Congresso Nacional de Pediatria

Centro de Congressos do Estoril 23 de outubro de 2026

MEDICINA DO ADOLESCENTE: O LADO NEGRO DA FORÇA DIGITAL:

Jogo Online: A Saga Omnipresente



INSTITUTO DE APOIO AO JOGADOR

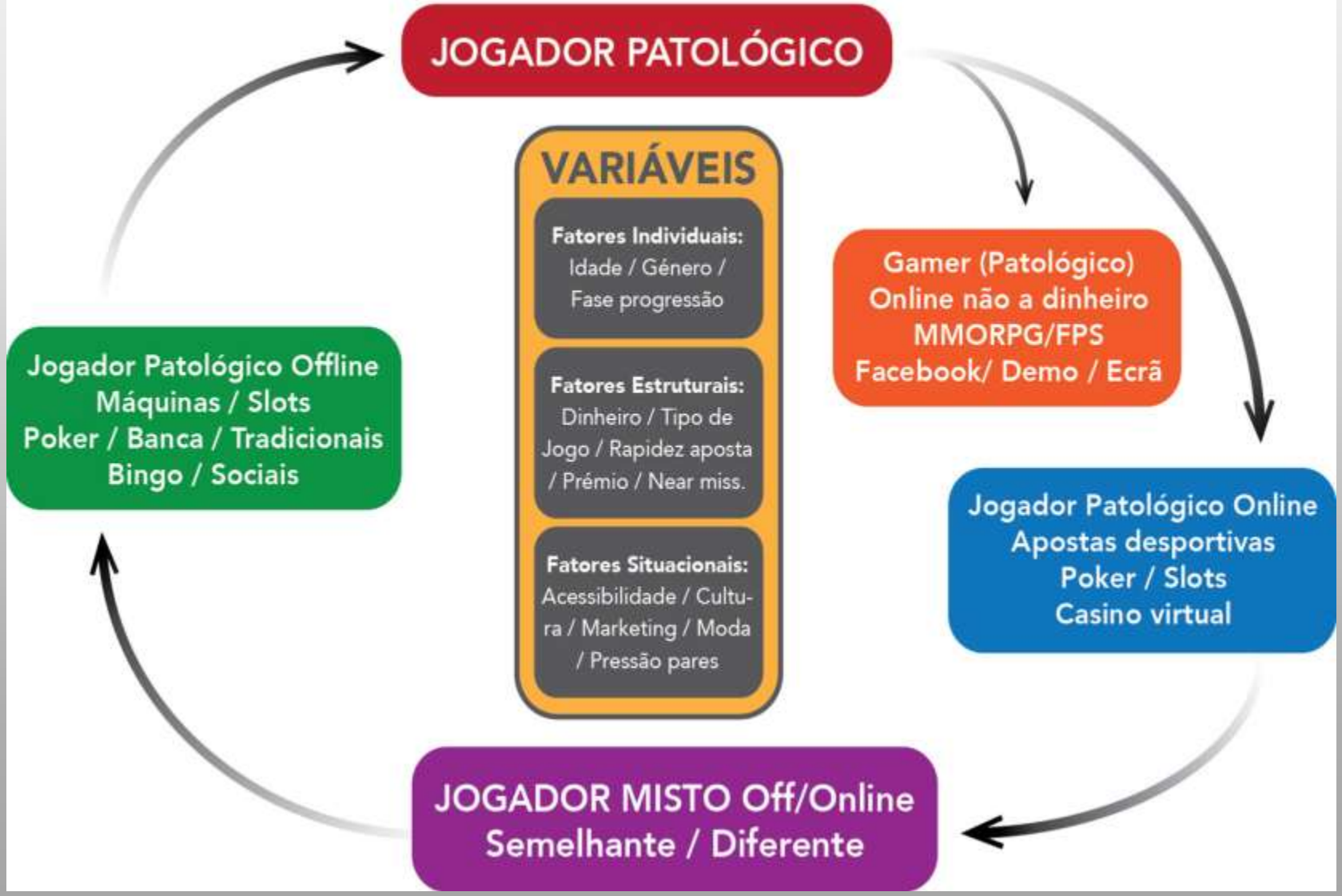
Pedro Hubert
Instituto de Apoio ao Jogador

No princípio está o desafio… o poder…



Alguns conceitos base

JOGADORES PATOLÓGICOS: TIPOS E FORMAS DE JOGO



As palavras do jogador

- Um ilustre médico, físico e matemático renascentista, em 1525, Jerôme Cardano, que afirmava:

> *Durante muitos anos **joguei**, não intermitentemente, mas, tenho **vergonha** de o dizer, **todos os dias**. E assim **perdi a minha autoestima, os meus bens e o meu tempo**… Mesmo sendo o jogo no seu todo diabólico, ainda assim considerando a grande quantidade de números em causa pareceria um diabo natural. Por esta razão, **deveria ser discutido por médicos doutores como se fosse uma daquelas doenças incuráveis**… A grande vantagem no jogo será de **nada jogar mesmo**, pois existem tantas dificuldades e possibilidades de perder, que **não há nada de melhor do que não jogar.***

Dependência da Internet/ecrã OU Dependências Comportamentais ?????

- A dependência da internet é um conceito muito utilizado e estudado com teste validado para avaliação desde (Young, 1996) e cobre vasta área de comportamentos.

- **A net como objeto de dependência ou como facilitador e/ou acelerador de comportamentos aditivos ????:**

  - 1) Jogo, Bolsa e Gaming (toda gama desde MMORPG, FPS, raspadinha, até apostas desportivas e roleta online)
  - 2) Redes sociais (facebook, whatsap, chats, fórums, sms, skype, etc.)
  - 3) Informação ou Never Offline (nacional, social, regional, gregária e familiar) estar sempre em cima da novidade, sempre presente, sempre a ser dos primeiros a saber e a divulgar… FOMO
  - 4) Cibersexo (pornografia online, cibersexo, chats, etc.)
  - 5) Compras, (de novas aplicações tecno a carteiras e sapatos…)
  - 6) Outras como: séries de culto, música, youtube e montagens, etc.
  - Mais de 50% dos pacientes do Centre for Internet Addiction Recovery (Young) sofrem de alguma das dependências acima referidas, incluindo-se tabaco, drogas e álcool.

Organização Mundial de Saúde, 2017
Epidemiologia e Impacto do Jogo

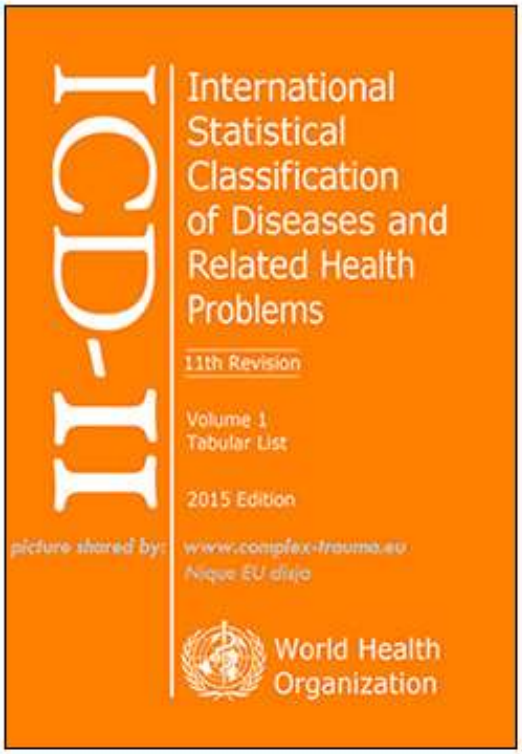
- O jogo problemático grave, referido como jogo patológico, foi incluído pela primeira vez no DSM-III em 1980. No DSM-V, foi renomeado perturbação de jogo e colocado na nova categoria 'Adições e perturbações Relacionadas'. É a única não-dependência de substâncias incluída.

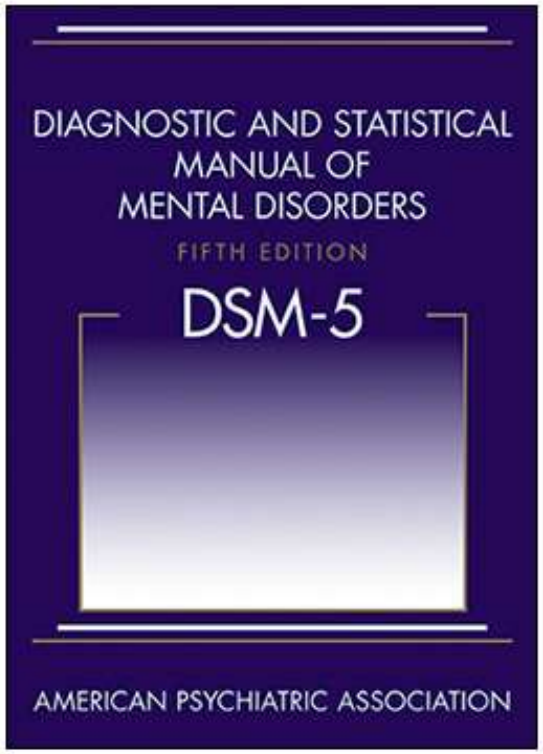
- • Apesar do aumento global e da extensão da morbilidade e dos danos relacionados com o jogo, e do longo reconhecimento do problema do jogo como uma perturbação da saúde mental, raramente foi visto como uma questão de saúde pública ou uma prioridade.

- Há uma necessidade urgente de colocar o jogo em agendas nacionais e internacionais de saúde pública e fortalecer políticas e estratégias de prevenção baseadas em evidências, bem como ampliar consideravelmente a intervenção precoce e a oferta de tratamento. Estas medidas são fundamentais para reduzir os danos atuais e futuros e os custos sociais associados ao jogo comercial.

The epidemiology and impact of gambling disorder and other gambling-related harm Discussion paper for the 2017 WHO Forum on alcohol, drugs and addictive behaviours, WHO Headquarters, Geneva, 26-28 June 2017 Professor Max Abbott E: max.abbott@aut.ac.nz |

How Are Diseases Classified?





World Health Organization

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION

The DSM-5 and ICD-11 are two of the most respected medical manuals in the world for classifying diseases & disorders

Critérios de diagnóstico do Jogador patológico ou com perturbação de jogo (DSM-V) 2013 da APA

1) Aumento apostas para obter mesmo estado excitação; (Tolerância)

2) Irritável ou inquieto se tenta parar ou reduzir; (abstinência)

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);



Características e critérios de diagnóstico do Jogador patológico ou com perturbação de jogo (DSM-V) 2013

6) Tentativas persistentes de resgate (recuperar o $ já perdido);

7) Mente na tentativa de branquear envolvimento no jogo aos próximos;

8) Prejudicou ou perdeu relações significativas, empregos ou carreiras académicas por causa do jogo;

9) Recorre a outros em situações $ desesperadas por causa do jogo



4 critérios ou mais, durante 1 ano = Jogador patológico

4-5 = Ligeiro 6-7 = Moderado 8-9 = Severo

Fatores de Risco para Dependência:

BioPsicoSocial ou Agente-Hospedeiro-Meio

- **Fatores Individuais**

- Genética/Hereditar/Neurobio;
- Traços personalidade (impuls/competiv/grandiosid.);
- Idade e Género;
- Distorções cognitivas;
- Comorbilidades com: outras adições, depressão, ansiedade, etc.;

- Famílias disfuncionais;
- Não aquisição de competências psicossociais.

FORTE CONVERGÊNCIA ACTUAL

- **Fatores Estruturais**

- Dinheiro: montante prémios e distribuição;
- Rapidez/intensidade da aposta e respetiva resposta; (frequência de eventos)
- Near miss: falhado por pouco.
- Continuidade, inform Prob./hist.

- **Fatores situacionais**

- Acessibilidade/disponibilidade (24/7), anonimato, diversidade, etc.;
- Tradição familiar/social;
- Moda/cultura
- Marketing e publicidade (shows casino, bónus *online*; TV,…)
- Meio e “pressão pares” Univ../atletas federados
- Facilidade de acesso a crédito
- Legislação e Jogo responsável

Alguns dados e estatísticas

OCT 2025

ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES

GLOBAL OVERVIEW

TOTAL POPULATION	UNIQUE MOBILE PHONE SUBSCRIBERS	INDIVIDUALS USING THE INTERNET	SOCIAL MEDIA USER IDENTITIES
8.25 BILLION	**5.78 BILLION**	**6.04 BILLION**	**5.66 BILLION**
URBANISATION	vs. POPULATION	vs. POPULATION	vs. POPULATION
58.4%	**70.1%**	**73.2%**	**68.7%**

SOURCES: KEPIOS ANALYSIS; UNITED NATIONS; GOVERNMENT RESOURCES; GSMA INTELLIGENCE; ITU; EUROSTAT; CNNIC; KANTAR & IAMAI; PLATFORM RESOURCES; COMPANY EARNINGS REPORTS; OECD; META RESEARCH CENTER. ADVISORY: SOCIAL MEDIA USER IDENTITIES MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. COMPARABILITY: BASE REVISIONS; SOURCE CHANGES. SEE NOTES ON DATA.

