20	14,90	0,002 *	22,64	16,2	19,42	,000 *
Dp	10,06	10,64	12,65	11,25		9,10	7,34	9,79	8,45		12,65	9,79		

* $p \leq 0,01$

REVER Antes de apostar online/offline a dinheiro jogava nalguns destes jogos?

		Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Consolas	Não	84	104	89	277	0,001 **	96	104	35	235	0,003 **	89	35	124	0,000 **
		30,3%	37,5%	32,1%	100,0%		40,9%	44,3%	14,9%	100,0%		52%	20,50%	36,30%	
	Sim	91	190	82	363		210	378	136	724		82	136	218	
		25,1%	52,3%	22,6%	100,0%		29,0%	52,2%	18,8%	100,0%		48%	79,50%	63,70%	
Simuladores	Não	140	198	130	468	0,007 **	217	306	98	621	0,008 **	130	98	228	0,000 **
		29,9%	42,3%	27,8%	100,0%		34,9%	49,3%	15,8%	100,0%		76%	57,30%	66,70%	
	Sim	35	96	41	172		89	176	73	338		41	73	114	
		20,3%	55,8%	23,8%	100,0%		26,3%	52,1%	21,6%	100,0%		24%	42,70%	33,30%	
Jogos de estratégia	Não	136	192	137	465	0,001 **	177	232	77	486	0,008 **	137	77	214	0,000 **
		29,2%	41,3%	29,5%	100,0%		36,4%	47,7%	15,8%	100,0%		80,1	45%	62,60%	
	Sim	39	102	34	175		129	250	94	473		34	94	128	
		22,3%	58,3%	19,4%	100,0%		27,3%	52,9%	19,9%	100,0%		19,90%	55%	37,40%	
Outros jogos em pc	Não	122	184	122	428	0,099	172	279	107	558	0,394	122	107	229	0,085
		28,5%	43,0%	28,5%	100,0%		30,8%	50,0%	19,2%	100,0%		71,3	62,6%	67%	
	Sim	53	110	49	212		134	203	64	401		49	64	113	
		25,0%	51,9%	23,1%	100,0%		33,4%	50,6%	16,0%	100,0%		28,70%	37,40%	33%	
Outros jogos sem ser em pc	Não	102	168	108	378	0,432	191	308	98	597	0,311	108	98	206	0,269
		27,0%	44,4%	28,6%	100,0%		32,0%	51,6%	16,4%	100,0%		63,2	57,3	60,2	
	Sim	73	126	63	262		115	174	73	362		63	73	136	
		27,9%	48,1%	24,0%	100,0%		31,8%	48,1%	20,2%	100,0%		36,80%	42,70%	39,80%	

** $p < 0,05$

Factores Situacionais - 2: Que Competências ?

Alguma vez se sentiu discriminado?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Sim	2 1,20%	5 1,70%	31 18,90%	38 6,10%	0,000*	14 4,70%	39 8,30%	26 15,60%	79 8,40%	0,000*	31 18,90%	26 15,60%	57 17,20%	0,422
Não	167 98,80%	267 98,30%	133 81,10%	587 93,90%		287 95,30%	433 91,70%	141 84,40%	861 91,60%		133 81,10%	141 84,40%	274 82,80%	

* $p \leq 0,05$

Sente que o jogo favoreceu alguma das seguintes competências?

