

## Perigo dos jogos de fortuna e de azar online (1)

Desde que os jogos de fortuna e de azar surgiram na Internet, no final dos anos 90, que se iniciou na comunidade científica um aceso debate em que se discute se as características deste novo meio de comunicação (por exemplo a sua disponibilidade constante e cómoda) o tornam num “sedutor” particularmente perigoso, ou se devido ao grande número de possibilidades de protecção dos jogadores este ambiente de jogo se tornou no ambiente mais seguro. Os resultados de estudos de prevalência mostram, de uma forma apropriada, que a quantidade de jogadores patológicos entre os utilizadores de ofertas de jogos de fortuna e de azar online aumentou, sendo este facto discutido como um indício de um perigo ainda maior.

### Método

No âmbito de uma nova análise dos dados do British Gambling Prevalence Survey 2007 (realizado para a UK Gambling Commission), o DOA investigou a razão de nos jogos de fortuna e de azar na Internet se encontrar, tipicamente, uma maior quantidade de jogadores patológicos, sendo que pela primeira vez foram também consideradas variáveis moderadoras, como por exemplo o número dos diferentes produtos relacionados com os jogos de fortuna e de azar usados por um determinado jogador.

### Resultados

Os jogadores patológicos diferenciam-se de jogadores regulares entre outros, também pelo número de tipo de jogos de fortuna e de azar que usam em paralelo. Ao passo que o participante mediano do estudo utiliza, por ano, cerca de 1,7 tipos diferentes de jogos de fortuna e de azar, em pessoas com comportamento de jogo problemático, esse valor é claramente mais elevado, sendo de cerca de 7 tipos diferentes de jogos de fortuna e de azar. Portanto, entre as pessoas com comportamento de jogo problemático existe pelo menos um grupo de elementos que aproveita, indiscriminadamente, quase todas as oportunidades para participar de jogos de fortuna e de azar.

Como parte da clientela de formas de jogos de fortuna e de azar com uma grande participação no mercado, como por exemplo as lotarias, este grupo de jogadores problemáticos não tem grande destaque; mas em especial no caso de jogos, que tem uma participação menor no mercado, tal como o sector online, este grupo gera então a impressão de que no caso dos jogos de fortuna e de azar na Internet existe um número elevado de jogadores problemáticos. Mas de facto, precisamente essas pessoas usam quase todas as formas de jogos de fortuna e de azar, sendo que o seu problema de jogo não pode, de forma alguma, dever-se apenas aos jogos de fortuna e de azar online.

### Conclusão

O DOA pôde concluir que o tipo de jogos de fortuna e de azar que uma pessoa usa não é um bom indicador para um possível problema de jogo, mas mais o número de jogos que essa pessoa usa em paralelo. Desta forma foi possível refutar o mito da perigosidade particular da Internet.

---

(1) LaPlante, D. A.; Nelson, S. E.; LaBrie, R. A.; & Shaffer, H. J. (2009). Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007. *European Journal of Public Health*.

## Estudos relativos ao comportamento de jogo real na Internet (2)

Devido à grande falta, até aqui, de pesquisas voltadas para o comportamento, o DOA e a bwin estabeleceram uma cooperação com o propósito da investigação, que possibilitou aos investigadores o acesso a dados confidenciais anonimizados. Desta forma foi-lhes possível analisar comportamentos de jogo online de uma forma objectiva e representativa.

### Método

Formou-se uma amostra anonimizada de 48.114 jogadores e jogadores online (de mais de 80 países). O seu comportamento de jogo individual foi observado durante dois anos, num estudo longitudinal. Numa primeira etapa da análise procuraram-se nas informações recolhidas os quatro indicadores que permitem retirar conclusões seguras relativamente a comportamentos de jogo suspeitos: valores de apostas e de perdas mais elevados, maior frequência de jogo, mais duração de jogo

### Resultados

Na amostra foi possível identificar dois grupos de jogadores: Jogadores regulares, que de acordo com o produto perfazem entre 95% e 99% dos clientes e que apresentam um comportamento de jogo bastante responsável e moderado, e ainda outro grupo de jogadores envolvido, que joga cada vez mais e aposta quantias cada vez maiores.