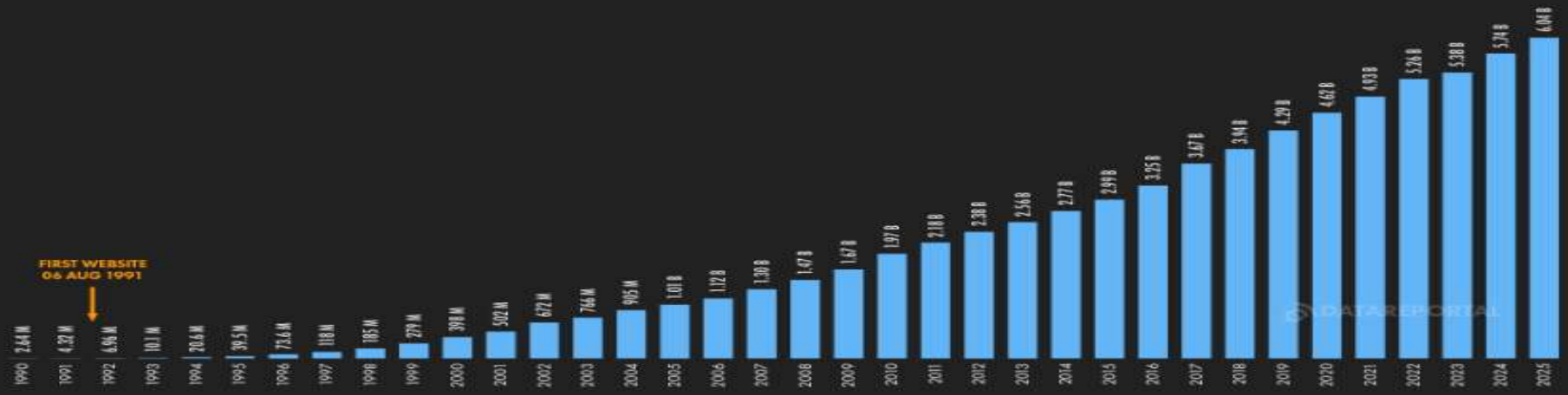
we are social Meltwater

OCT 2025

INTERNET USE TIMELINE

NUMBER OF INDIVIDUALS USING THE INTERNET OVER TIME

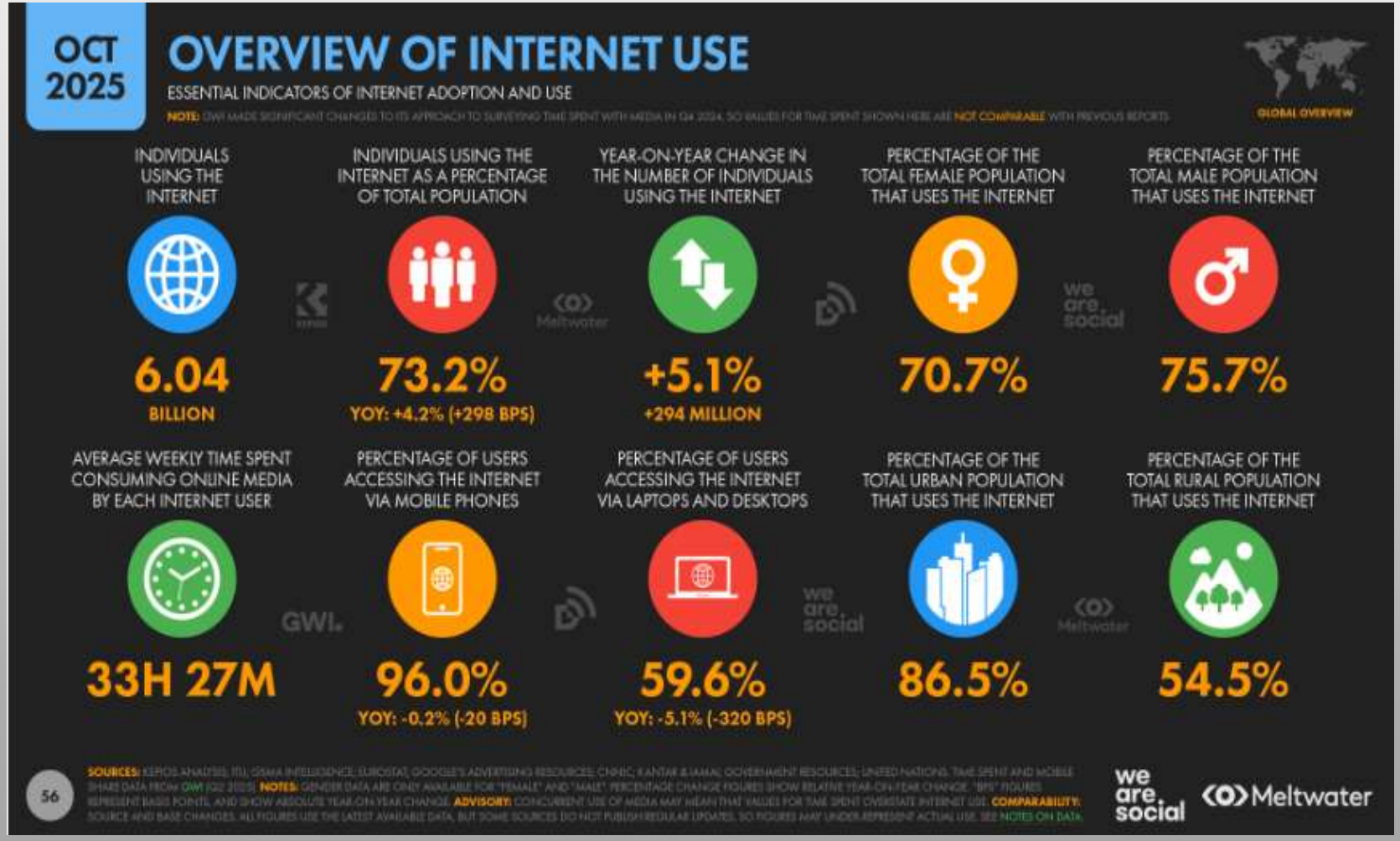
GLOBAL OVERVIEW



SOURCES: KEPIOS ANALYSIS; ITU; GSMA INTELLIGENCE; EUROSTAT; GOOGLE'S ADVERTISING RESOURCES; CNNIC; KANTAR & IAMAI; GOVERNMENT RESOURCES; UNITED NATIONS. NOTE: WHERE LETTERS ARE SHOWN NEXT TO FIGURES ABOVE BARS, "K" DENOTES THOUSANDS (E.G. "123 K" = 123,000), "M" DENOTES MILLIONS (E.G. "1.23 M" = 1,230,000), AND "B" DENOTES BILLIONS (E.G. "1.23 B" = 1,230,000,000). WHERE NO LETTER IS PRESENT, VALUES ARE SHOWN AS IS. COMPARABILITY: SOURCE AND BASE CHANGES. ALL FIGURES USE THE LATEST AVAILABLE DATA, BUT SOME SOURCES DO NOT PUBLISH REGULAR

we are social Meltwater

Percentagens da população no acesso à net



O jogo no mundo

46,2%

dos adultos jogou no último ano (homens 49,1%, mulheres 37,4%); 17,9% dos adolescentes

8,7%

dos adultos faz jogo de risco (homens 11,9%, mulheres 5,5%)

1,41% = 80 M

tem jogo problemático ou perturbação: ≈ 80 M de adultos (54,7 M homens, 25,3 M mulheres)

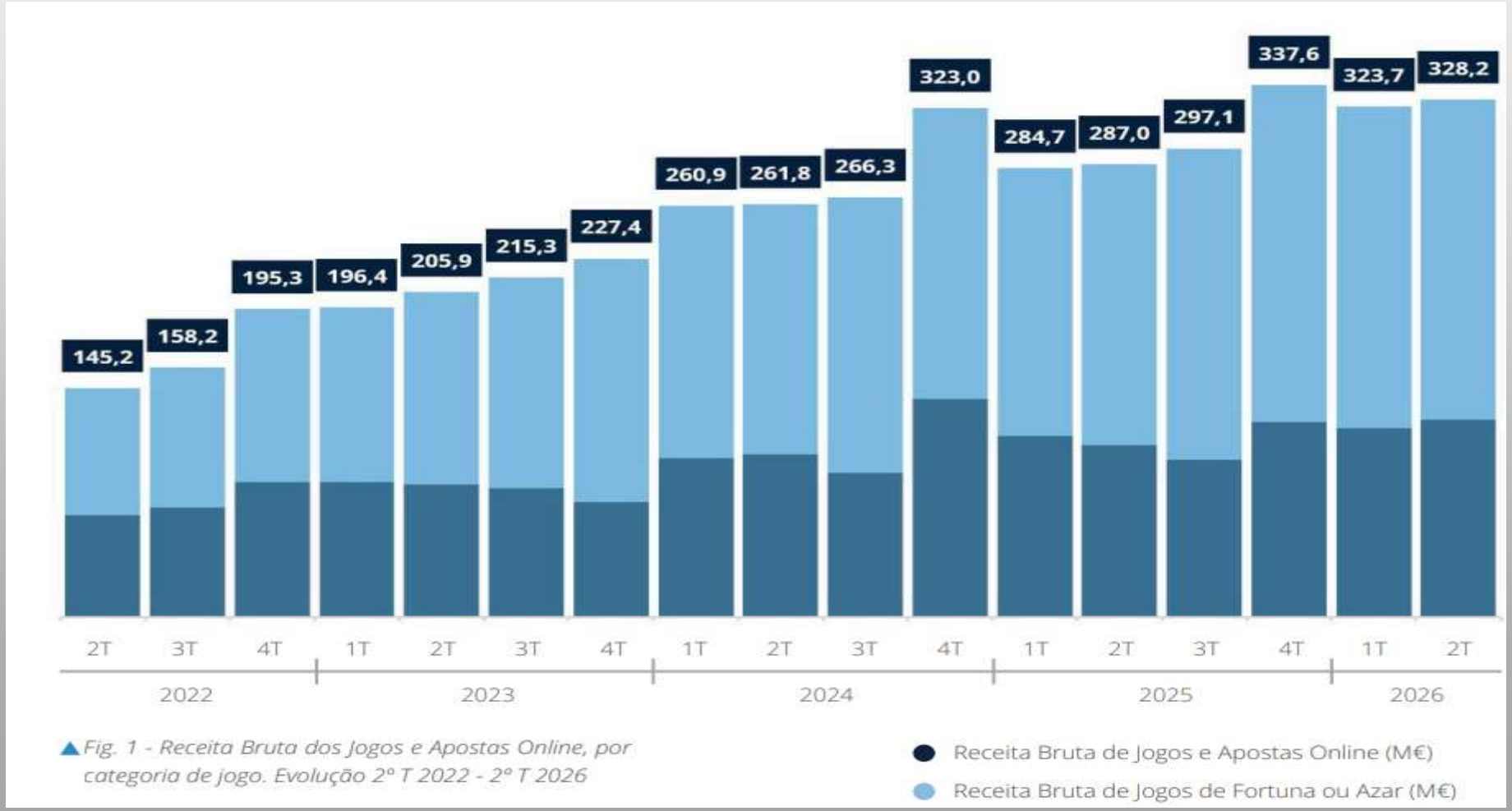
448,7 M

de adultos sofrem algum risco ou consequência negativa do jogo



Comissão de Saúde Pública da The Lancet sobre o jogo (2024): revisão sistemática e meta-análise

Evolução da receita bruta do Jogo em Portugal desde 2022 a 2026 (2º T 2026) - SRIJ

