

ceia

centro de estudos e investigação aplicada

20
ANOS

ISEC

Instituto Superior de Educação e Ciências



Juego a dinero y dependência de Juego en Portugal

Henrique Lopes, PhD.

Director do Centro de investigação CEIA- ISEC ;

Investigador do Instituto de Ciências da Saúde da Universidade Católica Portuguesa

- Como y porqué utilizar la experiencia de Portugal para ayudar Uruguay y otros países Latinos que lo pueden querer.
 - La vivencia del Juego a Dinero tiene una enorme dimensión cultural e nosotros tenemos en comun una cultura Latina.
 - Portugal hay una población de 10 millones de habitantes y una economía parecida a muchos de los países de Latinoamérica.
 - Comenzamos el trabajo sobre juego patológico en 2005 pero continuamos con muchas dudas científicas, reglamentares y terapéuticas.
 - El tratamiento de los dependientes de juego a dinero solo hay comenzado oficialmente este año en el Servicio Nacional de Salud y los tratamientos probablemente solo en el próximo año.
 - Es mucho asimétrica la sensibilidad de los dirigentes nacionales para esta cuestión.

- ¿Cuáles fueron las principales dudas e ideas en el comienzo?
 - Como nosotros no teníamos experiencia metodológica o terapéutica, ni siquiera una idea de cuantas personas estaban padeciendo de dependencia o donde estaban sus hogares, solo se debía avanzar con base en evidencia científica. Para eso era necesario:
 - Tener de una buena herramienta de medición del fenómeno de dependencia de juego
 - Tener una buena muestra con representatividad nacional
 - Procurar todas las experiencias internacionales que pudiesen ser útiles a los trabajos
 - Escuchar siempre personas dependientes sobre sus prácticas en concreto.
 - Desarrollar soluciones propias que tuviesen en consideración las prácticas culturales, la lengua y todo lo demás que nos hacen una realidad cultural.



- ¿Qué se puede compartir al final de este tiempo?
 - Un poco de la experiencia de 10 años
 - Los datos científicos disponibles
 - Las dudas sobre tantas cosas y los caminos, unos buenos y otros malos.
 - Las conexiones con la investigación científica europea
 - Principalmente, la voluntad de contribuir para la disminución del problema.



- Hay una larga historia de juego con dinero en Portugal.
 - Muchas figuras históricas han tenido sus problemas con los juegos de azar, quedando un registro de que mucho se ha perdido y que el juego era una cosa seria.
 - En 1783 la reina Maria I entregó la operación de la Lotería de la Misericordia de Lisboa (asociación religiosa de asistencia social) de manera que este dinero sería para enterrar a los muertos que no tenían familia.
 - Había siempre una posición de rechazo social y legal de los juegos de azar.
 - Los jóvenes menores de 23 años hasta 2004 no se les permitió entrar en el casino como el resto de los adultos que lo pidieron.



Haciendo una lectura histórica desde 2002 hasta el presente (mas no perdiendo de vista el futuro)



- En la historia más reciente, en el inicio de este siglo, alrededor de la mitad de la población había jugado en el año anterior a alguna forma de juego con dinero.
- Al mismo tiempo que el juego legal (a cargo de las Loterías estatales + Casinos + Bingos) había mucho otro juego ilegal (casinos ilegales, apuestas de frontera, loterías ilegales, máquinas tragamonedas en cafeterías y restaurantes). También empezó a aparecer el juego a través de Internet. Cerca de 8% de la población adulta (15% de los que jugaran con dinero) había jugado algún tipo de juego ilegal en el último año.



- Nos pidieron para estudiar primero el mercado del juego en el período 2002-2003 y luego la dependencia del juego en el período 2005-2007.
- El problema que surgió en primer lugar para nosotros fue cómo empezar?
- Se identificaron varios problemas:
 - ¿Qué medir?
 - ¿Cómo se mide?
 - ¿Lo que hay que priorizar?
 - ¿ El juego es un fenómeno global que debe tener un enfoque global e integrar la dimensión cultural?

- Se comenzó (2002-2003 en la Universidad Católica Portuguesa) por intentar conocer el mercado y los principales comportamientos de los jugadores con dinero (n=2100):
 - Consumos de Juego con dinero en Portugal.
 - Lopes, H. 2003.
 - Evaluación del juego ilegal.
 - Lopes, H. 2003
 - Evaluación de los “grey markets”.
 - Lopes, H. 2003
 - Evaluación de los canales de distribución de juego legal
 - Pacheco, F. & Ribeiro F. 2003

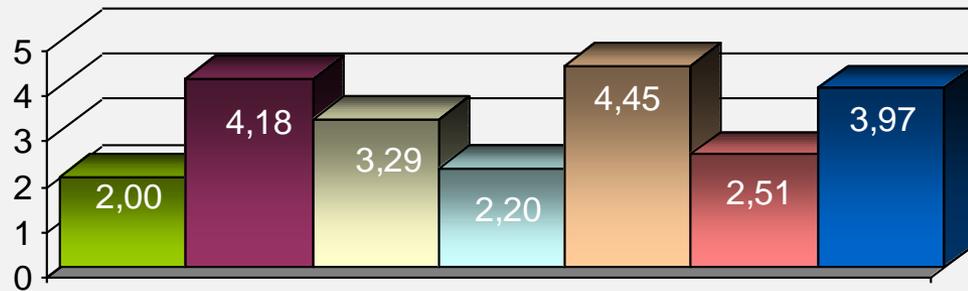


- Se entendió que es muy importante entender cuales reacciones a los diferentes juegos proporcionan a las personas que los juegan.
 - Diferentes tipos de juegos tienen diferentes percepciones y despiertan también diferentes reacciones.
 - Algunas características son comunes:
 - La dimensión de primer premio
 - Que haya otros premios
 - La facilidad de jugar
 - Que haya una justificación social.

Nota: La información de los próximos slides está incompleta porque se retiró la parte comercial

Características de los juegos de azar

Juegos tipo Lotos



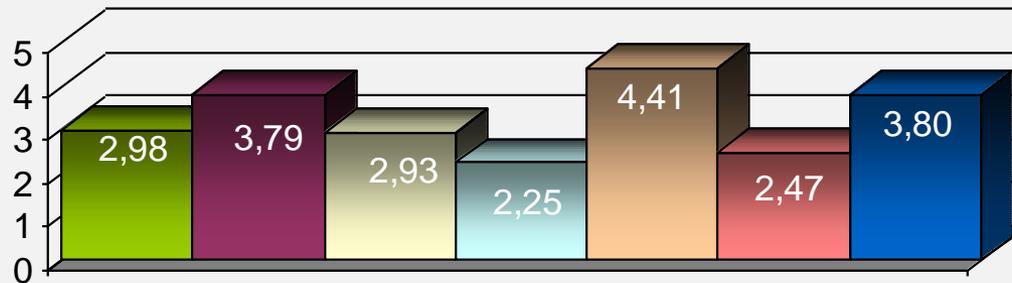
- Dá boas hipóteses de ganhar um prémio
- Tem prémios altos
- Entusiasma o jogador
- Proporciona convívio
- É fácil de jogar
- É um bom passatempo
- Contribui para ajudar quem precisa.