**Tabela 1. Comportamento de jogo de jogadores moderados e envolvidos.**

No caso das apostas de desporto foi possível identificar um grupo de 1 % de jogadores envolvidos, no Poker e no Casino um grupo de 5 % jogadores envolvidos.

Jogadores regulares	Apostas de desporto clássicas (99 %)	Apostas de desporto ao vivo (99 %)	Poker (95 %)	Casino e Jogos (95 %)
Jogos por semana	4	5	2	23
Aposta por jogo	4 €	4 €	12 €	4 €
Custos por semana	2 €	2 €	4 €	3 €

Jogadores envolvidos	Apostas de desporto clássicas (1 %)	Apostas de desporto ao vivo (1 %)	Poker (5 %)	Casino e Jogos (5 %)
Jogos por semana	16	42	10	226
Aposta por jogo	44 €	53 €	89 €	25 €
Custos por semana	50 €	66 €	24 €	89 €

Enquanto os custos semanais gerados pelos jogadores regulares são relativamente menores, no caso de jogadores mais envolvidos nota-se claramente um aumento dos mesmos, de forma que para uma parte dos jogadores envolvidos existe o risco de se verificarem problemas relacionados com os jogos de fortuna e de azar.

### Conclusão

As descobertas epidemiológicas destes estudos contradizem o ponto de vista tradicional, que defende que a maioria dos jogadores online demonstra um comportamento de jogo excessivo. Em vez disso, as evidências mostram que a esmagadora maioria dos clientes da bwin participa nos jogos de uma forma moderada, gerando-se dessa forma apenas custos mínimos. Uma pequena parte joga de uma forma mais intensa, necessitando por isso de protecção adicional através de medidas de *Responsible Gaming* (jogo responsável).

---

(2) LaBrie, R. A.; LaPlante, D. A.; Nelson, S. E.; Schumann, A.; & Shaffer, H. J. (2007). Assessing the Playing Field: A Prospective Longitudinal Study of Internet Sports Gambling Behavior. *Journal of Gambling Studies*, 23,347-363.

LaBrie R. A.; Kaplan, S. A.; LaPlante, D. A.; Nelson, S. E.; & Shaffer, H. J. (2008). Inside the virtual casino: A prospective longitudinal study of actual Internet casino gambling. *European Journal of Public Health*, 18, 410-416.

LaPlante, D. A.; Schumann, A.; LaBrie, R. A.; Nelson, S. E.; & Shaffer, H. J. (2008). Population trends in Internet sports gambling. *Computers in Human Behavior*, 24, 2399-2414.

LaPlante, D. A.; Kleschinsky, J. H.; LaBrie, R. A.; Nelson, S. E.; & Shaffer, H. J. (2009). Sitting at the virtual poker table: A prospective epidemiological study of actual Internet poker gambling behavior. *Computers in Human Behavior*, 25, 711-717.

## Estudos relativos ao jogo responsável (3)

Falta à maioria das medidas de protecção ao jogador utilizadas na prática uma avaliação científica da sua verdadeira eficácia, faltando-lhes também a avaliação do facto de estas conduzirem ou não às alterações de comportamento desejadas. Também aqui o DOA trilhou novos caminhos na investigação das dependências. Testou, em concreto, as medidas de jogo responsável “Auto-estabelecimento de um limite” e “Auto-exclusão” do jogo:

### Estabelecimento próprio de limites

De forma a estabelecerem um limite fixo de despesas que corresponda às suas possibilidades financeiras e que julguem adequado para a utilização no seu entretenimento, os jogadores têm a possibilidade de limitar o valor máximo dos seus depósitos (limitando dessa forma também as perdas. Esta limitação própria é possível a qualquer altura e entra em vigor de imediato.

### Método

A forma de tratamento dos próprios limites foi apurada pela bwin online e o comportamento de jogo foi observado e documentado por parte do DOA.