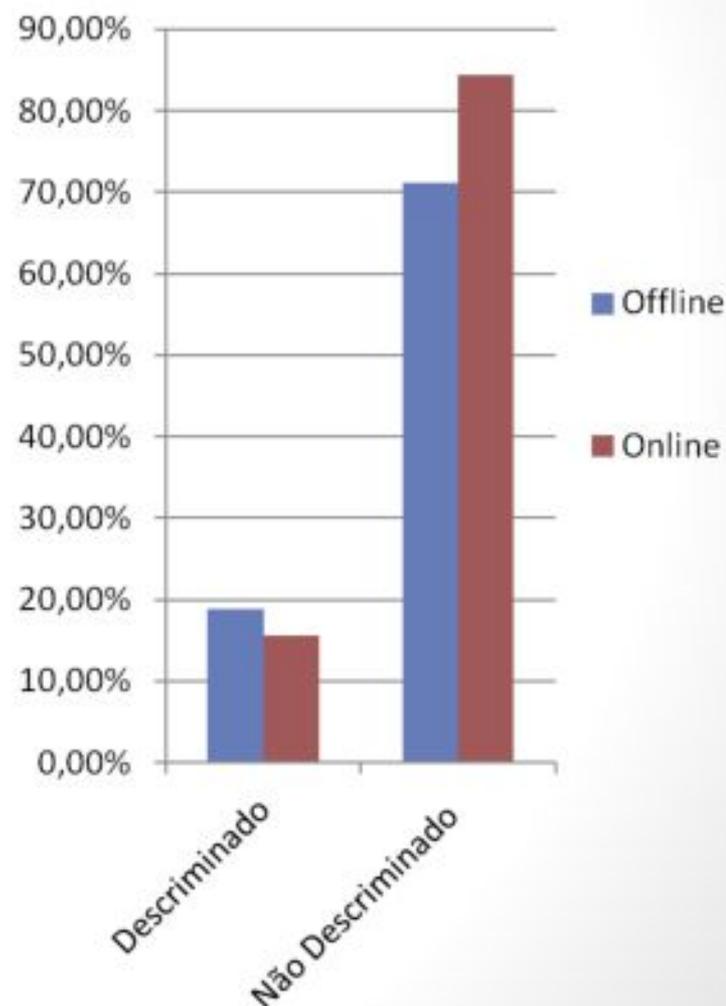
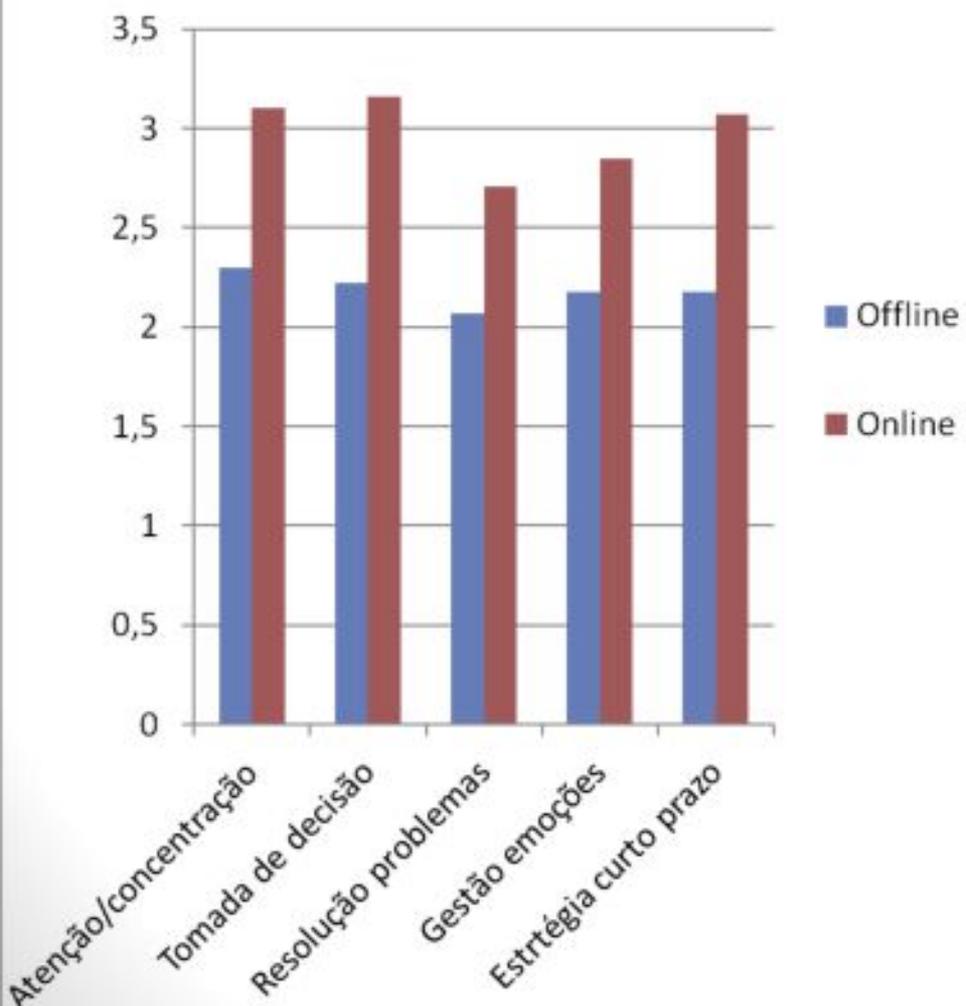
		Caracterização Jogadores Offline				Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON		
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Atenção	Média	2,47	2,78	2,30	0,003 *	2,93	2,93	3,10	0,330	2,30	3,10	0,000 *
Concentração	DP	1,43	1,49	1,38		1,39	1,37	1,38		1,38	1,38	
Tomada de decisão	Média	2,33	2,62	2,22	0,009 *	2,80	2,97	3,16	0,030 *	2,22	3,16	0,000 *
	DP	1,38	1,41	1,31		1,40	1,40	1,41		1,31	1,41	
Resolução de problemas	Média	2,16	2,39	2,07	0,028 *	2,58	2,76	2,71	0,200	2,07	2,71	0,000 *
	DP	1,39	1,35	1,28		1,33	1,35	1,34		1,28	1,34	
Gestão de emoções	Média	2,14	2,40	2,18	0,061 **	2,40	2,64	2,85	0,002 *	2,18	2,85	0,000 *
	DP	1,32	1,32	1,30		1,32	1,37	1,37		1,30	1,37	
Estratégia de curto prazo	Média	2,31	2,61	2,18	0,003 *	2,84	3,10	3,07	0,035 *	2,18	3,07	0,000 *
	DP	1,40	1,36	1,29		1,35	1,33	1,36		1,29	1,36	

* $p \leq 0,05$

Factores Situacionais - 2: Que Competências ?

Alguma vez se sentiu discriminado?

Sente que o jogo favoreceu alguma das seguintes competências?



Factores situacionais -3 :Jogo Social ou Solitário?

Caracterização e comparação: Joga maioritariamente com outros, sozinho ou alterna entre só e com outros/ sozinho na net?