ESCALA DE 1-non tiene nada a 5-tiene absolutamente

n=1041

Características de los juegos de azar

Juegos tipo Loterías



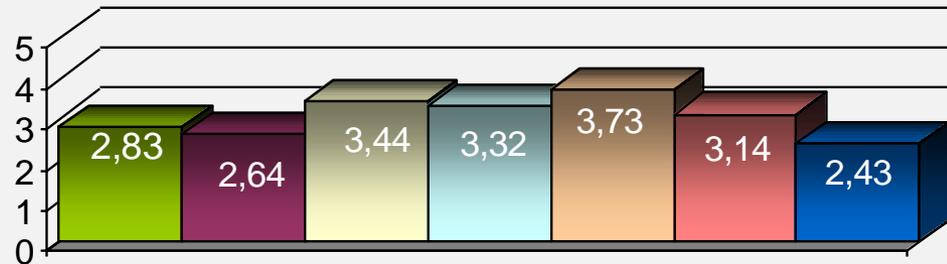
- Dá boas hipóteses de ganhar um prémio
- Tem prémios altos
- Entusiasma o jogador
- Proporciona convívio
- É fácil de jogar
- É um bom passatempo
- Contribui para ajudar quem precisa.

ESCALA DE 1-non tiene nadie a 5-tiene absolutamente

n=1041

Características de los juegos de azar

Juegos tipo Bingo



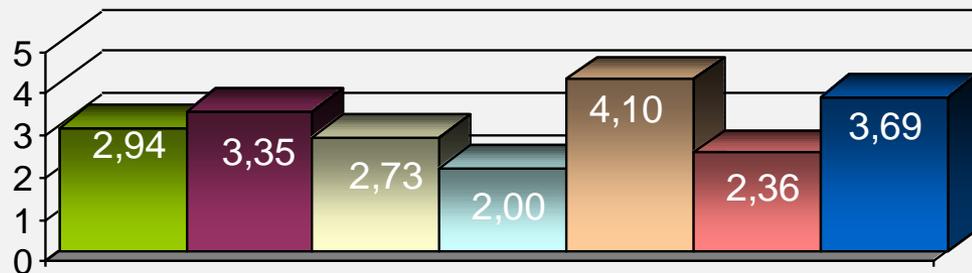
- Dá boas hipóteses de ganhar um prémio
- Tem prémios altos
- Entusiasma o jogador
- Proporciona convívio
- É fácil de jogar
- É um bom passatempo
- Contribui para ajudar quem precisa.

ESCALA DE 1-non tiene nadie a 5-tiene absolutamente

n=1041

Características de los juegos de azar

Juegos tipo Apostas deportivas



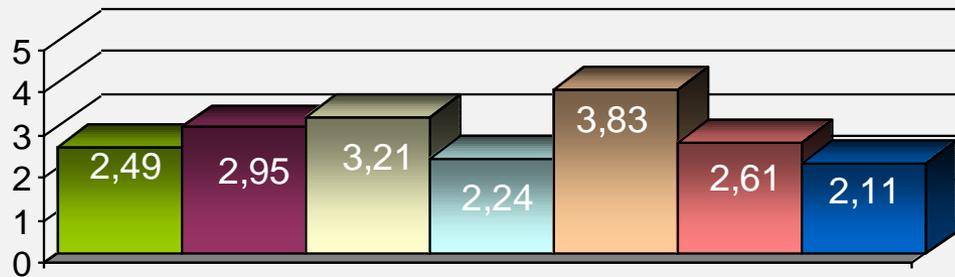
- Dá boas hipóteses de ganhar um prémio
- Tem prémios altos
- Entusiasma o jogador
- Proporciona convívio
- É fácil de jogar
- É um bom passatempo
- Contribui para ajudar quem precisa.

ESCALA DE 1-non tiene nadie a 5-tiene absolutamente

n=1041

Características de los juegos de azar

Juegos tipo Tragamonedas



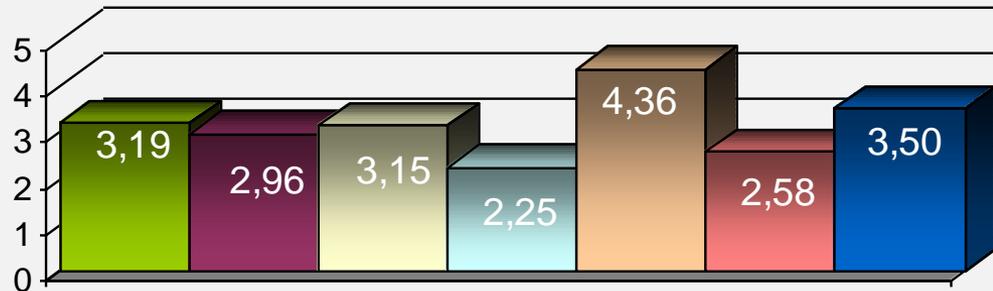
- Dá boas hipóteses de ganhar um prémio
- Tem prémios altos
- Entusiasma o jogador
- Proporciona convívio
- É fácil de jogar
- É um bom passatempo
- Contribui para ajudar quem precisa.

ESCALA DE 1-non tiene nadie a 5-tiene absolutamente

n=1041

Características de los juegos de azar

Juegos tipo Loterías Instantaneas

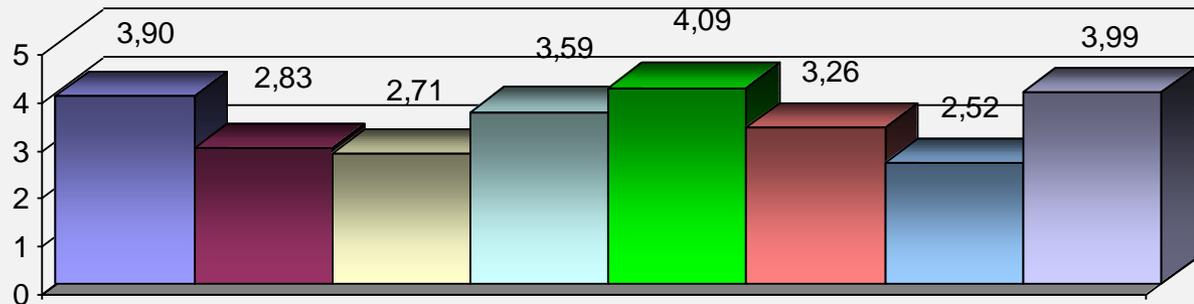


- Dá boas hipóteses de ganhar um prémio
- Tem prémios altos
- Entusiasma o jogador
- Proporciona convívio
- É fácil de jogar
- É um bom passatempo
- Contribui para ajudar quem precisa.