### Resultados

A possibilidade de limitação de montantes foi usada por um total de 587 dos 47.134 jogadores - ou seja, cerca de 1,2 %. Isso corresponde a uma grande utilização, uma vez que, de acordo com os estudos de prevalência internacionais, seria de esperar que cerca de 0,5 % a 3 % da população pudesse apresentar um comportamento de jogo mais envolvido, podendo necessitar portanto de métodos de ajuda que apoiassem no controlo desse mesmo comportamento de jogo.

Após o estabelecimento do limite, os próprios jogadores reduziram bastante a frequência de jogo como os valores que tinham por hábito apostar. Além disso, o estabelecimento de um limite próprio foi o impulso, para uma parte significativa dos jogadores, para que estes se limitassem a um só tipo de jogo (por exemplo as apostas clássicas de desporto) ou para que parassem de jogar por completo.

### Conclusão

O facto de os jogadores online estabelecerem os seus próprios limites de forma responsável (reduzindo também desta forma a sua frequência de jogo) bem como o facto de poderem reduzir os seus próprios gastos mostrou-se eficaz no sentido da protecção do jogador. A auto-limitação é, comprovadamente, um instrumento eficaz da protecção do jogador, sendo até mais vantajosa do que o estabelecimento de um limite fixo por parte da própria empresa.

---

(3) Peller, A. J.; LaPlante, D. A.; & Shaffer, H. J. (2008). Parameters for Safer Gambling Behavior: Examining the Empirical Research. *Journal of Gambling Studies*, 24, 519-534.

Broda, A.; LaPlante, D. A.; Nelson, S. E.; LaBrie, R. A.; Bosworth, L. B.; & Shaffer, H. J. (2008). Virtual harm reduction efforts for Internet gambling: effects of deposit limits on actual Internet sports gambling behaviour. *Harm Reduction Journal*, 5, 27-36.

Nelson, S. E.; LaPlante, D. A.; Peller, A. J.; Schumann, A.; LaBrie, R. A.; & Shaffer, H. J. (2008). Real limits in the virtual world: Self-limiting behavior of Internet gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 24, 463-477.

## Fecho de conta (4)

Os clientes da bwin têm sempre a possibilidade de se excluírem imediatamente do jogo. Terão de escolher um período de tempo de pelo menos 24 horas, mas têm também à sua disposição a opção de se auto-excluírem do jogo durante uma semana, um mês, seis meses ou mesmo por tempo indeterminado.

### Método

O estudo comparou padrões de jogo anonimizados de 226 clientes da bwin que solicitaram a exclusão da sua conta devido a problemas de jogo, com um grupo da mesma dimensão que jogou continuamente.

### Resultados

Os membros do grupo que solicitou o fecho de conta representavam, pouco antes do momento do fecho de conta, uma perda de dinheiro muito elevada. A reacção a esse facto foi um aumento das apostas, mas não se verificou uma tendência para a realização de apostas demasiado arriscadas, como seria de esperar no caso do fenómeno “chasing losses” (tentativa de recuperação das perdas).

### Conclusão

O estudo questiona a ideia de que os jogadores problemáticos tendem sempre a apostar montantes mais elevados e a realizar apostas cada vez mais arriscadas para compensarem todas as suas perdas anteriores. O estudo mostra-nos aqui um comportamento claramente racional, um comportamento que evita o risco, marcado mais pelo desejo de não se perder mais do que pela vontade de compensar rapidamente as perdas anteriores.

Isso mostra que a possibilidade de uma auto-exclusão de conta é uma medida bastante eficaz e necessária à protecção do jogador.

---

(4) Xuan, Z.; & Shaffer, H. J. (2009). How Do Gamblers End Gambling: Longitudinal Analysis of Internet Gambling Behaviors Prior to Account Closure Due to Gambling Related Problems. *Journal of Gambling Studies*, 25, 239-252.