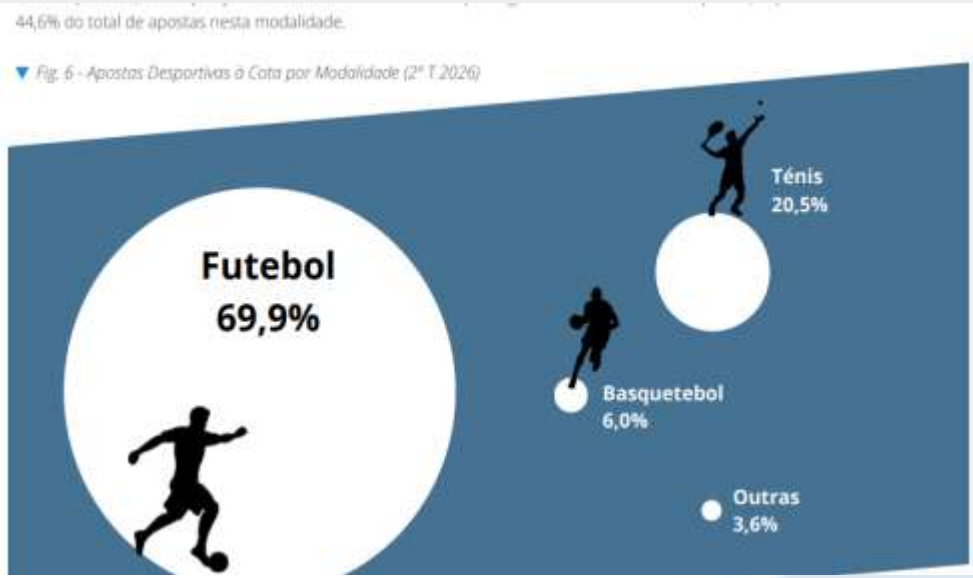


▲*Fig. 1 - Receita Bruta dos Jogos e Apostas Online, por categoria de jogo. Evolução 2º T 2022 - 2º T 2026*

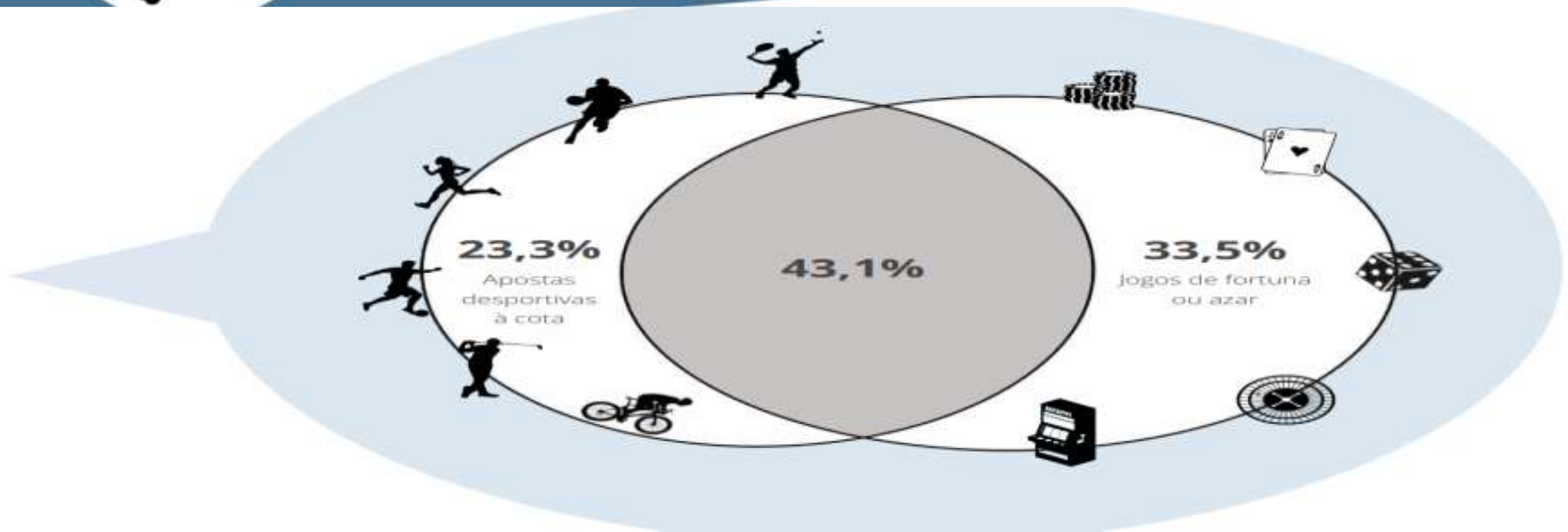
Jogadores - Apostas por Categoria de Jogo (2º T 2026) - SRIJ

44,6% do total de apostas nesta modalidade.

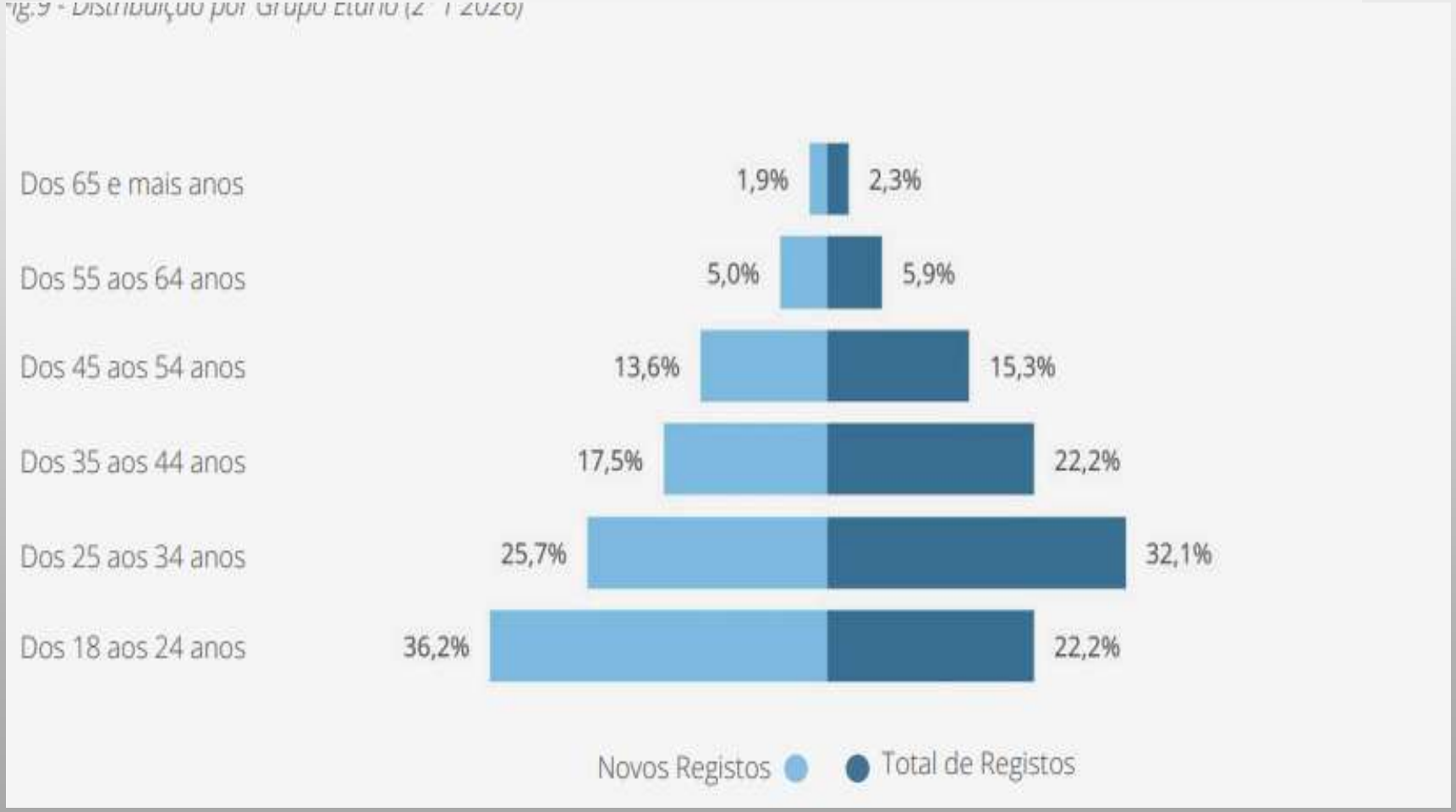
▼ Fig. 6 - Apostas Desportivas à Cota por Modalidade (2º T 2026)





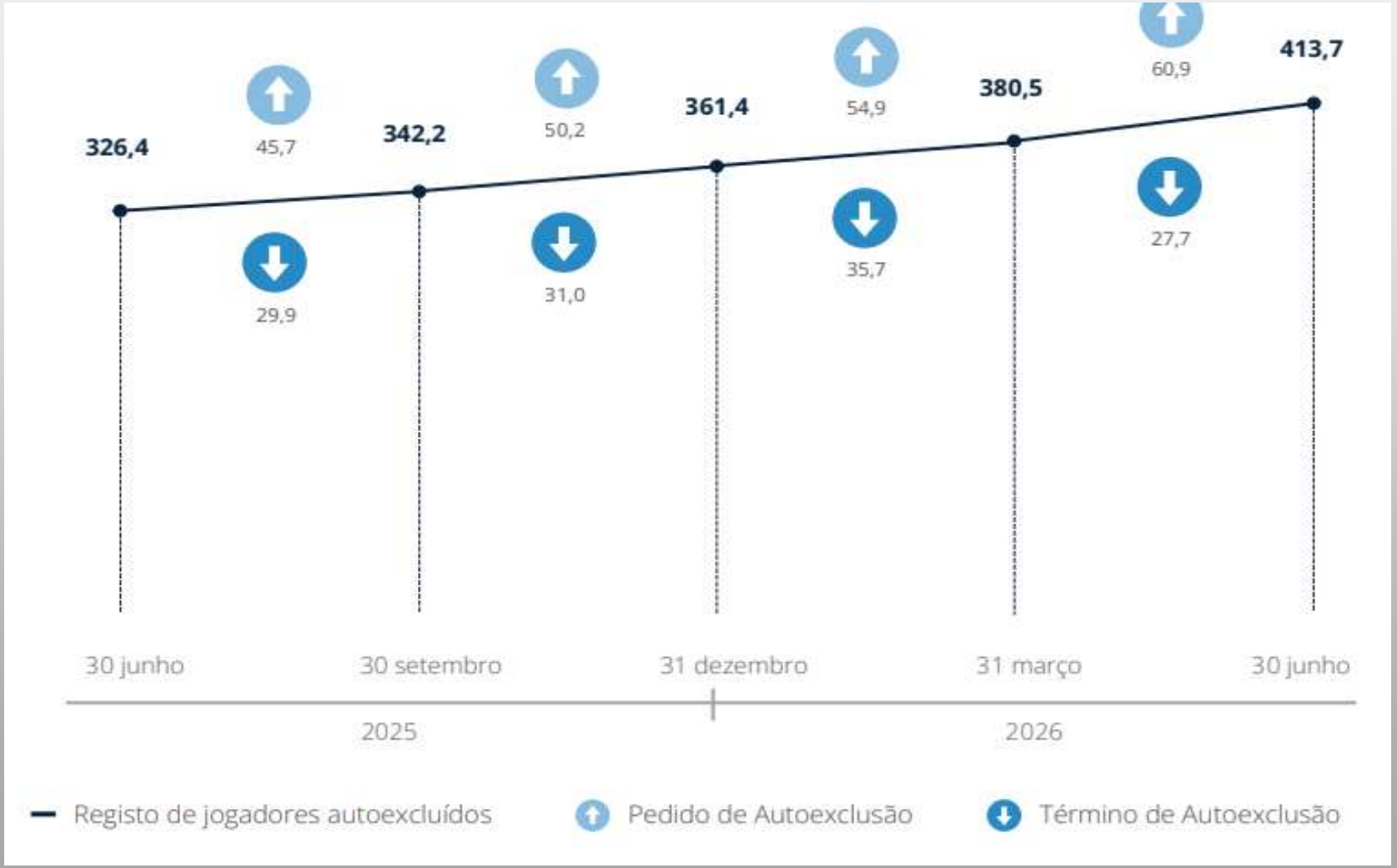


Registos por idades em Portugal de 2026 (2º T 2026) - SRIJ



Evolução dos autoexcluídos em Portugal de 2025 a 2026

8,7% foi o aumento dos autoexcluídos no 2º trimestre de 2026 face ao trimestre anterior



Prevalências Nacionais 2012, 2017 e 2023

Portugal: Prevalência Nacional por ICAD/Nova utilizando SOGS

2012

Perturbação de Jogo	= 0,3%	= (+- 24.000 ?)	
Jogo em abuso	= 0,3%	= (+- 24.000 ?)	Total = +- 48.000

2017

Perturbação de Jogo	= 0,6%	= (+- 48 000 ?)	
Jogo em abuso	= 1,2%	= (+- 96 000 ?)	Total = +- 144.000

2023

Perturbação de Jogo	= 0,5%	= (+-43.000)	
Jogo em abuso	=1,3%	= (+-114.000)	Total = + - 157. 000

Sabendo que 1 pessoa com problema de jogo vai afetar negativamente e diretamente entre 5 a 10 pessoas….
Portugal segue outros países europeus e "ocidentais" na medida em que apresenta resultados muito semelhantes no que diz respeito ao aumento global do jogo, tanto online como offline (i.e. prevalência de problemas de jogo, preditores, comorbilidades) (Hubert, 2015).

A pandemia de Covid contribuiu para o aumento das pessoas que jogam e para o aumento do PJ, mas as possibilidades/instalações de tratamento (on/offline) não aumentaram na mesma proporção.