ESCALA DE 1-non tiene nadie a 5-tiene absolutamente

n=1041

Grau de importancia de las características referidas



- Ser fácil de jogar
- Proporcionar convívio com amigos e conhecidos
- Ajudar a passar o tempo de forma divertida
- Dar boas hipóteses de ganhar um prémio, mesmo que não seja elevado
- Ter um grande 1º prémio
- Entusiasmar o jogador
- Exigir que se saiba jogar bem, e não apenas que se tenha sorte
- Contribuir, com o dinheiro das apostas, para ajudar aqueles que mais precisam

n=1041

ESCALA DE IMPORTÂNCIA DE 1- nada importante a 5-mucho importante

- Continuaron los estudios en UCP, 2005:
 - Gambling addictions state of art. (Libro de informe, sobre los conocimientos científicos de dependencia de juego y sus efectos en la población 288 pág.)
 - Lopes, H. & Oliveira, I. 2005 .
 - Mystery Shopping en los canales de distribución de juego con dinero
 - Saias, L. & Vale, F. P. 2005
 - Segunda evaluación nacional de consumo de juego con dinero. n= 3.000.
 - Lopes, H. 2005



- Con estos trabajos fue posible:
 - Ver que no hubo transformación significativa de comportamientos con la introducción de mas juegos (Euromilhões), a pesar que sea actualmente es mayor el juego con dinero en Portugal.
 - Fue posible motivar la dirección de Loterías de Estado por la problemática de dependencia de juego entendido como un fenómeno social.
 - Se reforzó la idea de responsabilidad social de explotador de juego.



- Aún con estudios en UCP, 2007-8:
 - Portuguese cultural reaction to the main epidemiological gambling addictions tools: SOGS, NORC and DSM-IV. (n= 1.700) non publicado.
 - Lopes, H. 2007
 - SOGS calibration to Portuguese language and culture. (n= 400) non publicado.
 - Lopes, H. 2007

- Aún UCP, 2007-8 (cont.):
 - Gambling addiction, the Portuguese epidemiology
 - Lopes, H. 2008 (n=3.850) Será publicado por el Acta Médica Portuguesa 2015.
 - Report to the European High Supreme Court about epidemiology of gambling addiction in Portugal
 - Lopes, H. 2008
 - Conocimiento social de la dependencia de Juego.
 - Lopes, H. 2008-2009
 - Será publicado por Justina Klingeman (Univ. Varsóvia) 2015.

CEIA

centro de estudos e investigação aplicada

20
ANOS

ISEC

Instituto Superior de Educação e Ciências



Síntesis de los estudios de 2007/9

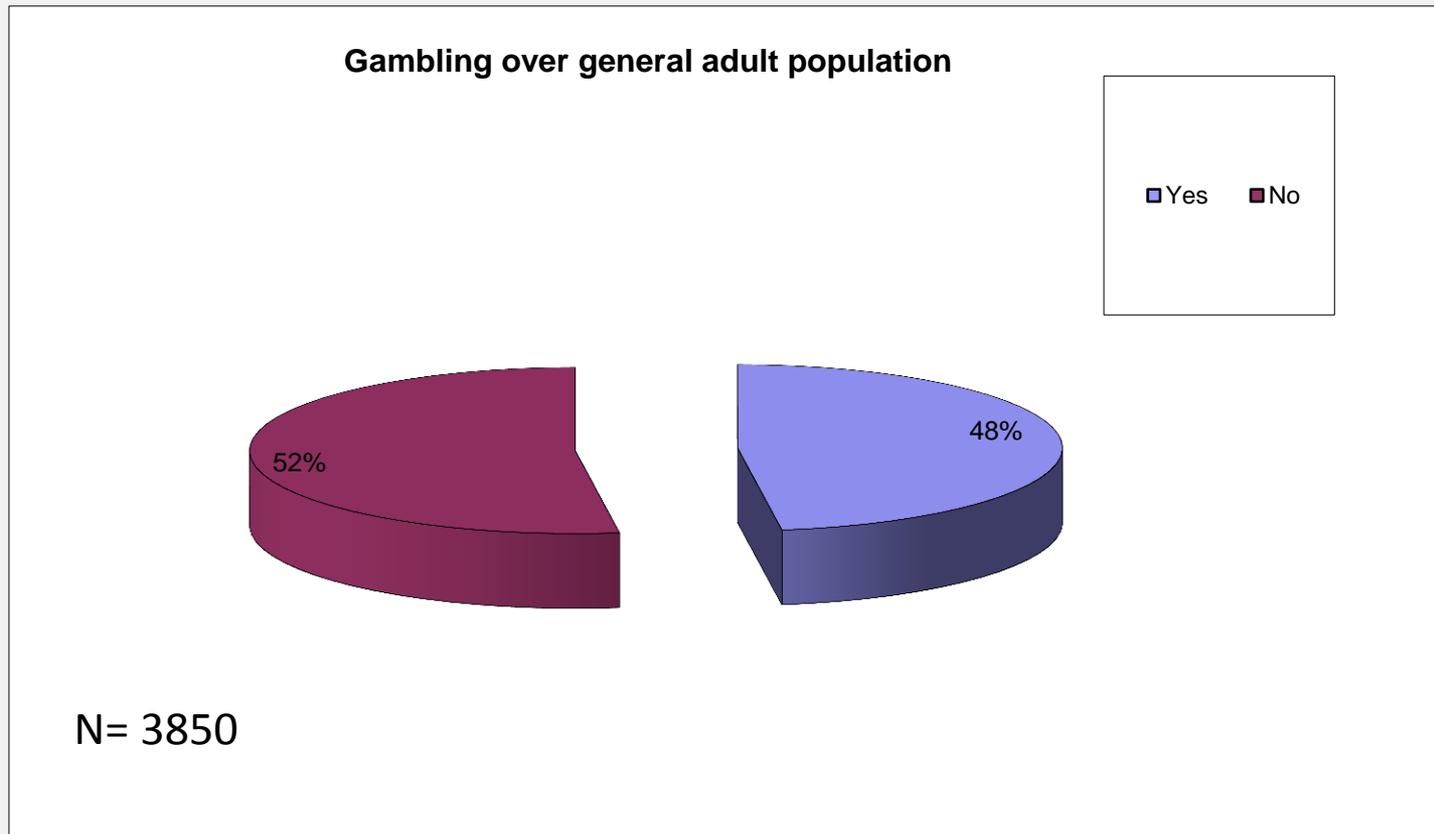
SOGS en cuanto herramienta

- Se testaran versiones en portugués de NORC, DSM-IV, y SOGS. La herramienta con mejor comportamiento por entrevista por teléfono (CATI) y con mejor reacción de la población fue SOGS.
- Se han hecho 6 pruebas previas para testear elementos parciales de SOGS y colocar las cuestiones en Portugués de Portugal (ya había una versión para Portugués de Brasil), adaptar a los juegos del mercado local e incorporar la tradición cultural, etc.
- Se estudio la versión final de SOGS
- La muestra total de esta fase fue de 1700 personas.