## Reconhecimento precoce de comportamento de jogo problemático (5)

Ao reconhecimento precoce do comportamento de jogo problemático adiciona-se ainda um significado especial, pois quanto mais cedo for possível uma intervenção direccionada (por exemplo o estabelecimento de um (auto-) limite) mais provável é que a mesma medida tenha sucesso, evitando mais prejuízos ao jogador, antes de estes atingirem proporções significativas. É por esse motivo que uma parte especialmente importante da investigação do DOA se centra em encontrar no comportamento de jogo real indicadores que apontem para desenvolvimentos problemáticos.

### Método

A partir de uma amostra de 48.114 clientes da bwin, observados ao longo de um período de 24 meses, foi observado um grupo de elementos constituído por 530 pessoas que fecharam a sua conta de jogo durante esse mesmo período de tempo uma vez que, de acordo com as próprias indicações, tinham desenvolvido um problema de jogo. Com base no comportamento de jogo dentro dos primeiros meses após o registo deverão identificar-se padrões de risco, que poderão ser adequados como indicador de um problema com o jogo no futuro.

### Resultados

Com base no comportamento de jogo real, foi possível identificar 4 tipos de jogador dentro deste grupo:

- 1) *Jogadores desinteressados*, que já antes do fecho da conta eram predominantemente inactivos.
- 2) *Jogadores moderados*, que apresentavam um comportamento discreto e que até então não mostraram quaisquer características de risco.
- 3) *Jogadores envolvidos com comportamentos constantes*, que embora joguem frequentemente e com grandes volumes de apostas, o fazem sempre de forma proporcional, sem reagirem fortemente a ganhos ou perdas.
- 4) *Jogadores envolvidos com comportamentos instáveis* que, contrariamente ao grupo anterior, reagem fortemente aos ganhos e/ou perdas anteriores.

Especialmente o grupo 4 é associado a comportamentos problemáticos futuros, sendo portanto um bom indicador para uma futura “auto-exclusão”. No entanto, ao mesmo tempo apenas é possível explicar uma parte dos problemas de jogo – os projectos de investigação futuros relacionados com este assunto centrar-se-ão na identificação de outros padrões de risco.

---

(5) Braverman, J.; & Shaffer, H. J. (2010). How do gamblers start gambling: identifying behaviour markers for high-risk internet gambling. *European Journal of Public Health*.

**Estudios publicados até à data:**

**2007:**

**Assessing the Playing Field: A Prospective Longitudinal Study of Internet Sports Gambling Behavior**

Journal of Gambling Studies

**Understanding the influence of gambling opportunities: Expanding exposure models to include adaptation**

American Journal of Orthopsychiatry

**2008:**

**Population Trends in Internet Sports gambling**

Computers in Human Behavior

**Review of Experimental Research Studies Examining Parameters for Safer Gambling Behavior**

Journal of Gambling Studies

**Assessing the Virtual Casino: A Prospective Longitudinal Study of Internet Casino Gambling**

European Journal of Public Health

**Virtual harm reduction efforts for Internet gambling: effects of deposit limits on actual Internet sports gambling behavior**

Harm Reduction Journal

**Real Limits in the Virtual World: Self-Limiting Behavior of Internet Gamblers**

Journal of Gambling Studies

**Stability and progression of disordered gambling: lessons from longitudinal studies.**

Canadian Journal of Psychiatry

**Parameters for safer gambling behavior: examining the empirical research.**

Journal of Gambling Studies

**2009:**

**Sitting at the virtual poker table: A prospective epidemiological study of actual Internet poker gambling behavior.**

Computers in Human Behavior.

**How do gamblers end gambling: Longitudinal analysis of Internet gambling behaviors prior to account closure due to gambling related problems.**

Journal of Gambling Studies.

**2010:**

**Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007.**

*European Journal of Public Health.*

**How do gamblers start gambling: identifying behaviour markers for high-risk internet gambling.**

*European Journal of Public Health.*

**Identifying behavioral markers of disordered Internet sports gambling.**

Addiction Research & Theory.

Autor:

Joachim Häusler

Director do Jogo Responsável

bwin Interactive Entertainment AG