Caracterização Jogadores Offline						Caracterização Jogadores Online					Comparação JPOF/JPON							
		Offline			Total	Sig	Online			Total	Sig			Total	Sig			
		Com outros	Só	Só e com outros			Net com outros	Net sem outros	Só com PC							Com outros	Só	Só e com outros/ PC
Recreativo	Count	43	68	52	163	0,000*	129	71	98	298	0,001*	JPOF	Count	28	109	32	169	0,000*
	% within Sogs	26,40%	41,70%	31,90%	100%		43,30%	23,80%	32,90%	100%			% within Sogs	16,60%	64,50%	18,90%	100%	
Abusivo	Count	87	93	108	288		254	76	149	479		JPON	Count	63	47	59	169	
	% within Sogs	30,20%	32,30%	37,50%	100%		53%	15,90%	31,10%	100%			% within Sogs	37,30%	27,80%	34,90%	100%	
Patológico	Count	28	109	31	169		63	47	59	169		Total	Count	91	156	91	338	
	% within Sogs	16,60%	64,50%	18,90%	100%		37,30%	27,80%	34,90%	100%			% within Sogs	26,90%	46,20%	26,90%	100%	
Total	Count	158	270	192	620		446	194	306	946		* p ≤ 0,05 ** p ≤ 0,10						
	% within Sogs	25,50%	43,50%	31,00%	100%		47,10%	20,50%	32,30%	100%								

* p ≤ 0,05 ** p ≤ 0,10

O jogo favoreceu a sua interação social?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Sim	39	75	33	147	0,344	85	157	44	286	0,197	33	44	77	0,161
	23,1%	26,1%	20,1%	23,7%		28,2%	33,0%	26,7%	30,4%		20,1%	26,7%	23,4%	
Não	130	212	131	473		216	319	121	656		131	121	252	
	76,9%	73,9%	79,9%	76,3%		71,8%	67,0%	73,3%	69,6%		79,9%	73,3%	76,6%	

* p ≤ 0,05

Factores Situacionais - 4 : Diferentes tempos

Sente que aumentou o tempo e o dinheiro gasto com o jogo?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Sim	6	43	74	123	0,000 *	29	116	89	234	0,000 *	74	89	163	0,105
	3,7%	15,9%	46,5%	20,8%		10,4%	25,6%	55,6%	26,2%		46,5%	55,6%	51,1%	
Não	156	227	85	468		249	338	71	658		85	71	156	
	96,3%	84,1%	53,5%	79,2%		89,6%	74,4%	44,4%	73,8%		53,5%	44,4%	48,9%	

* $p \leq 0,05$

Em que momentos do dia costuma jogar mais assiduamente?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON		
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.	
09-13 horas	Média	1,37	1,43	1,39	0,216	1,75	1,81	2,05	0,175	1,39	2,05	0,000 *	
	DP	0,96	0,90	0,95		1,07	1,17	1,33		0,95	1,32		
13-17 horas	Média	1,93	1,97	2,14	0,541	2,29	2,37	2,61	0,034	2,14	2,61	0,000 *	
	DP	1,30	1,26	1,45		1,31	1,31	1,30		1,44	1,30		
17-21 horas	Média	2,31	2,51	2,93	0,001 *	2,95	3,12	3,48	0,001 *	2,93	3,48	0,001 *	
	DP	1,30	1,26	1,45		1,31	1,31	1,30		1,44	1,31		
21-01 horas	Média	2,8	3,2	3,82	0,000 *	3,51	3,88	4,15	0,000 *	3,82	4,15	0,089	
	DP	1,44	1,46	1,45		1,41	1,40	1,31		1,39	1,11		
01-09 horas	Média	1,52	1,91	2,8	0,000 *	1,71	2,2	2,45	0,000 *	2,80	2,45	0,147	
	DP	1,48	1,56	1,40		1,32	1,26	1,11		1,65	1,41		