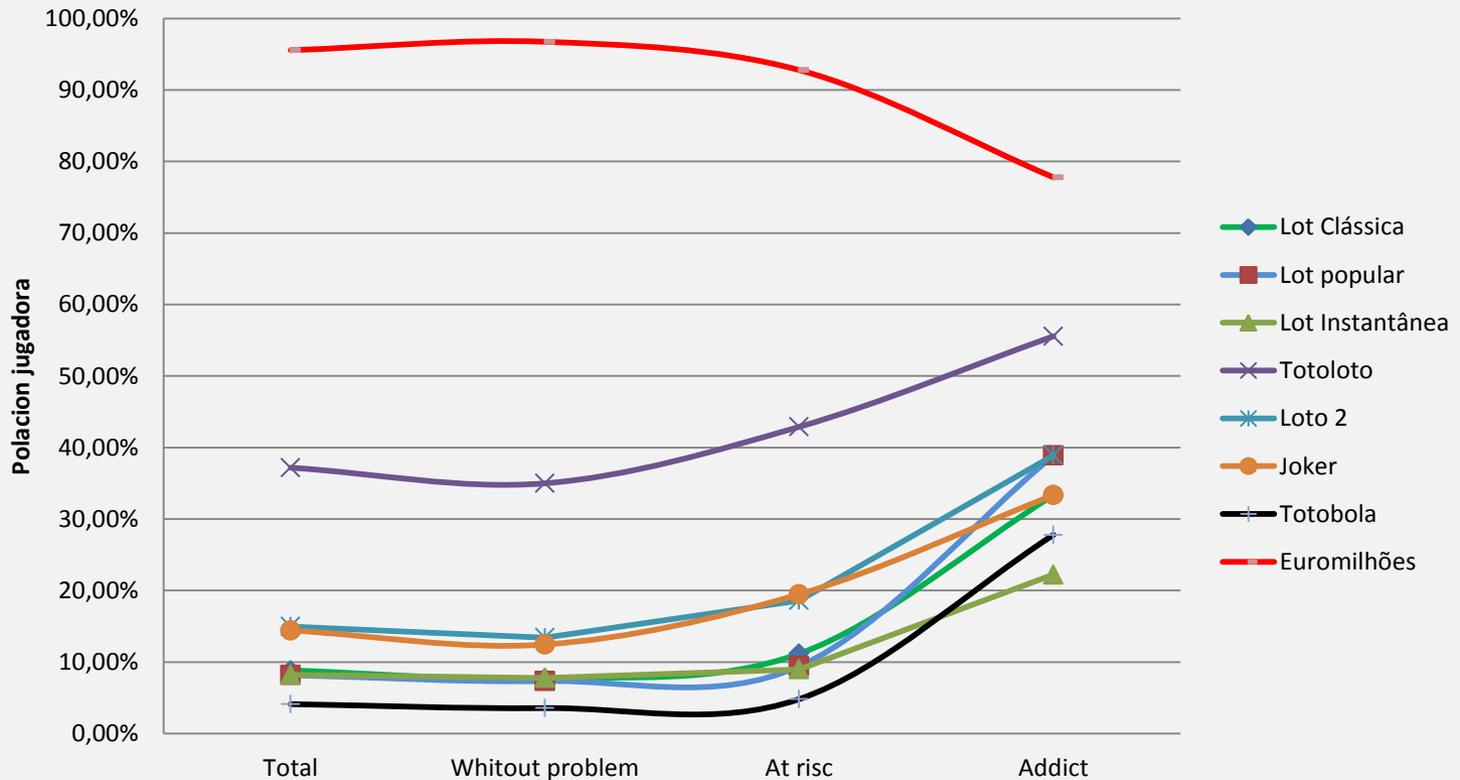
Muestra principal y Protocolo

- Fueran contactadas aleatoriamente **7500 personas** desde 18 y 75 años por CATI. Se implementó otro sistema aleatorio para el sistema de recolección y selección de las hogares donde se hace las encuestas. (IC de 95%, 1,3% error por la población adulta)
- Para garantizar que todo lo que los encuestadores oían sería completamente confidencial se produjo un protocolo ético muy riguroso.
- **3850 aceptarán participar en el estudio**