Genetic aspects of pathological gambling: a complex disorder with shared genetic vulnerabilities 2671 1454..1465

Daniela S. S. Lobo & James L. Kennedy Centre for Addiction and Mental Health, Neurogenetics Laboratory, University of Toronto,Toronto, Canada
doi:10.1111/j.1360-0443.2009.02671.x

- Estudo visa resumir e discutir os resultados de estudos genéticos realizados sobre o jogo patológico ou Perturbação de Jogo (PJ).
- As pesquisas foram realizadas nas bases de dados PubMed e PsychInfo utilizando as palavras-chave: "jogo e genes", "jogo e família" e "jogo e genética", produção de 18 artigos de investigação originais que investigam a genética da PJ.
- Resultados do estudo sobre gémeos utilizando o *Vietnam Era Twin Registry* descobriram que:
  - i estima-se que a hereditariedade da perturbação de jogo seja de 50 a 60%;
  - (ii) A PJ e o PJ subclínico são um contínuo da mesma desordem;
  - iii A PJ partilha fatores de vulnerabilidade genética com comportamentos antissociais, dependência do álcool e desordem depressiva é importante;
  - iv Os fatores genéticos estão subjacentes à associação entre a exposição a acontecimentos traumáticos e a PJ. As investigações genéticas moleculares sobre o PG estão numa fase inicial e estudos publicados relataram associações com genes envolvidos nos sistemas de recompensa e controlo de impulsos do cérebro.

Conclusões Apesar da escassez de estudos nesta área, estudos publicados forneceram provas consideráveis da influência de fatores genéticos no PJ e da sua complexa interação com outras perturbações psiquiátricas e fatores ambientais. O próximo passo seria investigar a associação e a interação destas variáveis em estudos genéticos moleculares maiores com subfenótipos subjacentes à PJ. Os resultados das investigações familiares e genéticas corroboram ainda mais a importância da compreensão dos fundamentos biológicos do PG no desenvolvimento de estratégias de tratamento e prevenção mais específicas

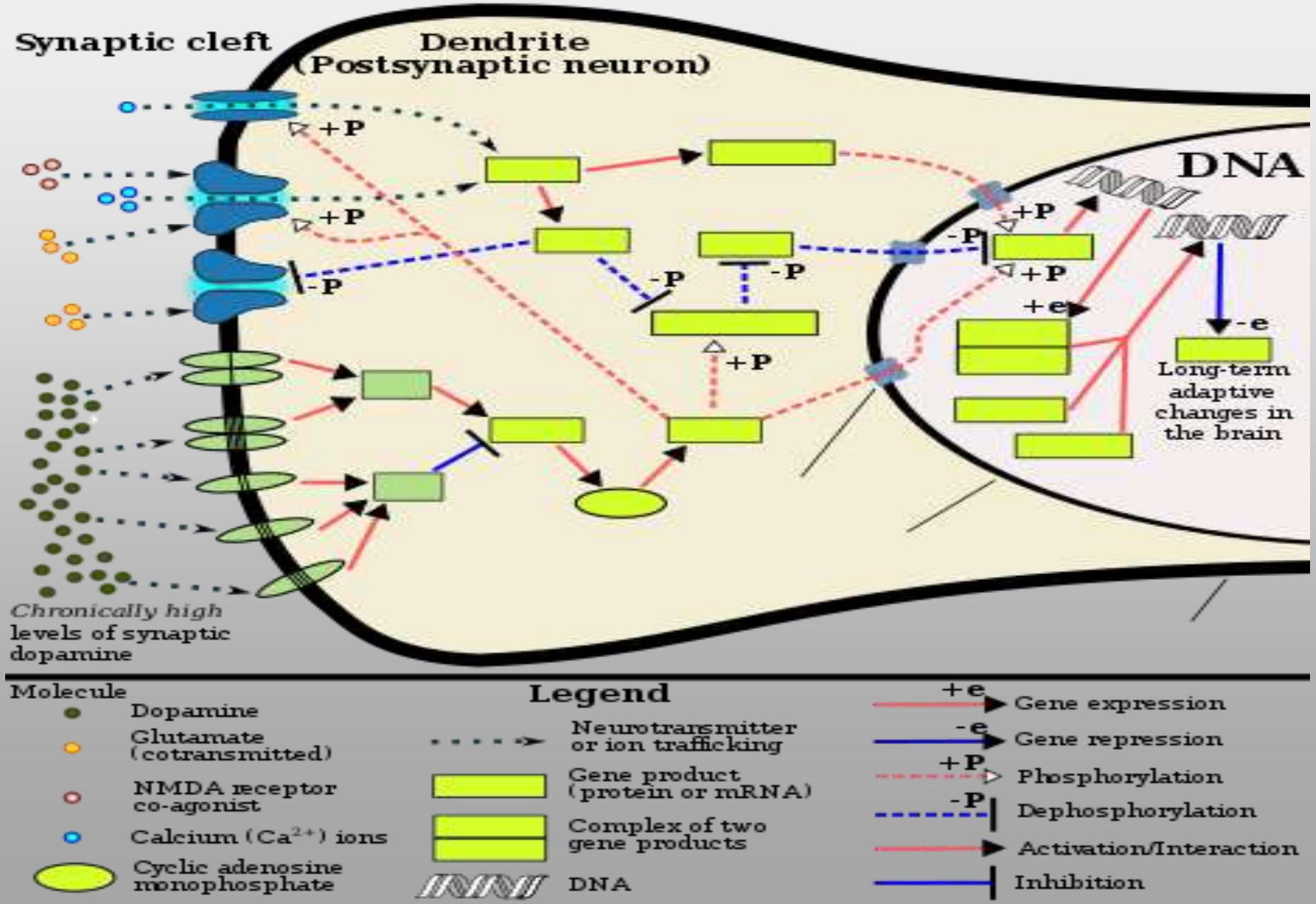
- Ver também Marc Potenza da Yale University

Fatores estruturais e “formatação cerebral”

- Técnicas de neuroimagem funcional, principalmente imagens de ressonância magnética funcional (fMRI), têm sido usadas para examinar respostas cerebrais à medida que pessoas com problemas de jogo executam tarefas de recompensa, tomada de decisão e controlo de impulsos no scanner cerebral. Este tipo de tarefas ativam uma rede cerebral em humanos, vulgarmente denominada "sistema de recompensa cerebral", que inclui o ventral striatum/nucleus accumbens e o córtex pré-frontal medial, bem como circuitos estendidos como o mesencéfalo dopaminérgico, amígdala e insula. Os estudos de fMRI em jogadores problemáticos têm demonstrado repetidamente mudanças nestas regiões em comparação com os participantes do controlo saudável, embora a direção de mudança de sinal (isto é, excesso de atividade ou sub-actividade) não seja consistente. Discrepâncias semelhantes são observadas em estudos de neuroimagem em distúrbios de uso de substâncias.
- Outros estudos que usam a eletroencefalografia (EEG) em jogadores problemáticos mostram um padrão semelhante de inconsistência entre hipersensibilidade e hipo-sensibilidade aos resultados “ganhadores”.
- A atividade dentro deste sistema de recompensa cerebral também pode ser moldada pelas características estruturais dos jogos de apostas. Por exemplo, “quase falhas” (near miss) desencadeiam respostas cerebrais no estriatum e insula que se sobrepõem aos ganhos reais, e estas respostas cerebrais são aumentadas em pessoas com problemas de jogo.

- Abbott, Max; Binde, Per; Clark, Luke; Hodgins, David; Johnson, Mark; Manitowabi, Darrel; Quilty, Lena; Spångberg, Jessika; Volberg, Rachel; Walker, Douglas; Williams, Robert. (2018). Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration, Third Edition. Gambling Research Exchange Ontario (GREO), Guelph, Ontario, Canada. https://doi.org/10.33684/CFHG3.en

A célebre Dopamina...



Onde tudo começa



3-6-9-12 de Tisseron (2013) [1]

- **De 0 a 3 Anos : Evitar ecrãs**…
- Deve conhecer o corpo e agir com o meio (domínio espaço-motor-tempo).
- Estudos revelam: diminuição vocabulário, ganho de peso, posterior perda de atividade física, vitimização (espetador do mundo) e se interativo excesso de estímulos (cores, sons, etc.) que não existem no real do dia-a-dia.
- ++ Adaptação às aprendizagens (interativas) em contexto creche/casa e acompanhados.

- **De 3 a 6 Anos : Evitar de jogos consol**a…
- Assumem primazia e prioridade sobre o resto. Antes de saber ler a aposta é na área sensório-motor e motricidade estereotipada; confrontar sua compreensão do mundo com a dos adultos.
- Incapacidade para: gerir forte carga emocional dos conteúdos, difícil atribuição de sentido do que vê (em geral só) e gestão (má) emocional pelo jogo.
- Arrasta necessidade de securização transformada em birras, agressividade, isolamento e afastamento família,
- ++ Trabalham inteligência hipotético-dedutiva e intuitiva (tentativa-erro) mas depende de quando e com quem…
- Sempre com limites, horários e acompanhados….

3-6-9-12 de Tisseron (2013) 2

- ✓ **De 6 a 9 Anos : nada de internet, e aprendizagem social**
- ✓ Jovem sempre acompanhado na tv (notícias/filmes) para poder explicar/interpretar com filho o que vê, e verificar conteúdos/idade de jogos,
- ✓ Confunde valores, em particular a distinção entre público e privado, empatia (perspetiva do outro) e que o outro pode pensar/ser diferente (ser bom ou mau…)
- ✓ Gestão violência : física, emocional, psicológica, e até sexual (Lara Croft)
- ✓ ++ Pensamento estratégico, criativo e cooperativo favorecidos.

- ✓ **De 9 a 12 Anos : Explorar a complexidade do mundo**: O online…..
- ✓ Quantidade de tempo, violência, sexo e de observação dos outros (induz isolamento ou agressividade). Manter regras claras (i.e. não pc no quarto)
- ✓ - 3 Regras da Net: a)Tudo o que cai na net pode tornar-se público, b) Tudo o que lá cai, lá ficará eternamente e c) Tudo o que lá está pode ser verdade ou mentira….
- ✓ - « Negociar » idade do telemóvel

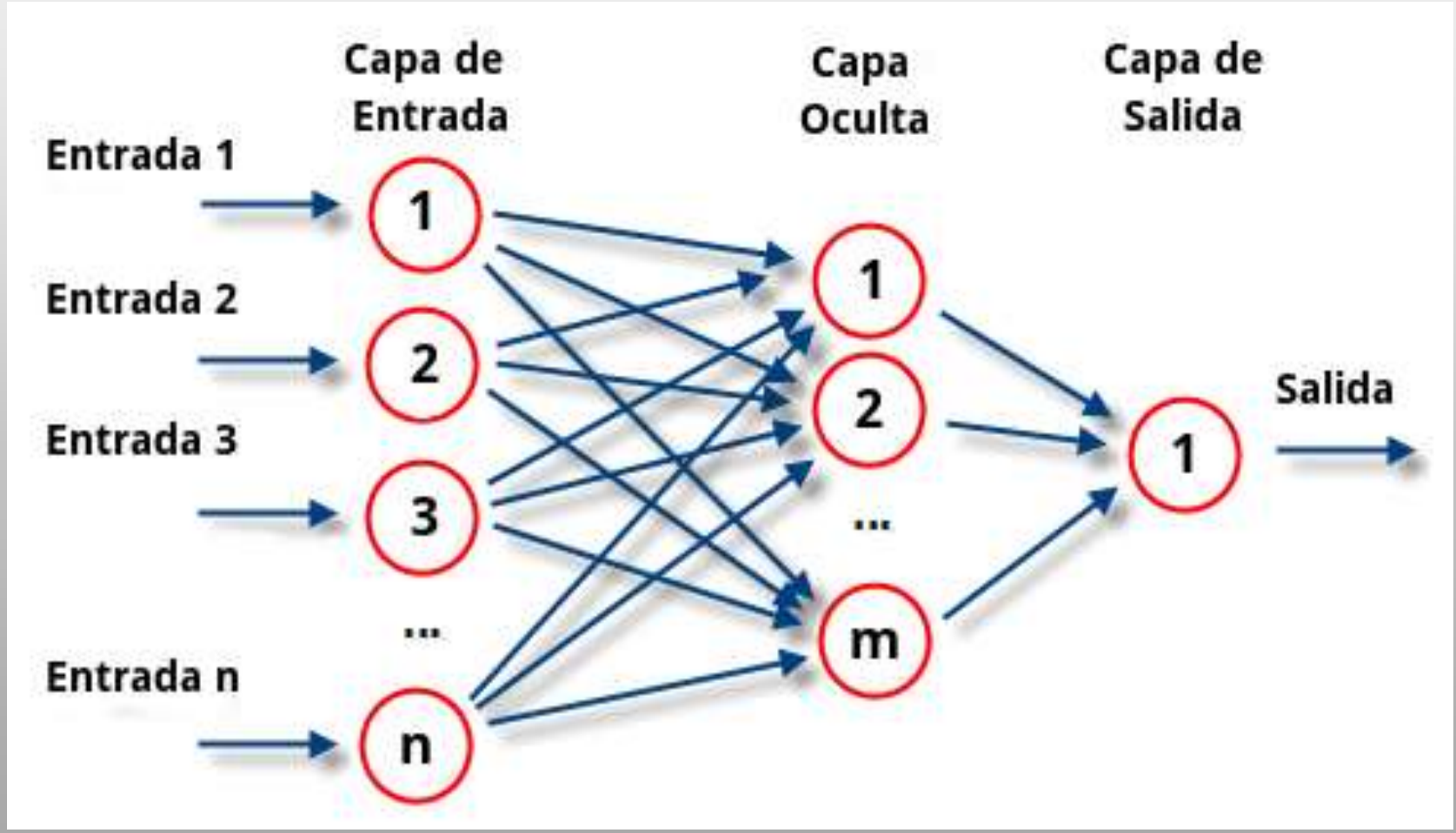
3-6-9-12 e facebook Tisseron (2013) 3

- ✓ **Mais de 12 Anos : Da família aos pares**
- ✓ - Internet com prudência e com algum acompanhamento, com regras de uso, horários e locais de navegação, controlo parental mantém-se,
- ✓ Idade da experiência de si em relação aos outros (social virtual ou não!!!)
- ✓ Debater temas como: violência e comportamentos agressivos, plágios, pornografia, cyberbullying, downloads, etc.
- ✓ - Tempo excessivo e troca de prioridades,