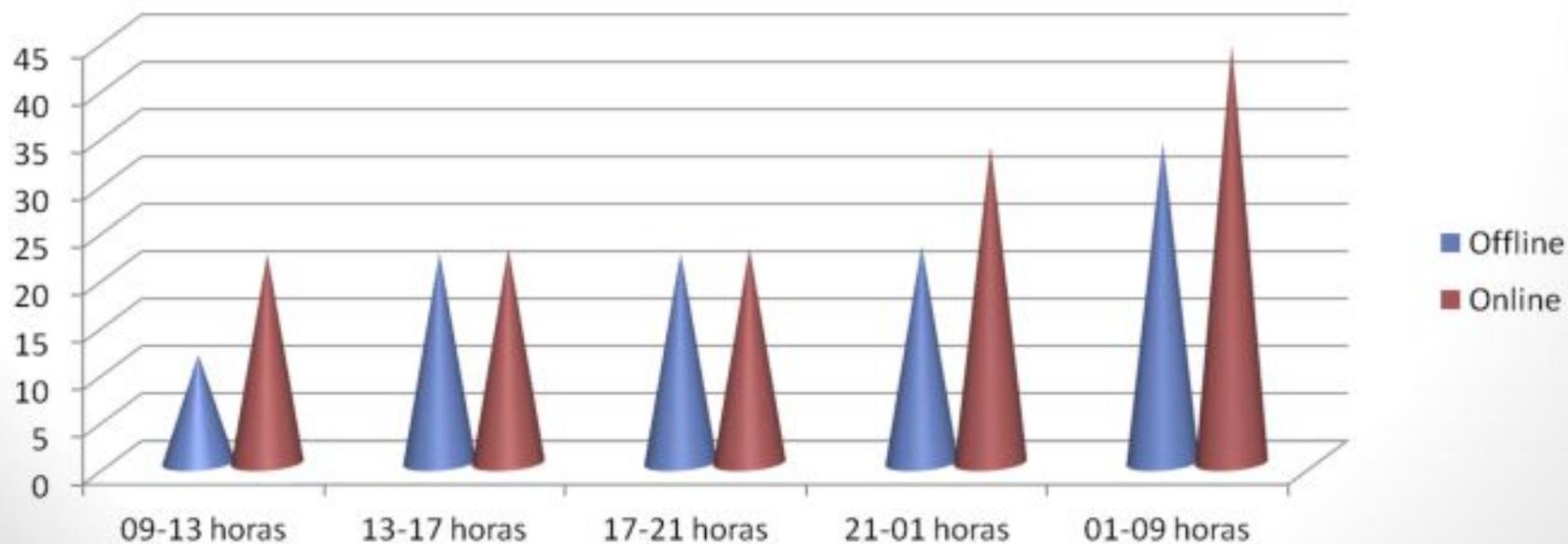
* $p \leq 0,05$

Factores Situacionais - 4 : Diferentes tempos

Sente que aumentou o tempo e o dinheiro gasto com o jogo?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	
Sim	6 3,7%	43 15,9%	74 46,5%	123 20,8%	0,000 *	29 10,4%	116 25,6%	89 55,6%	234 26,2%	0,000 *	74 46,5%
Não	156 96,3%	227 84,1%	85 53,5%	468 79,2%		249 89,6%	338 74,4%	71 44,4%	658 73,8%		85 53,5%

* $p \leq 0,05$



Factores Situacionais – 5 :Tempo de jogo

Quantos dias por semana e quantas horas por dia, aproximadamente, dedicou ao jogo neste último ano?

Caracterização Jogadores Offline		Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON						
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Dias por semana	Média	2,40	2,51	3,33	0,000 *	4,49	4,71	5,14	0,008 *	3,33	5,14	0,000 *
	DP	1,75	2,01	2,22		2,16	2,14	2,00		2,22	2,00	
Horas por dia	Média	2,31	2,77	4,37	0,000 *	3,70	3,68	4,61	0,000 *	4,37	4,61	0,628
	DP	1,92	2,42	3,03		3,22	3,06	3,16		3,03	3,16	
Horas por fim de semana	Média	3,55	4,18	7,13	0,000 *	5,79	6,50	7,85	0,000 *	7,13	7,85	0,515
	DP	3,99	3,66	5,25		5,13	5,31	6,01		5,24	6,01	

* $p \leq 0,05$

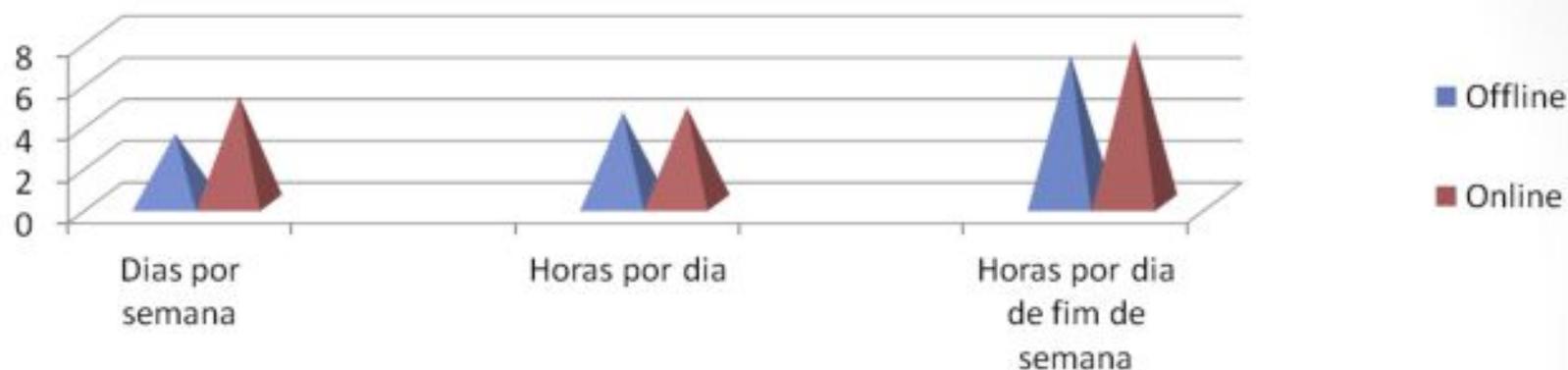
Qual o tempo aproximado de jogo que pensa ser adequado para si?