Jugaran por lo menos una vez en los últimos 12 meses

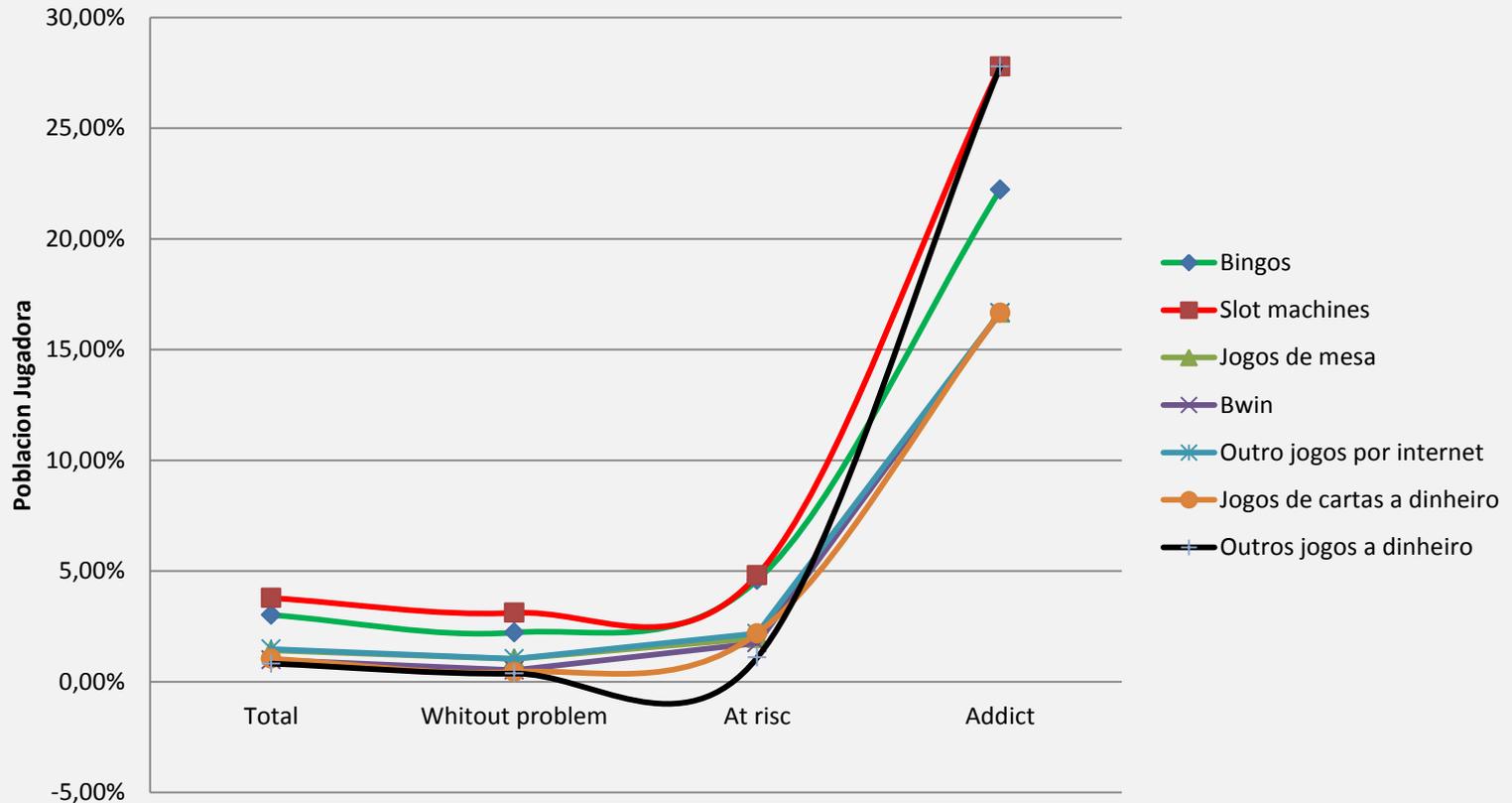


Juegos de Loterías de Estado



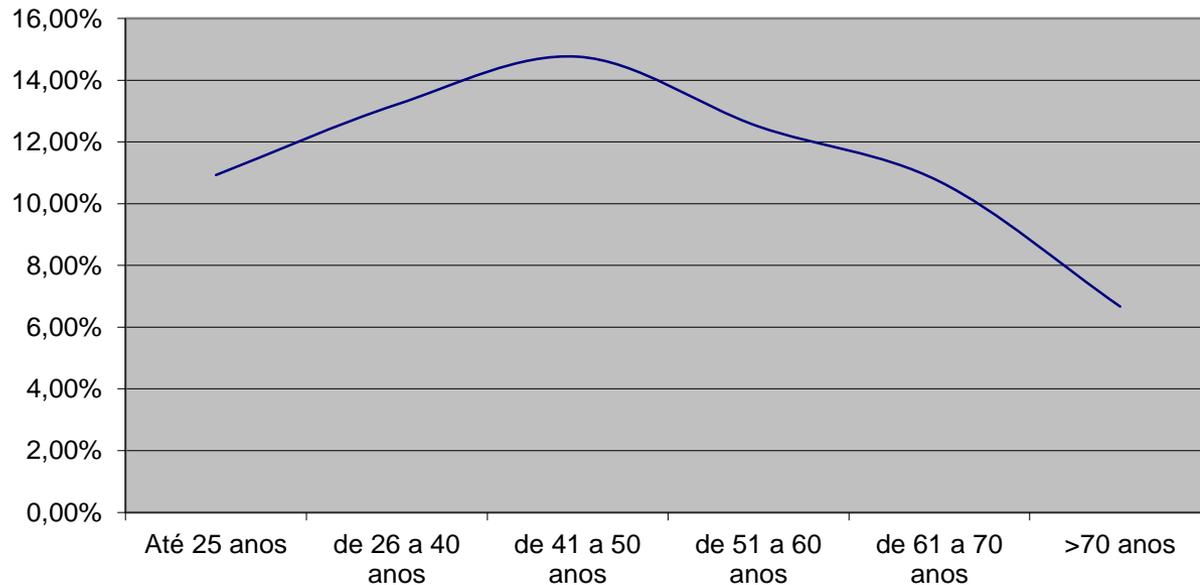
N= 1824 ; SOGS levels

Otros Juegos (legales e ilegales)



N= 1824 ; niveles de SOGS

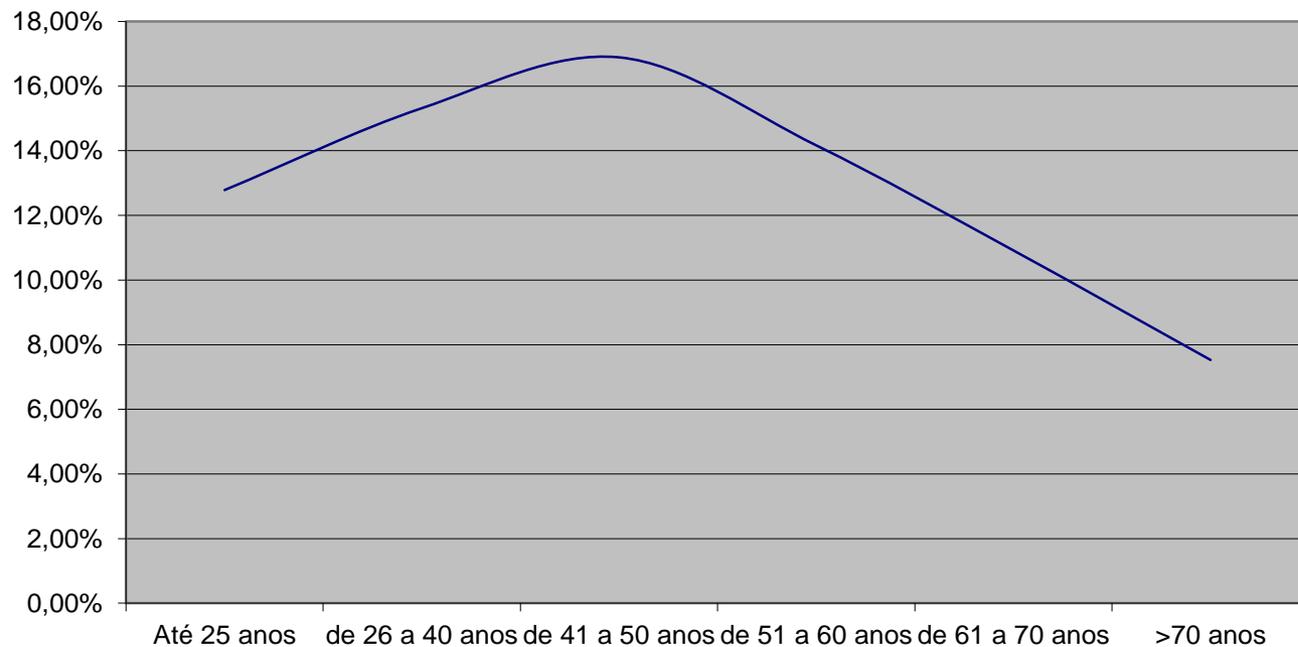
Incidencia de Jogadores problemáticos



Cenário Minimal – (SOGS contagem direta)