Mas, essencialmente, destacam e desenvolvem problemas/tendências pré-existentes como: depressão, ansiedade (social), baixa autoestima, bullying, má gestão sentimentos, défice de atenção lutos, etc.

- ✓ + + Nos jogos: Favorece trabalho de equipe e curiosidade por outro (entreajuda e reciprocidade e nos adultos é bom para competências que se transportam para real) se bem enquadrado.

Redes sociais e algoritmos



Principais Tipos de Microtransações

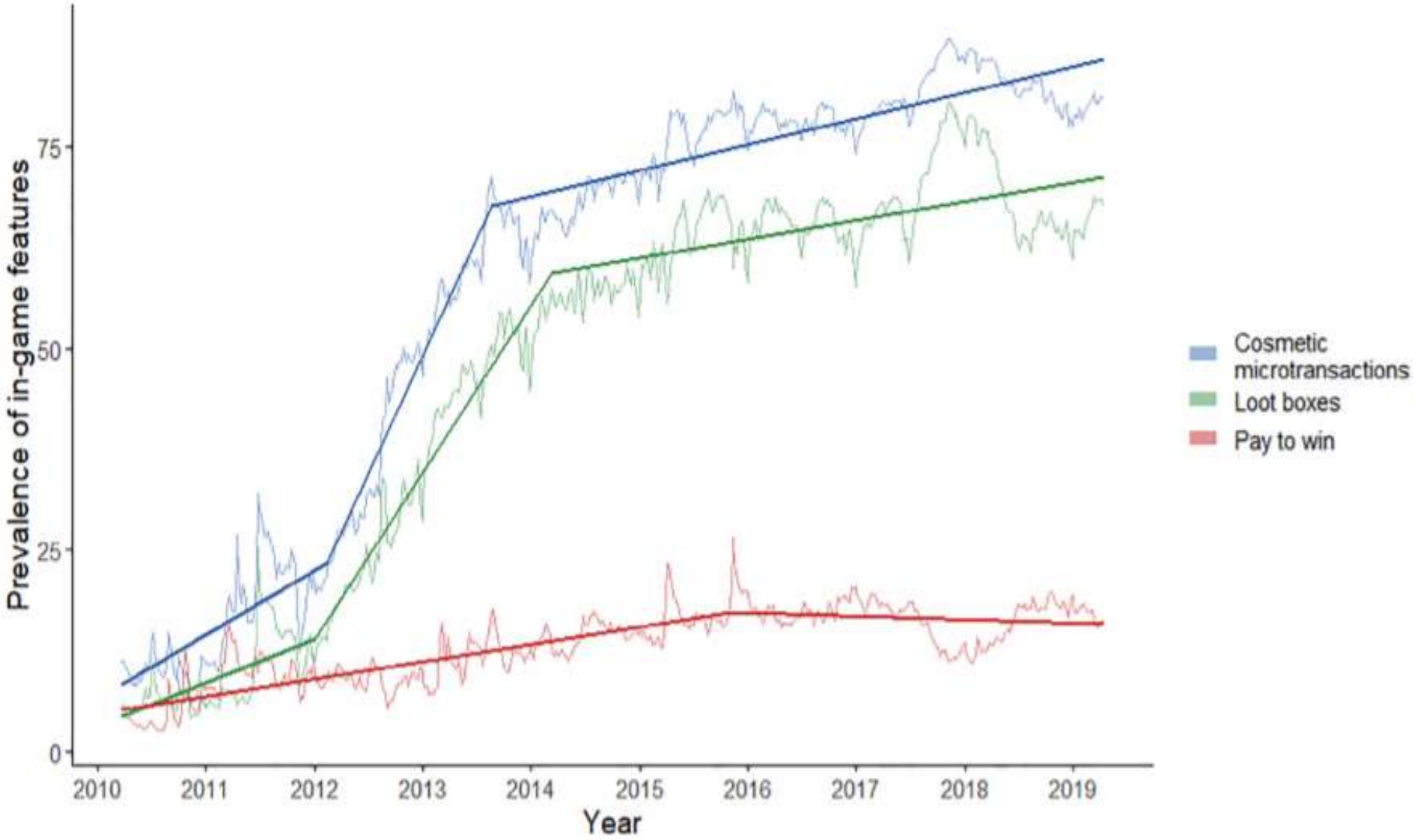
- **Cosméticos**: Alteram a aparência (skins, roupas, emotes) sem dar vantagens competitivas.
- **Pague para Vencer (Pay-to-Win):** Vende armas, personagens ou bônus que desequilibram o jogo a favor de quem paga.
- **Aceleradores (Pay-to-Fast):** Dispensam tempo de espera ou o esforço de farm para progredir mais rápido.
- **Loot Boxes**: Caixas de recompensa com itens aleatórios, comparadas a jogos de azar e proibidas em países como a Bélgica.
- **Passes de Batalha (Battle Pass):** Modelos sazonais que liberam recompensas conforme o jogador cumpre desafios

Lifting the Lid on Loot-Boxes: Chance-Based Purchases in Video Games and the Convergence of Gaming and Gambling

James Close & Joanne Lloyd; Plymouth & Wolwerhampton University and Gambleaware

- Dos 93% de crianças que jogam videojogos, até 40% abriram loot boxes
- Cerca de 5% dos jogadores constituem metade de todo a faturação das loot boxes (Microtransações)
- 12 de 13 estudos sobre este tópico estabeleceram ligações inequívocas a comportamentos de adição ao jogo
- Os jovens são os que mais utilizam loot boxes, com o aumento do uso correlacionado com a idade baixa e menor escolaridade.
- No que toca aos 5% dos jogadores que geram metade da faturação das loot boxes, comummente conhecidos no meio como Whales (Baleias), estes gastam algo como 70 a 100 libras por mês (Microtransações)
- 11-16 anos

Young people and gambling,
Gambling Commission UK, 2018
O estranho caso dos limites entre: dinheiro, jogo e gaming



https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/young-people-and-gambling-2024-official-statistics

Awareness and use of in-game items	Aware of (percentage) answers do not sum to 100 percent	Aware of and have personally done (percentage) answers do not sum to 100 percent	Aware of but have not personally done (percentage) answers do not sum to 100 percent	Not aware (percentage) answers do not sum to 100 percent	Do not know (percentage) answers do not sum to 100 percent
Paying for in-game items or mods (for example skins, clothes, weapons, players) either with money or virtual currency	68%	46%	22%	6%	11%
Paying to open loot boxes, packs or chests to get in-game items (for example skins, clothes, weapons, players) either with money or virtual currency	63%	27%	37%	9%	13%
Betting with in-game items on websites outside of the game you are playing	37%	4%	33%	24%	24%

Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper March 2017, Gambling Commission

a) Jogo demonstração, dinheiro "virtual" (Demo play, gambling style, etc.)

13% = 58.500 jovens (comparado com 11% in 2017),

40% destes acabaram por ir apostar online a dinheiro.

- Polémica da GANHOS INFLACIONADOS e da Aprendizagem/Conceptualização

b) Casino Social:

5.3 Os jogos casino nas redes sociais são um subgénero de jogos sociais que permitem aos jogadores apostar em jogos sociais (sem dinheiro) tipo casino, baseados em versões de dinheiro real.

- Riscos de transição que levam à migração de jogadores para jogos de azar com dinheiro real

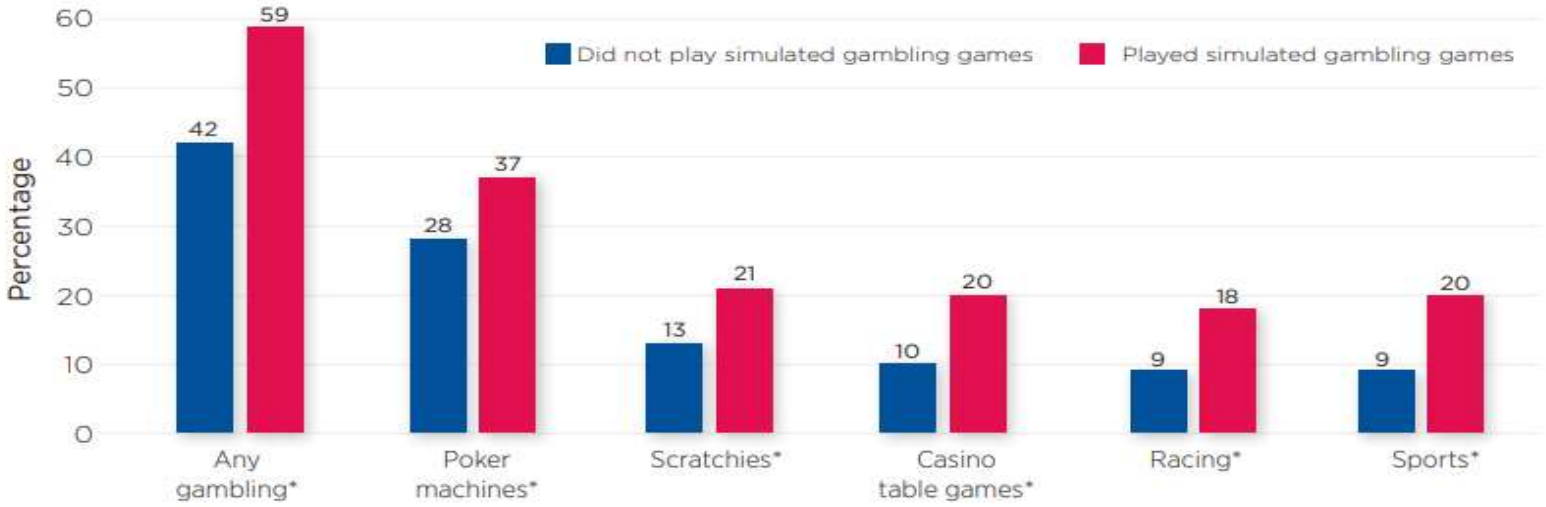
O estudo, embora limitado por uma taxa de atrito significativa entre os entrevistados, descobriu que um pouco mais de um quarto dos entrevistados fizeram a transição de jogos sociais de casino para jogos de azar a dinheiro real.

c) Pontos de fidelidade/lealdade em dinheiro:

Mantemos a visão de que ganhar itens adicionais, como fichas, giros ou tokens, mesmo que possam ser adquiridos pelo pagamento em dinheiro real, não tornará uma atividade licenciável por si só. No entanto, onde eles podem ser convertidos em dinheiro ou negociados (por itens de valor), eles seriam considerados como "dinheiro ou equivalente", o que significa que os jogos subjacentes e poderão ser alvo de licenciamento.

Sakata, K., Jenkinson, R. (2022). Growing Up in Australia: The Longitudinal Study of Australian Children. Commissioned report. Australian Gambling Research Center.
Jogos simulação ou Demonstração (16-17 anos) e posterior jogo a dinheiro (18-19 anos)

Figure 7: Playing simulated gambling games and gambling participation by product (top 5 products)



Notes: LSAC K cohort, Waves 7 and 8, weighted. The asterisk (*) denotes statistically significant differences between the two groups ($p < 0.05$). The sample size ranged from $n = 2,222$ to $n = 2,202$.