Caracterização Jogadores Offline		Caracterização Jogadores Online				Comparação: JPOF/JPON						
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Sig.	Offline	Online	Sig.
Dias por semana	Média	2,15	2,31	2,68	0,188	4,07	4,09	4,34	0,458	2,68	4,34	0,000 *
	DP	1,60	1,80	2,09		2,12	2,16	2,24		2,09	2,24	
Horas por dia	Média	2,11	2,49	4,19	0,000 *	3,26	3,34	4,02	0,011 *	4,19	4,02	0,713
	DP	1,84	2,32	3,69		2,91	3,31	3,39		3,69	3,39	
Horas por fim de semana	Média	2,65	3,56	5,14	0,000 *	4,89	5,10	6,51	0,094 **	5,14	6,51	0,088
	DP	1,97	3,33	5,25		4,38	4,83	6,18		5,25	6,18	

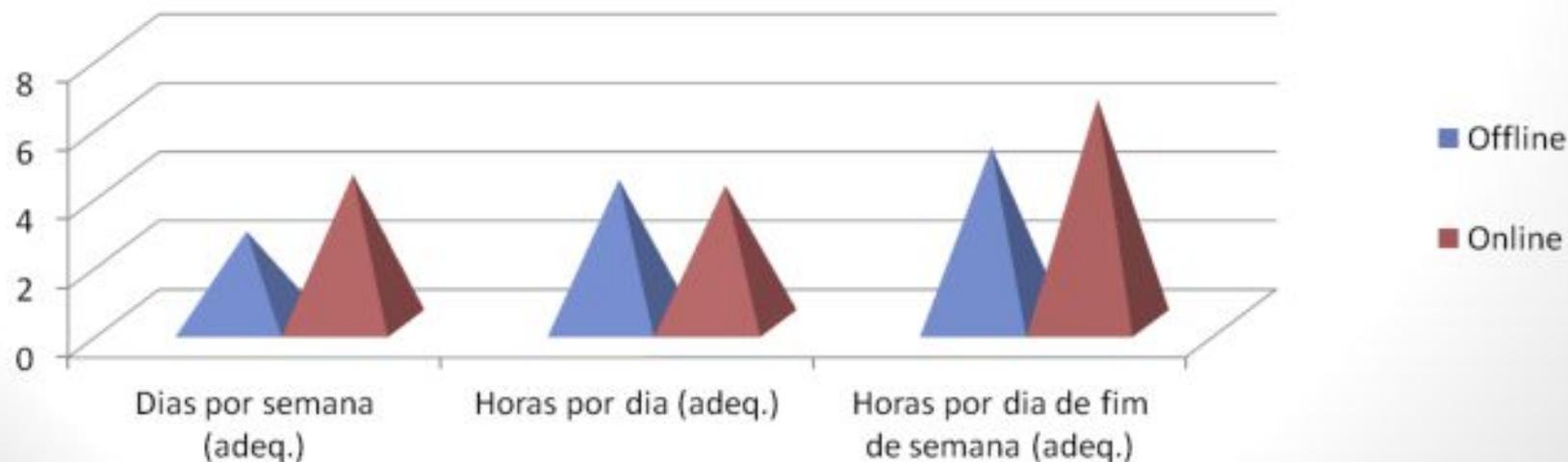
* $p \leq 0,05$

Factores Situacionais – 5 :Tempo de jogo

Quantos dias por semana e quantas horas por dia, aproximadamente, dedicou ao jogo neste último ano?



Qual o tempo aproximado de jogo que pensa ser adequado para si?



Factores Situacionais - 6

Já teve problemas com a justiça directa ou indirectamente relacionados com problemas de jogo?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Sim	6	12	18	36	0,005 *	7	12	8	27	0,256	18	8	26	0,044 *
	3,5%	4,1%	10,6%	5,7%		2,3%	2,5%	4,8%	2,8%		10,6%	4,8%	7,7%	
Não	167	279	152	598		295	466	160	921		152	160	312	
	96,5%	95,9%	89,4%	94,3%		97,7%	97,5%	95,2%	97,2%		89,4%	95,2%	92,3%	

* $p \leq 0,05$

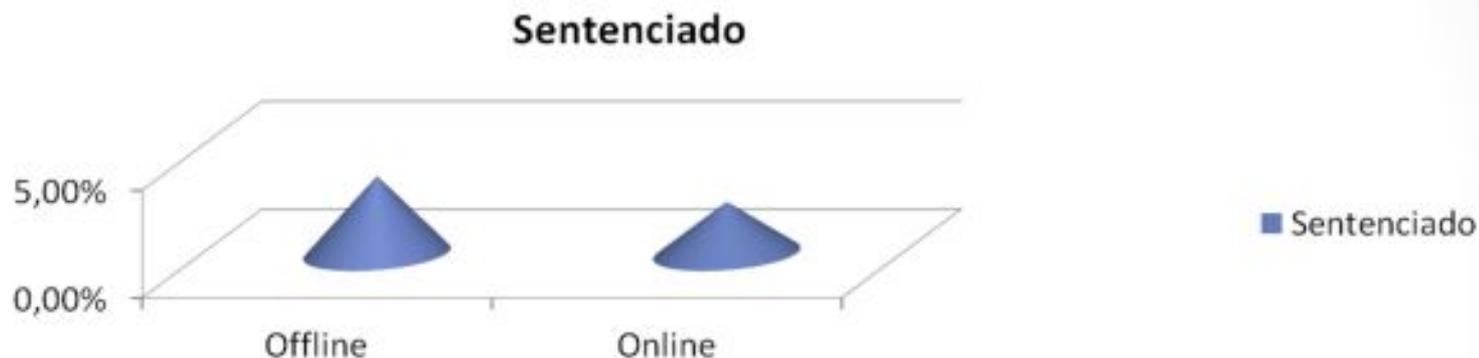
Alguma vez foi sentenciado por algum desses problemas com a justiça?

	Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Sim	0	1	6	7	0,002	0	3	4	7	0,015 *	6	4	10	0,521
	,0%	,3%	3,6%	1,1%		,0%	,6%	2,4%	,7%		3,6%	2,4%	3,0%	
Não	170	289	163	622		300	469	165	934		163	165	328	
	100,0%	99,7%	96,4%	98,9%		100,0%	99,4%	97,6%	99,3%		96,4%	97,6%	97,0%	

* $p \leq 0,05$

Factores Situacionais - 6

Já teve problemas com a justiça directa ou indirectamente relacionados com problemas de jogo?



Alguma vez foi sentenciado por algum desses problemas com a justiça?



Factores situacionais - 7: situações limite

Alguma vez este envolvido nalguma das seguintes situações relacionadas com violência doméstica?

		Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Vítima	Count	2	2	2	6	0,115	0	4	1	5	0,000*	2	1	3	0,709
	% within: victim	33,3%	33,3%	33,3%	100,0%		,0%	80,0%	20,0%	100,0%		1,2%	,6%	,9%	
Agressor	Count	1	1	6	8		0	3	9	12		6	9	15	
	% within: agressor	12,5%	12,5%	75,0%	100,0%		,0%	25,0%	75,0%	100,0%		3,6%	5,4%	4,5%	
Testemunha	Count	3	6	4	13		1	14	6	21		4	6	10	
	% within: whitness	23,1%	46,2%	30,8%	100,0%		4,8%	66,7%	28,6%	100,0%		2,4%	3,6%	3,0%	
Nunca esteve	Count	160	280	155	595		293	446	151	890		155	151	306	
	% within: never	26,9%	47,1%	26,1%	100,0%		32,9%	50,1%	17,0%	100,0%		92,8%	90,4%	91,6%	
Total	Count	166	289	167	622		294	467	167	928		167	167	334	
	% within: total	26,7%	46,5%	26,8%	100,0%		31,7%	50,3%	18,0%	100,0%		100,0%	100,0%	100,0%	

* $p \leq 0,05$ ** $p \leq 0,10$

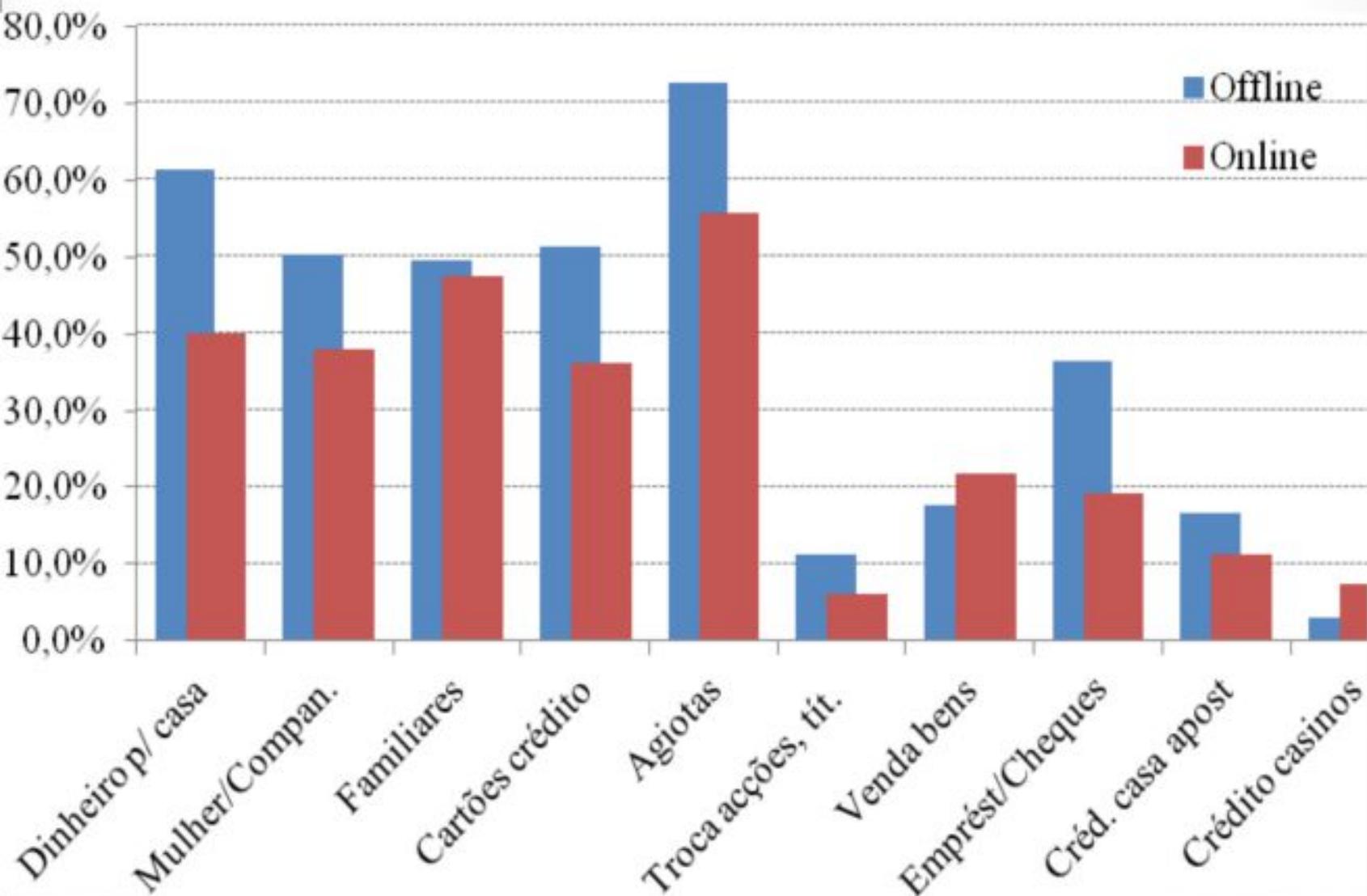
Alguma vez esteve em situação de “sem-abrigo” directa ou indirectamente relacionada com problemas de jogo?