N= 3814

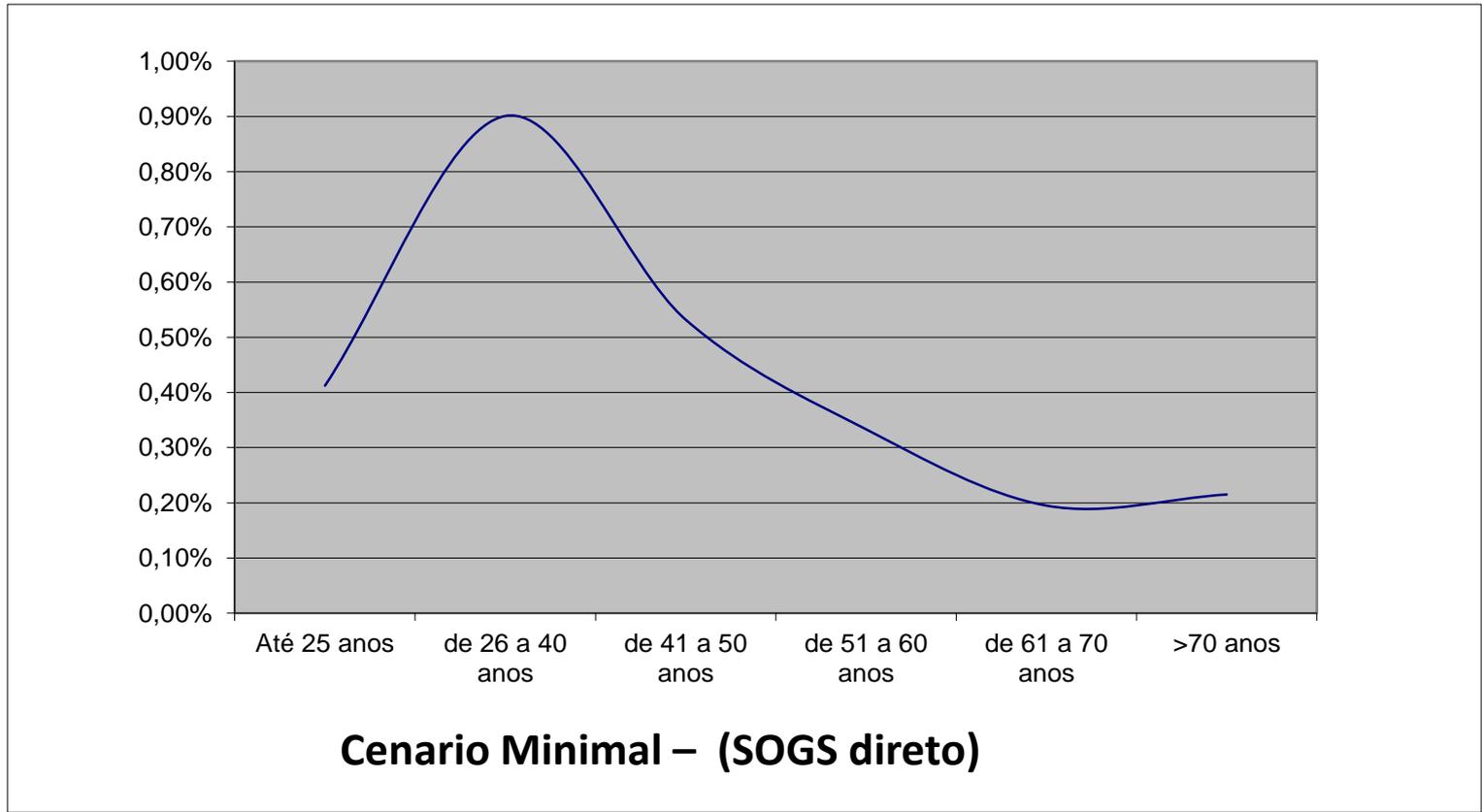
Incidencia de Jogadores problemáticos



Cenário Maximalista – (SOGS + recusas)