Table 1: Estimated effects of simulated gambling games on gambling participation

	Any	Scratchies	Casino table games	Pokies	Racing	Sports
	Marginal effects	Marginal effects	Marginal effects	Marginal effects	Marginal effects	Marginal effects
Playing simulated gambling games (aged 16–17)	0.40**	0.28	0.26***	0.21	0.29***	0.21***
	[0.17]	[0.17]	[0.08]	[0.17]	[0.05]	[0.07]
Observations	1,559	1,551	1,545	1,553	1,545	1,550

Notes: Sequential bivariate probit models were estimated. *** $p < 0.01$, ** $p < 0.05$, * $p < 0.1$. Standard errors in brackets. Marginal probabilities are computed with y = Pr(Playing simulated gambling games at age 16–17 = 1, Gambling at age 18–19 = 1). Only main variable is reported. See the supplementary materials for further details.

Calado, F., Alexandre, J. & Griffiths, M.D. (2017).
Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. Journal of Gambling Studies, 33, 397-424

País	Autor/Ano	Idades	Preval. %	Prob. Jogo %
Brasil	Spritzer, 2011	14-19	6,9	1,6
Austral.	Delfabro 2003	15-17	47,8	3,5
Dinam.	Kristiansen, 2014	11 a 17	79,1	1,3
Alem.	Hayer, 2014	12 a 18	41,2	2,2
GB	Griffiths, 2008	12 a 15	73	**3,5**
Noruega	Rossow, 2013	13 a 18	67,7	3,1
Roménia	Lupu, 2002	14 a 19	82	6,8
Espanha	Miguez, 2015	11 a 16	~~	**4.6**
Suiça	Suris, 2011	15 a 20	37,5	1,3

Participação de adolescentes com problemas de abuso ou dependência por tipo de jogo (2024)

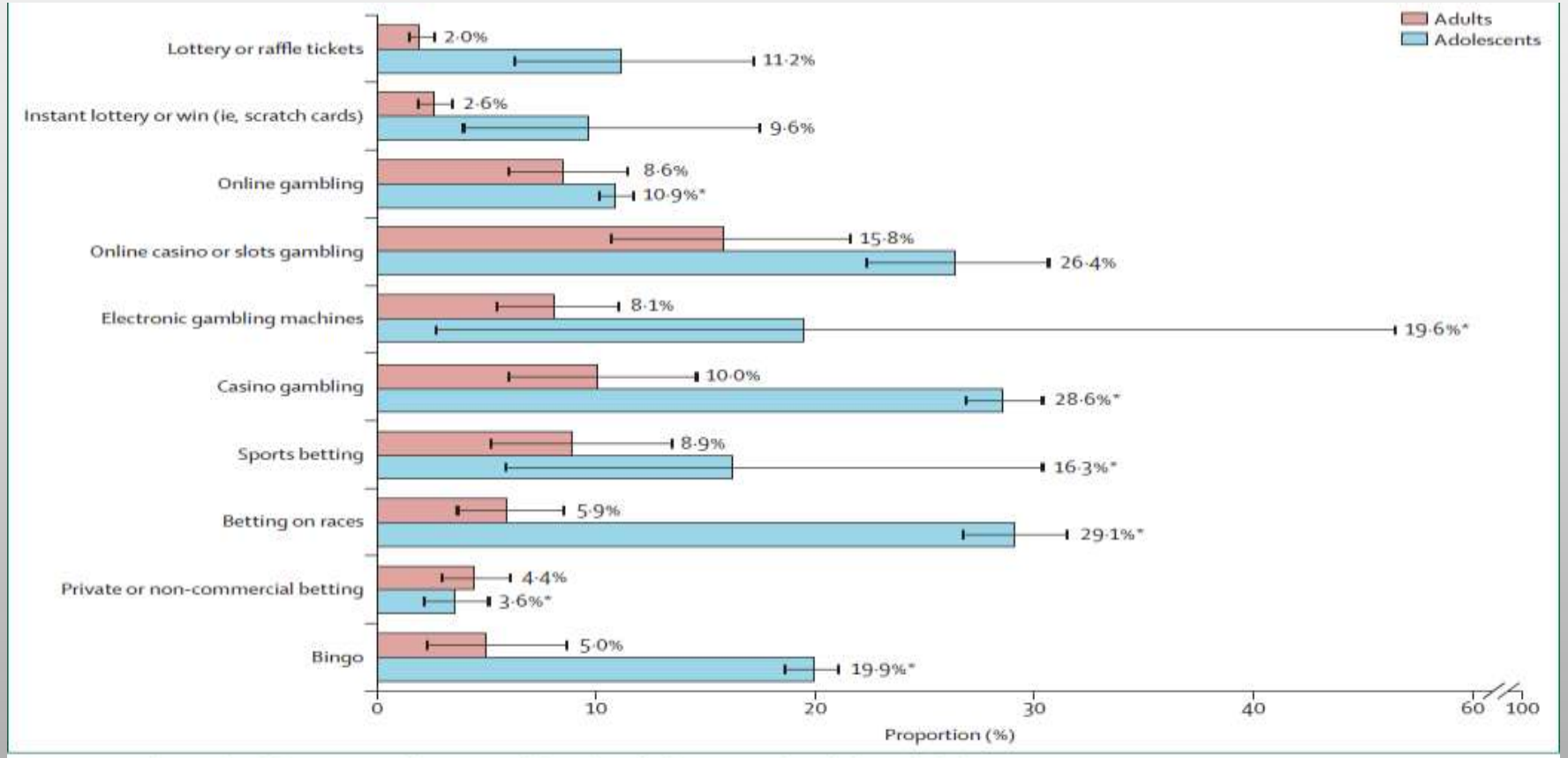


***Figure 5*: Prevalence of problematic gambling or gambling disorder by activity for adults and adolescents**
Activity descriptions are not mutually exclusive: online gambling refers to any online gambling, with online casino as a sub-set of this. Sports betting is any sports betting whether online or otherwise. Electronic gaming machines often account for the largest share of gambling in casinos. Data from Tran and colleagues.[224] *Less than three studies included in analyses.

Wardle, H. et al, (2024). The Lancet Public Health Commission on Gambling. Lancet Public Health. https://doi.org/10.1016/ S2468-2667(24)00167-1

Dados na Grã-Bretanha

Gambling Commission. Young people and gambling 2018

Jovens entre os 11 e 16 anos na GB:

14% (450.000) Apostaram com seu dinheiro (em 2011 era de 23%) em comparação com 13% que ingeriram álcool, 4% tabaco e 2% drogas.

6% apostas com amigos, 4% raspadinha nacional, 3% slots e 3% em jogo cartas a $ com amigos.

Só no corrente ano = 17% slots/fruit machines e 16% apostas c/ amigos e 10% na lotaria nacional

Gastaram em média 16 Libras por semana (39% com seu dinheiro)

Motivação: 46% para ganhar $ e 44% para se divertir….

Problema de Jogo:

Em 2019:

Perturbação de jogo = 1,7% em 2017 = 0,9%

Abuso (at-risk) = 2,2% em 2017 = 1,3%

Eles com quase o dobro de problema de jogo que elas.

Dados na Grã-Bretanha

Gambling Commission. Young people and gambling 2018

- **Papel dos pais:**

  26% Já viram os seus pais apostar e 19% apostaram nos 7 dias seguintes

  60% Pensam que seus pais preferem que eles não joguem mas só

  19% É que tinham regras rigorosas sobre não apostar.

- **No momento da Aposta**:

  52% estava com os pais

  45% estava com amigos

  22% estava com irmãos

  14% estava com outros familiares

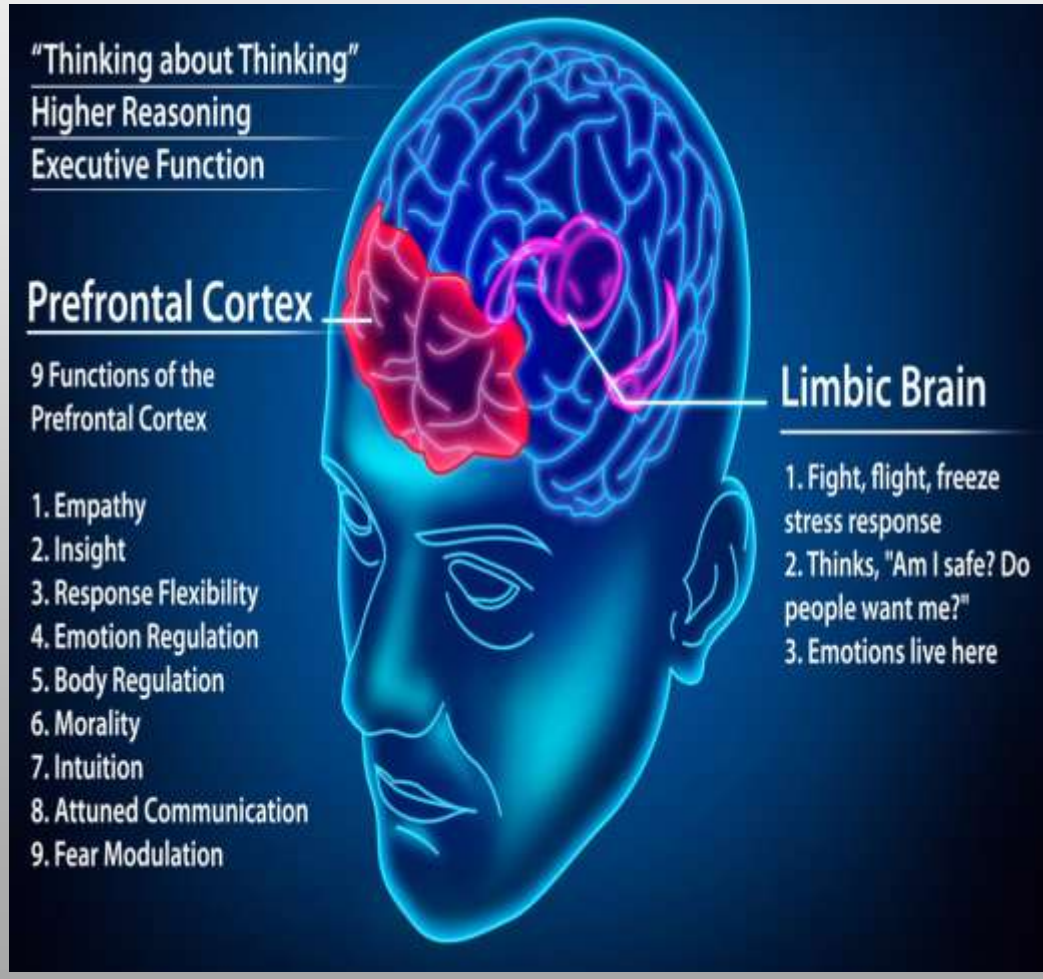
  10% estava sozinha

  78% das apostas em companhia de familiares adultos,

  6% utilizaram as contas dos pais para apostar

Formatação cerebral terminada aos… 22-23-24-25

- Tomada de decisão, avaliação de consequências, equilíbrio emocional, impulsividade,
- Conexões neuronais do córtex pré-frontal,
- Nucleus accumbens: esforço, excitação e recompensa
- Amígdala: Racional vs emocional, medo e tomada decisões
- Córtex pré-frontal: processamento de informações, tomada decisões, controlo de impulsos, definição de objetivos e planeamento,
- As crianças que são introduzidas e começam a jogar aos 12 anos têm quatro vezes mais probabilidades de se tornarem jogadores problemáticos