		Caracterização Jogadores Offline					Caracterização Jogadores Online					Comparação: JPOF/JPON			
		Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Recreativo	Abusivo	Patológico	Total	Sig.	Offline	Online	Total	Sig.
Sim	Count	1	3	4	8	0,314	1	1	5	7	0,001 *	4	5	9	0,702
	% within: sim	12,5%	37,5%	50,0%	100,0%		,3%	,2%	3,0%	,7%		2,3%	3,0%	2,7%	
Não	Count	170	285	167	622		296	474	161	931		167	161	328	
	% within: não	27,3%	45,8%	26,8%	100,0%		99,7%	99,8%	97,0%	99,3%		97,7%	97,0%	97,3%	

* $p \leq 0,05$

Factores situacionais – 8: As dívidas

A quem recorreria para pagar dívidas de jogo?



Perfil final JPOF; JPON e **Preditores** (Regr. Linear)

JPOF	JPON
Homem, 40 anos	Homem, 30 anos
Sub/urbano	12º ano , sub/urbano
Com relação, estável,	Solteiro , se há relação é estável,
Com filhos,	Sem filhos,
Empregado; intel/científico, gestor, empresário,	Empregado; intel/científico, comercial,
Jogarem modo online também	Jogarem modo offline também
Jogar dinheiro,	Jogar dinheiro,
Muita horas de jogo/dia , entre 17h e 01h,	Muita horas de jogo dia , entre 17h e 01h,
Solitariamente,	Solitariamente,
Bons ganhos no início, Mais gasto e ganho (\$)	Mais dias semana (5),
Atraídos por ganhar dinheiro e divertimento,	Atraídos por acessibilidade, dispo. e comodidade
Euromilhões, máquinas e cartas no casino	Euromilhões, poker e apostas desportivas
Forte euforia, evasão , passar de tempo rápido,	Forte euforia, evasão , passar de tempo rápido,
Rel. estável com mãe	Rel. estável com mãe e pai,
Substituição com tv e exercício físico	Substituição com tv e compras,
Sresse + ideação suicida ; depressão/ansiedade	Sresse + ideação suicida ; depressão e ansiedade
Consumo de tabaco problemático	Consumo de tabaco problemático
Sentindo culpa, crítica, conflito apostado demais,	Sentindo culpa, crítica, apostado demais,
Ênfase na estratégia de coping autocontrolo	Ênfase na estratégia de coping autocontrolo

Existem na tabela da caracterização 31 variáveis a que correspondem 31 perguntas. Existem 24 características idênticas entre JPOF e JPON e 7 diferentes. No entanto, revela-se que em 18 destas características surgiram diferenças estatisticamente significativas. Pode então concluir-se que nas diferenças entre JPOF e JPON existem muitas variáveis e em vários níveis, para além das diferenças já observadas nos preditores de ambos os modos de jogar.