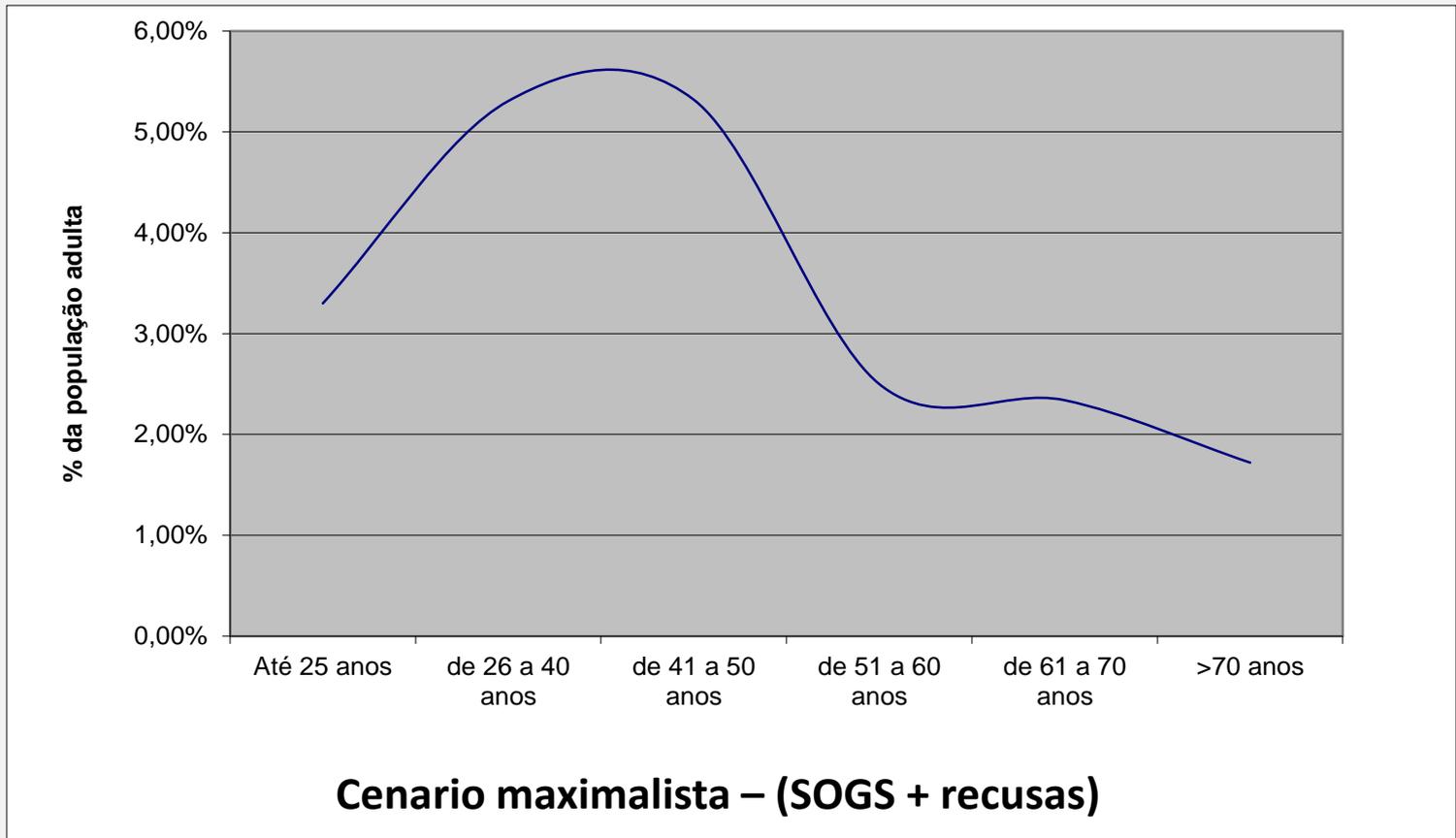
N= 3814

Incidencia de Jogadores dependentes



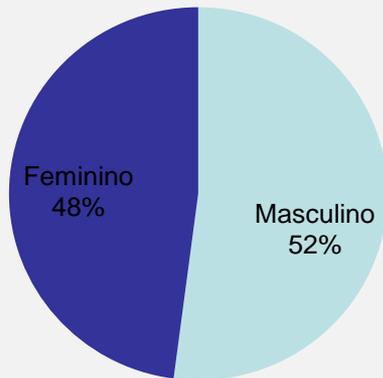
N= 3814

Incidencia de Jogadores dependentes

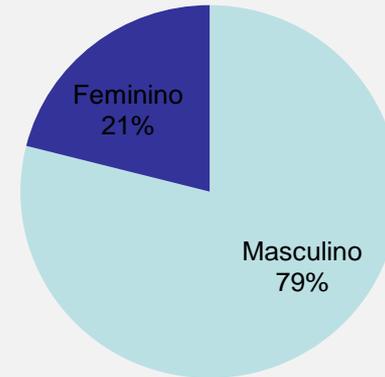


N= 3814

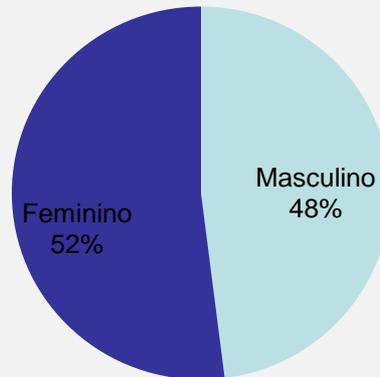
En riesgo (SOGS norm)



Dependientes (SOGS norm)



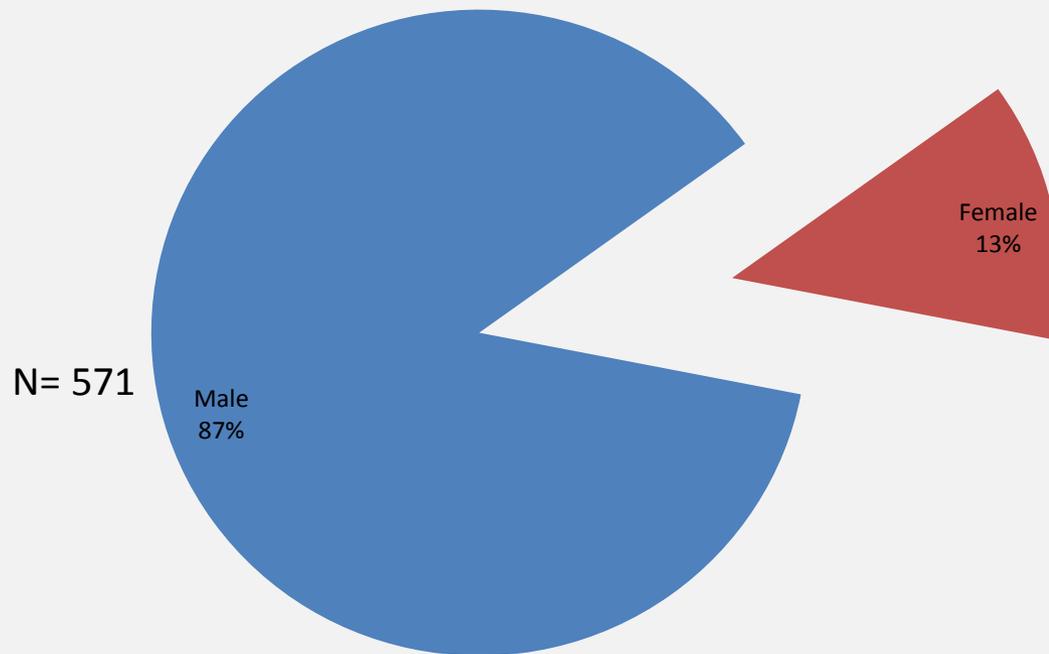
Muestra base



Conocimiento Social

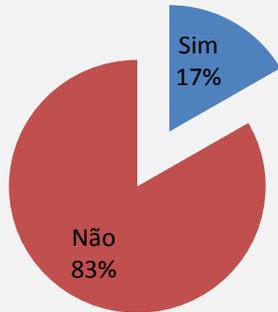
- Se encuestó toda la muestra, por lo tanto independientemente de ser jugador o no. Se encuestó si la persona conocía alguien de sus relaciones sociales próximas (familia, amigos cercanos) que en su opinión era o fue adicto al juego con dinero. En caso afirmativo se invitaba a describir según un conjunto de cuestiones cubriendo 42 dimensiones sociales.
- De esta forma se obtuvieron 571 perfiles personales.
- No es una clasificación científica, porque solo es la interpretación de quien es encuestado, pero se consigue obtener mayor densidad de eventos de estudio. Aunque no sean adictos en la clasificación clínica, por alguna razón los consideraran personas con problemas de juego.