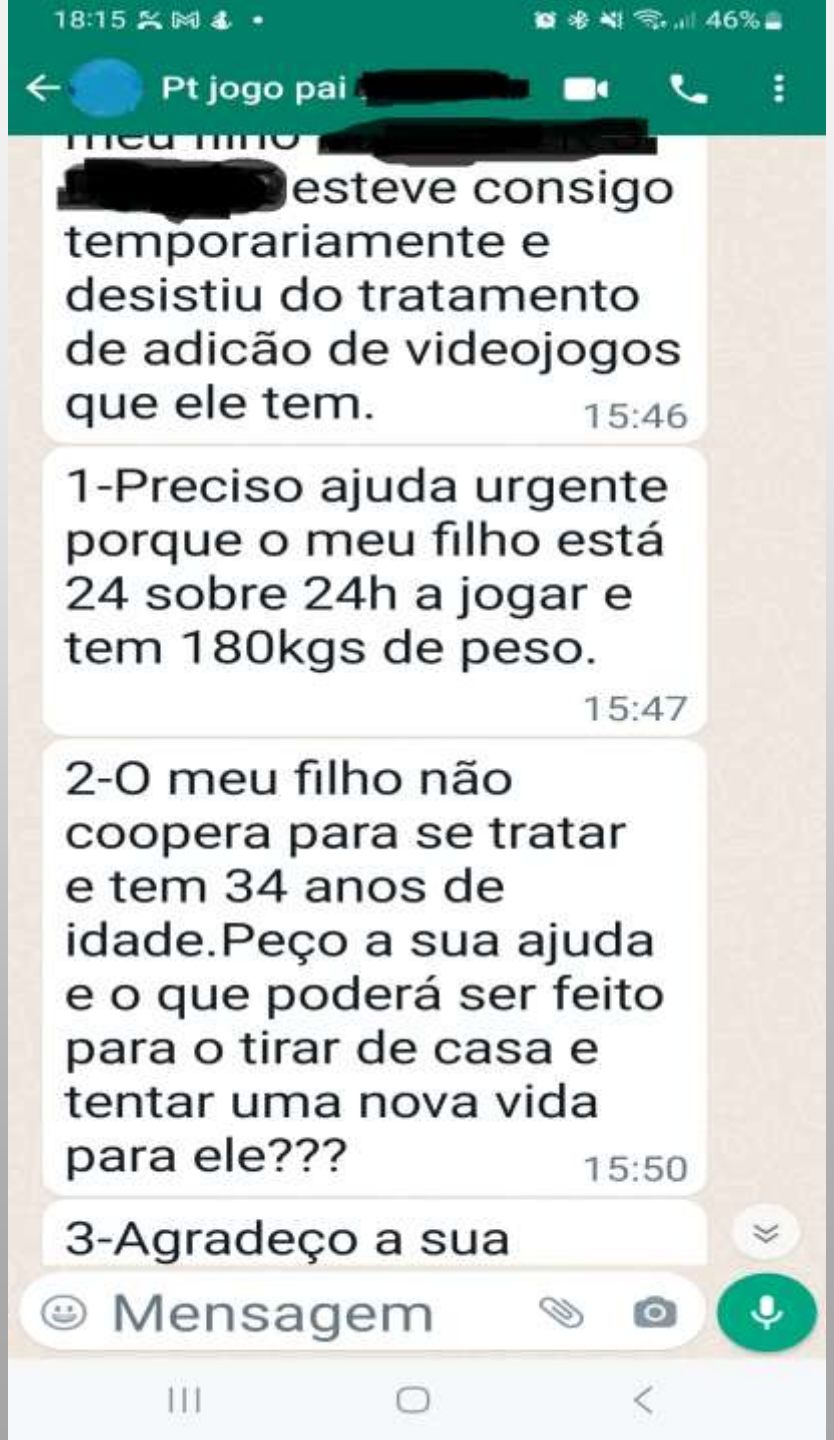


17 anos depois....

- Com 17 anos fez 6-7 consultas sendo que as primeiras em conjunto com pais. Foi-lhes sugerido a aplicação do contrato terapêutico (restrição no horário e consequência de abstinência se não cumprimentos, incentivar outros interesses, prática desportiva, consultas de psicoterapia individual e grupo, etc..)
- Mas nada foi feito…

- Há 2 meses recebeu-se esta mensagem ….

…. mas pai queria realmente que o viessem buscar a casa e o levassem para tratamento… pois filho disse que, por ele, estava bem assim e respondia agressivamente.



Ozil & companhia na terra dos videojogos



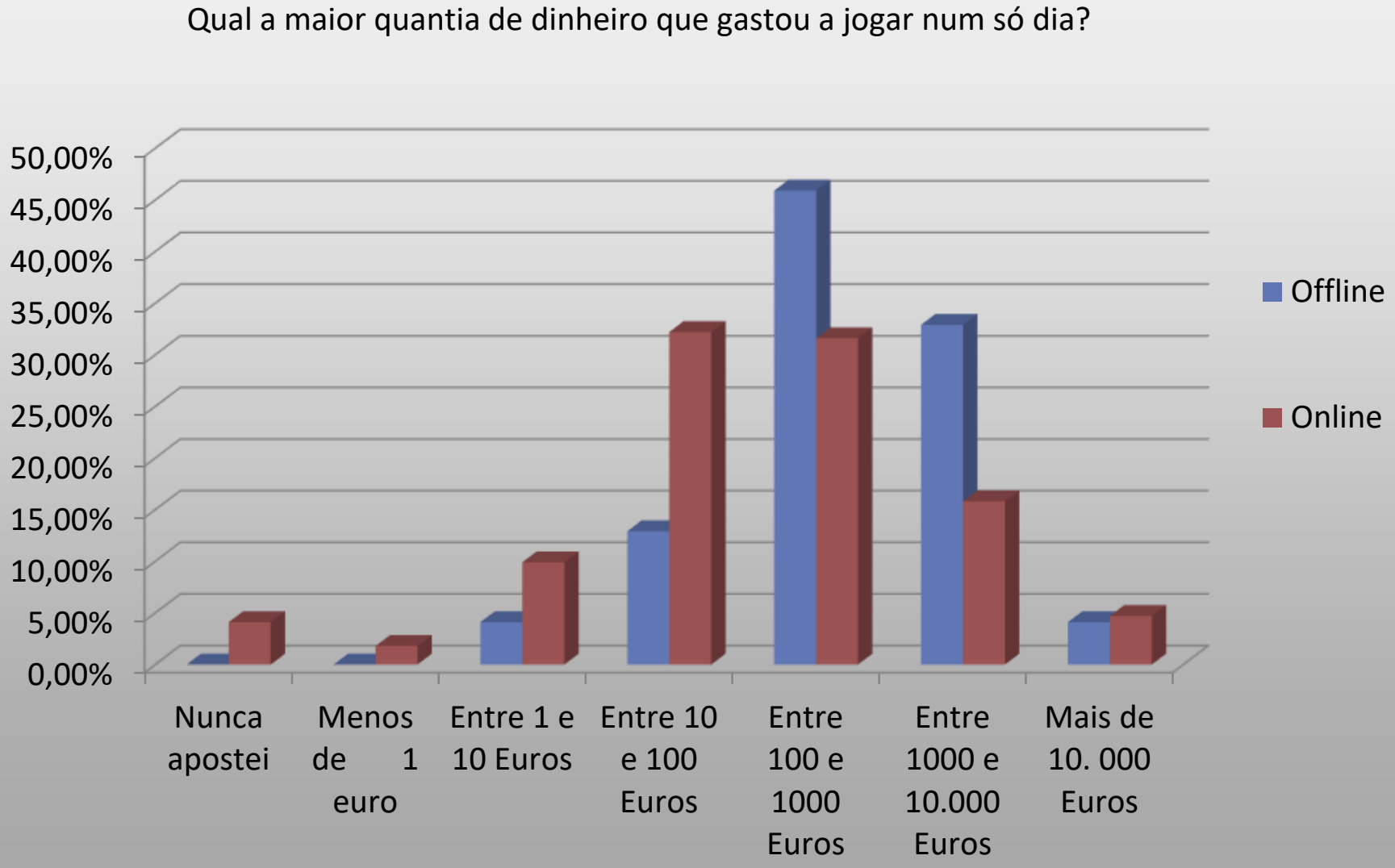
- Ozil: Indiscutivelmente o jogador mais famoso do futebol, não escondeu seu amor pelo Fortnite ao longo dos anos e até criou um canal de streaming na Twitch.
- O vencedor do campeonato do Mundo passou uma quantidade impiedosa de horas no Fortnite. Consideravelmente mais do que gastou no campo de futebol nos últimos anos da sua carreira.
- De acordo com o site de jogos Wasted on Fortnite, Ozil participou de 5.221 partidas de 'Fortnite'.
- Partindo do princípio de que cada jogo dura em média 20 minutos, acredita-se que Ozil tenha investido cerca de 1.740 horas no jogo. = Isso equivale a jogar 'Fortnite' por... 72 dias.
- O médio enfrenta acusações de que é o culpado por seus atuais espasmos nas costas (lesionado) porque de acordo com um professor universitário de Prevenção e Reabilitação no Desporto: Ozil joga demasiado o jogo de sucesso 'Fortnite' no seu computador.
- Lembrar: Neymar, Sancho, Griezman

https://www.planetfootball.com/quick-reads/football-gamers-most-hardcore-fifa-fall-guys-fortnite-sancho-neymar-ozil e

https://m.allfootballapp.com/news/Headline/Ozil%E2%80%99s-back-injury-linked-to-playing-too-much-%E2%80%98Fortnite%E2%80%99---1740-hours/907947#:~:text=The%20midfielder%20is%20now%20facing,too%20much%20on%20his%20computer.