Os Jogadores Mistos

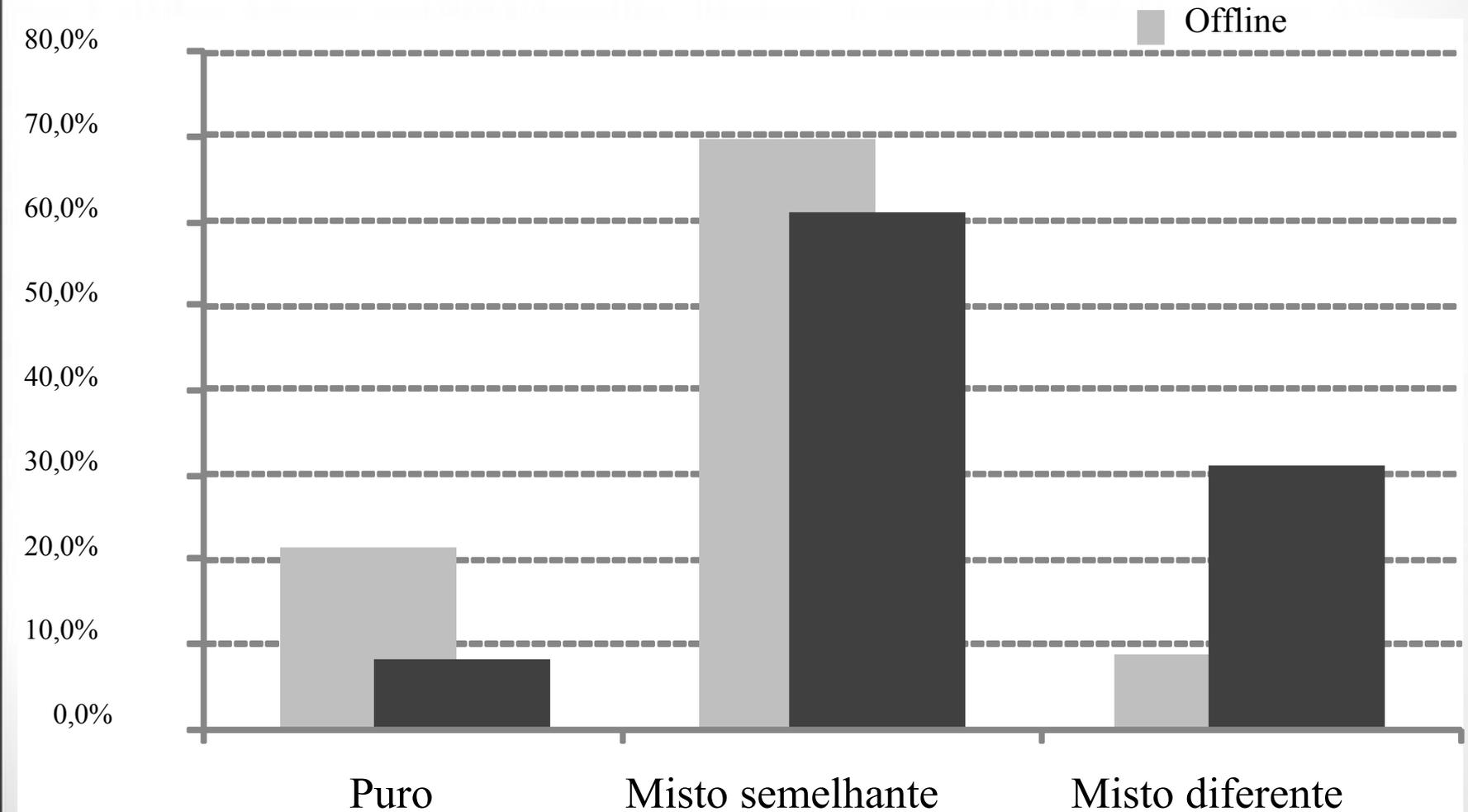
Jogadores patológicos Mistos e Puros por modo offline e online

Tipo		Frequência	Percent.	Perc. válida	Percent. Acum.
Offline	Puro offline	37	21,6	21,6	21,6
	Misto semelhante offline	119	69,6	69,6	91,2
	Misto diferente offline	15	8,8	8,8	100,0
	Total	171	100,0	100,0	
Online	Puro Online	14	8,2	8,2	8,2
	Misto semelhante online	104	60,8	60,8	69,0
	Misto diferente online	53	31,0	31,0	100,0
	Total	171	100,0	100,0	

Jogadores patológicos por tipo de Mistos: semelhantes ou diferentes

Puro Online	14	4,1	4,1	4,1
Puro offline	37	10,8	10,8	14,9
Misto semelhante (off/online)	223	65,2	65,2	80,1
Misto diferente (off/online)	68	19,9	19,9	100,0
Total	342	100,0	100,0	%

Pathological Gamblers: Pure, Mix, same and different



CONCLUSÕES

- Existem diferenças significativas entre JPOF e JPON.
- Para além das diferenças existem também semelhanças com percentagens elevadas tanto em JPOF como JPON em características relacionadas com características de risco/danos que podem facilitar o desenvolvimento de problemas com jogo (idade, progressão, procura de sensações, quantidade de tempo e dinheiro gasto, consequências e comorbilidades).
- Existe um continuum ou uma progressão crescente nos JPOF e nos JPON: jogo recreativo; abusivo (excessivo, de risco) e patológico, só que nos JPOF a fase patológica seria potenciada pelas apostas executadas em paralelo no modo online que agravaria a patologia pelas suas características próprias.
- Este continuum existe também nos JPON, só que estes atingem a fase do jogo patológico mais depressa (idade).
- Os JPON têm percentagens superiores nas características relacionadas com os factores situacionais e estruturais, que são as componentes centrais da atractividade do modo online, e potenciadores de excesso; enquanto os JPOF possuem valores mais elevados nos factores individuais, embora neste caso nem sempre haja diferenças estatisticamente significativas em relação a JPON.
- O modo online seduziu muitos jogadores, entre os quais alguns abusivo e patológicos, estando a seduzir cada vez mais jogadores offline que complementam/aumentam com o modo online as suas apostas agravando desta forma a intensidade do seu jogo. Os dados mostram que muitos JON também começam a jogar offline agravando o seu jogo desta forma. O modo online está a ser absorvido pelos jogadores em geral, sendo num futuro próximo quase impossível de dissociar estes dois tipos de jogadores, da mesma forma que hoje em dia é indispensável separá-los para melhor os conhecer.