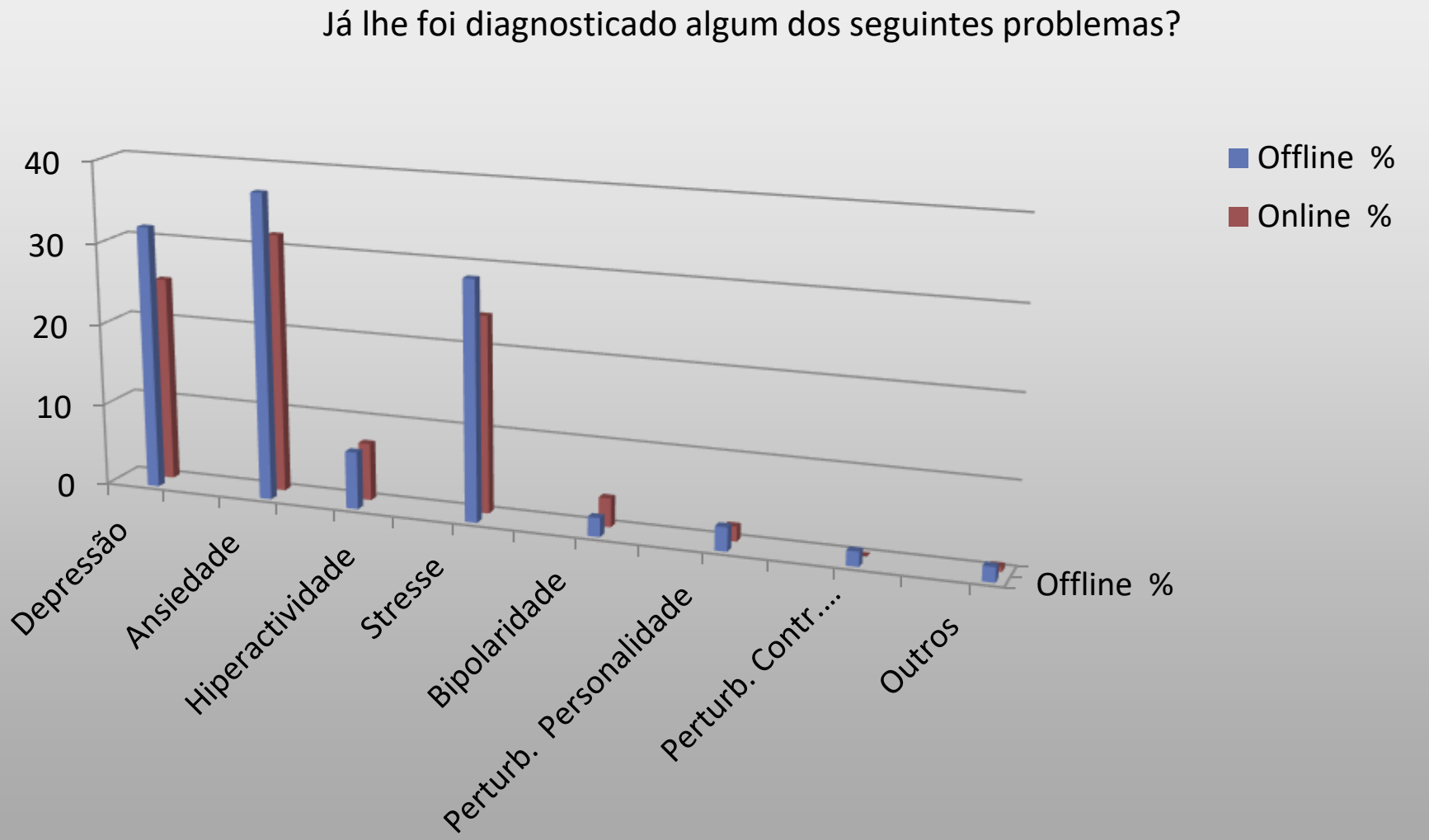
Fatores individuais: O peso do dinheiro

Hubert & Griffiths, 2015



Comorbilidades

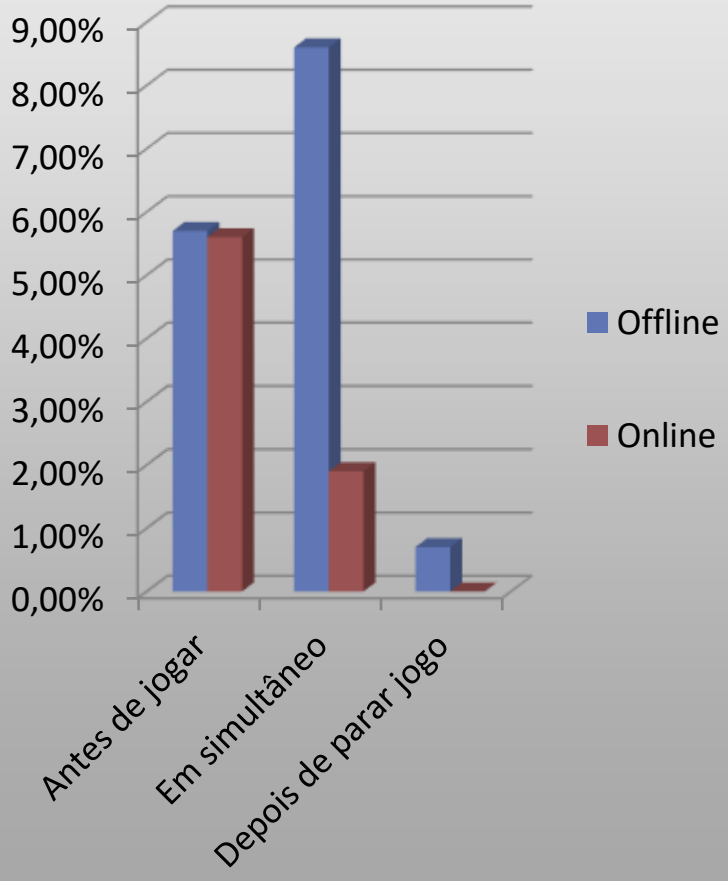
Hubert & Griffiths, 2015



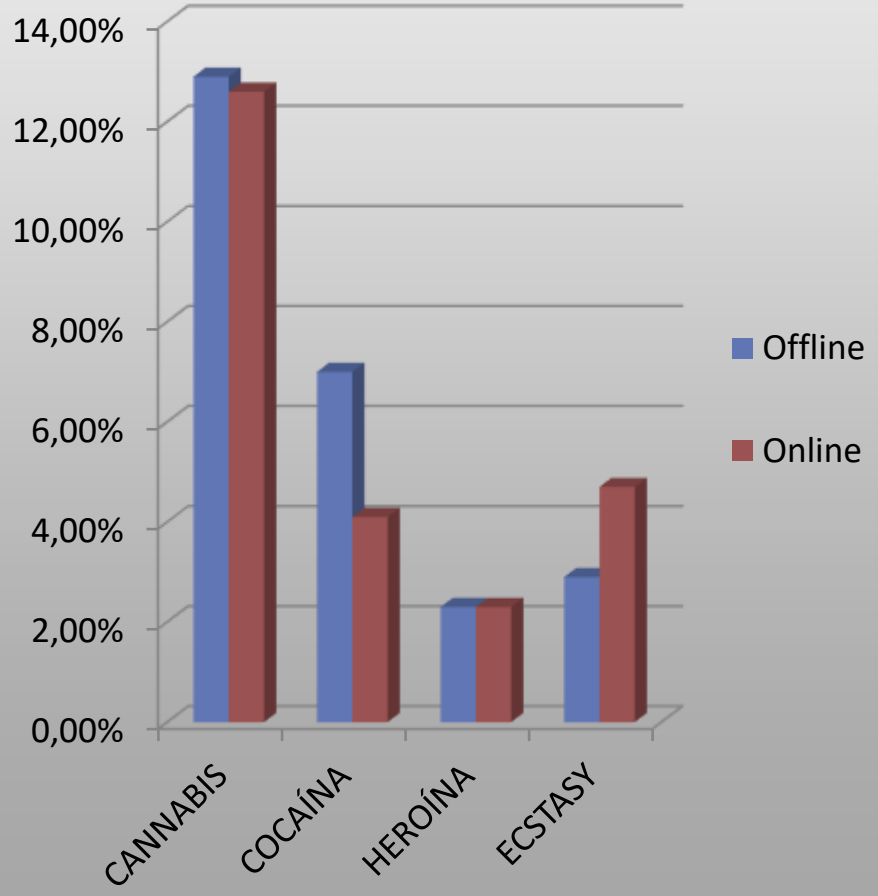
Comorbilidades com consumo de substância no jogador patológico

Hubert & Griffiths, (2015)

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



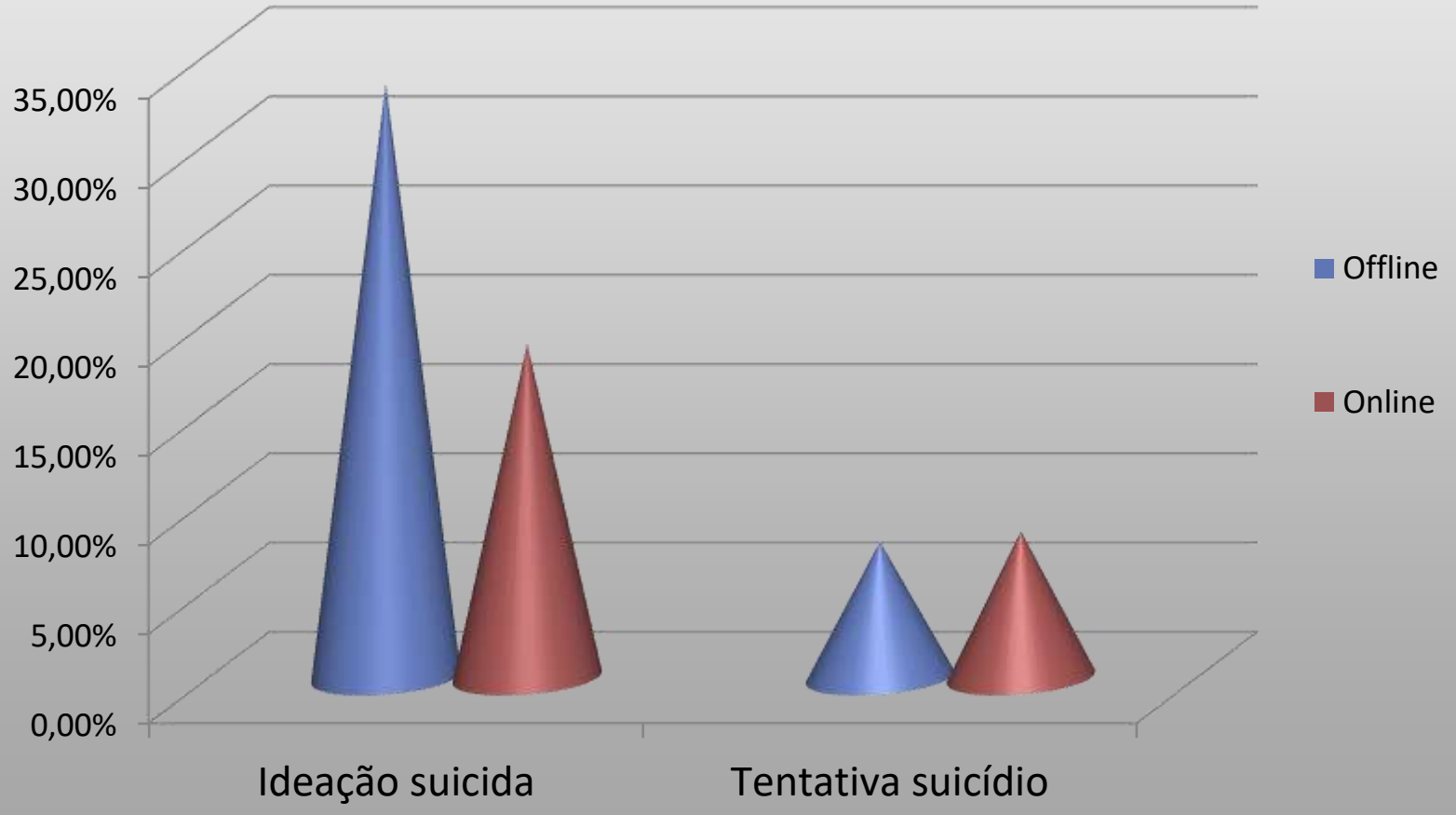
Problemas com que tipo de substâncias ?



Fatores Individuais: Ideação e Tentativa de suicídio

Hubert & Griffiths, 2015

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



Wayne Rooney Admits His Gambling Addiction Threatened His Career

in news18

Rooney, que desde então conseguiu deixar o jogo, decidiu falar sobre o problema depois de enfrentar críticas sobre a decisão do Derby de lhe dar a camisa 32 em associação com um patrocinador de apostas.

"Para um jogo fora de casa com o Manchester United você fica num hotel - e com a seleção de Inglaterra fica num hotel por sete a 10 dias. Você fica entediado e faz coisas para preencher o tempo. Naquela época, o jogo era um deles."
"Era fácil fazer apostas por telefone. Não parecia dinheiro de verdade. Não era como se eu tivesse que entrar em uma casa de apostas e fazer apostas onde há limites", disse ele.

"Antes que perceba, já perdeu um bom dinheiro e não percebe a quantidade que está colocando no momento. Ganhei no início e achei que era dinheiro fácil. Ele te suga um pouco mais e eu acabei perdendo, acabei caindo.

"Eu estava correndo atrás do prejuízo das minhas apostas tentando ganhar meu dinheiro de volta. Você está lá para jogar pelo seu país ou clube e quando você está perdendo dinheiro do jeito que eu estava, então isso vai afetá-lo.

"Felizmente consegui pagar o que perdi e não voltei a jogar. Aprendi com os meus erros. Se continuar a jogar, perde mais. É quando você pode ser sugado para uma situação negativa.“

Lembrar Ivan Toney e Tonali….



Videojogos como porta de entrada para o jogo a dinheiro?

- O âmbito e a variedade dos jogos de vídeo e das oportunidades de jogar a dinheiro estão a expandir-se rapidamente. De muitas maneiras, essas formas de entretenimento estão convergindo em videojogos digitais e online e sites de apostas.
-
- Estudo longitudinal realizado ao longo de 2 anos (2013, 2015) e compreendendo 4601 participantes (homens 47,2%, faixa etária de 16 a 74 anos) extraídos de uma amostra aleatória da população geral. Usando um modelo de equações estruturais autorregressivas com defasagem cruzada, encontramos uma relação positiva entre pontuações em jogos vídeo problemáticos e pontuações posteriores em jogos problemáticos a dinheiro, enquanto não encontramos evidências da relação inversa.
-
- Assim, **os problemas de jogos de vídeo parecem ser um comportamento de porta de entrada para o comportamento problemático de jogo a dinheiro**.

- Molde H, Holmøy B, Merkesdal AG, Torsheim T, Mentzoni RA, Hanns D, Sagoe D, Pallesen S. Are Video Games a Gateway to Gambling? A Longitudinal Study Based on a Representative Norwegian Sample. J Gambl Stud. 2019 Jun;35(2):545-557. doi: 10.1007/s10899-018-9781-z. PMID: 29869768; PMCID: PMC6517345.

Videojogos + microtransações = Problemas de jogo a dinheiro ?

- A pesquisa na presente revisão sugere que uma relação entre a compra de loot boxes e o jogo problemático é observada numa variedade de amostras com diferentes demografias.
- Destaques
- As microtransações são uma forma popular de *monetarização* para empresas de jogos.
- Estudos mostram **consistentemente ligações entre a compra de lootboxes e o jogo problemático (videojogos e apostas a dinheiro)**
- A direção da relação entre o jogo problemático e as loot boxes não é (bem) conhecida.
- A frequência de compra de microtransações é um fator-chave no na perturbação de jogo e de videojogos/ gaming.

Gibson, A., Griffiths, M., Calado, F. & Harris, A. (2022).
The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review. Computers in human behavior. Elsevier.
https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107219

O percurso de recuperação estável em número de anos



4–5 anos	≈ 8 anos	4–5 anos
Tentativas de parar por iniciativa própria	4–5 episódios de tratamento / grupos de apoio	Continuidade de cuidados / grupos de apoio
Recovery priming	*Recovery mentoring*	*Recovery monitoring*

Bom prognóstico: 60–75% das pessoas com perturbação de uso de substâncias atingem uma recuperação sustentada (2022); 44–66% em amostras clínicas (2017).

Conclusão

O problema de jogo a dinheiro pode ter um percurso iniciado frequentemente nos ecrãs,

passando por videojogos em que o dinheiro e as apostas (microtransações) estão omnipresentes e são cúmplices

até culminar no jogo a dinheiro de adultos que são….

que são muitas vezes ídolos destes mais jovens

alimentando assim um ciclo de mau prognóstico !

Contactos

Instituto de Apoio ao Jogador
www.iaj.pt

Pedro Hubert
pedro.hubert24@gmail.com
96 264 11 61

Linha de Ajuda IAJ
96 823 09 98