Composição por género sexual

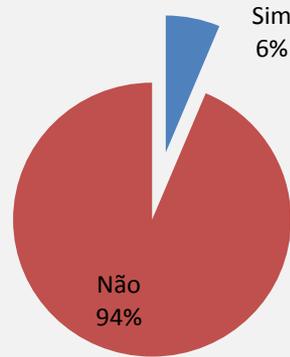


Presença de co-adicionões

Alcool



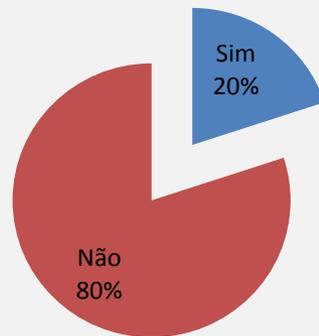
Drogas humadas



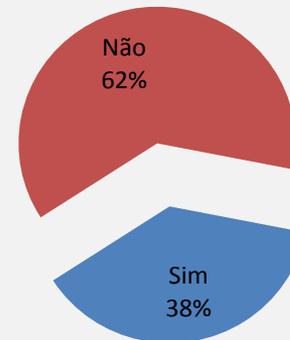
Drogas injetadas



Otras adiciones

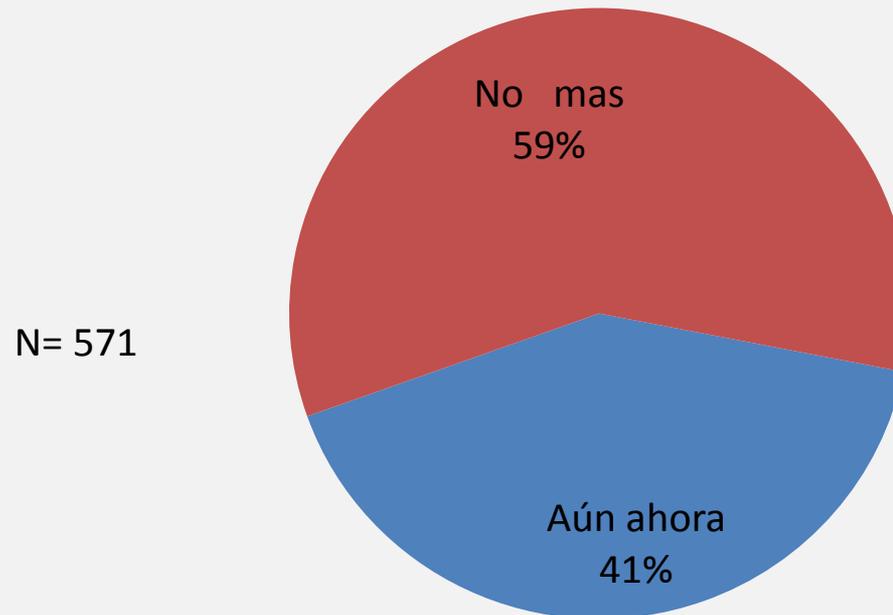


Otros problemas de salute



N= 571

Tasa de Prevalencia



Investigación actual (2010-2014)

- Avaliação nacional epidemiológica entre los jóvenes
 - entre 12 y 17 años de edad
 - Amuestra de 3000 personas
 - Lopes, H. 2010-??? Suspendido hay 3 años por las Loterías nacionales.
- Avaliação de estudantes universitários en “online gambling”. “Technological courses Vs Humanities courses in online gambling” (n=1600)
 - Magalhães, R. & Lopes, H. (Tesis de maestrado ISCTE 2012)
 - A publicar con Derevensky, J. (2015)

Investigación actual (2010-2014)

- En el OPTE (Observatório do Plano Tecnológico de Educação). Intentar conocer la relación entre uso de Internet y los comportamientos de los jóvenes. En particular en esta área, la relación entre gaming e gambling
 - N=1500 *Adolescentes* de 15 años de edad (Protocol del PISA)
 - Perfil de Gaming; intensidad de ICT
 - Relación de sus *padres* con ICT y percepción del comportamiento de los adolescentes (n=200)
 - *Maestros* (ídem) (n=200)
 - *Directores de Escuela* (ídem) (n=60)
 - Lopes, H. 2010, Vol I and Vol II del Relatorio de Estado
 - Relatorio General por: Carneiro, R; Lopes, H; Melo, R.Q., 2010.

Investigación actual (2010-2014)

- Conocer lo consumidor de Poker online
 - Magalhães, R. & Lopes, H. 2013-2015
 - Tesis de Doctorado de Rui Magalhães
 - 4 artículos en plan
 - 38000 envíos de encuestas a jugadores de Poker online, 6500 recibidas
- Uso de las redes sociales en el estudio del consumo de gaming y gambling entre jóvenes adultos
 - (n=127 encuestas validadas)
 - Lopes, H 2014
- Libro sobre Dependencia y Juego Patológico en el espacio cultural Iberoamericano (2015)
 - 14 autores
- Reglamentación de juego a dinero en Portugal (Libro)
 - António Alegria
- Crimen económico ligado al juego
 - (12000 casos jurídicos en bases de datos)
 - Alegria, A. & Lopes, H. (2014-2016)

Síntesis de lo estudio sobre gambling entre estudiantes universitarios

Online Gambling Prevalence Rate	1,5 - 5,5%
Online Gambling PROBLEM Prevalence Rate (Univ. Students):	
Pathological Gamblers	0,7%
At Risk Gamblers	1,5%
Online Gambling PROBLEM Prevalence Rate (U. Students Gamblers):	
Pathological Gamblers	12,2%
At Risk Gamblers	26,8%
Social Sciences U. Students Gamblers, that admit that the online gambling practice interfere with their feeding and resting patterns	?33%
Social Science University students that indicated having migrated from traditional casino to Internet gambling	25%

Abstract

The growth of the videogame industry has led to an ever greater concern regarding the effects of this new form of entertainment.

This study seeks to investigate the characteristics and habits of Portuguese gamers. This was done by web survey, which was then posted on Facebook and Portuguese gaming forums.

The project found that there existed significant differences between gender and age groups in regards to several matters, namely: games played, views on gaming, knowledge of health issues related to videogame abuse and usage of money in-game.

Overall, different genders tended towards different genres, and also showed differing gaming habits. Participants from the various age groups also answered in dissimilar ways, as can be seen in their response to the question 'Would you play less if you were able to?' ('Yes' being higher among younger subjects).

Although further study is needed, the project was able to find a number of interesting relationships between data groups.

Methodology

A questionnaire was prepared using SurveyMonkey, covering several themes related with videogames, in order to better understand and characterize the issue of videogame abuse in Portugal.

Firstly, it attempted to characterize the gaming population in regards to age, gender and education level, as well as the average (daily) amount played and its part in activities associated with gamer culture. Secondly, the survey sought to gather data on gambling and in-game usage of money. Thirdly, it gathered information on how the surveyed population viewed game-related health problems. Lastly, it asked several questions regarding friends or family of the population that were also involved in videogame playing.

The survey was posted on Facebook, as well as on three game-oriented internet forums: 'planetajogos.pt', 'gamer-source.net' and 'eurogamer.pt'.

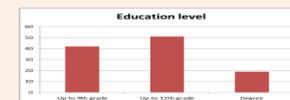
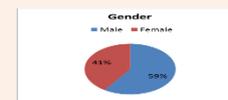
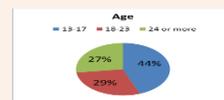
On Facebook, we estimate an audience of 473 'friends', with 10 sharings. The three forums had a much larger membership: 4971 ('planetajogos.pt'), 557 ('gamer-source.net') and 31358 ('eurogamer.pt'). However, forum users, in proportional terms, contributed far less to the answer pool than Facebook. Data was collected garnering 112 answers.

The data was then analyzed using Microsoft Excel 2010 and IBM SPSS 22.



Results

The various groups were asymmetrically divided on several matters, with the most significant difference being found between males and females as well as between age groups. Firstly, a majority of subjects were male and a plurality were between the ages of 13 and 17. These and other results are provided below:



Regarding the five games most played by the interviewed population (out of a non-weighted top 3 scale) there is an evident gap between gender, age and educational groups.

Game most played*	Frequency
FIFA	28%
Sims	16%
Grand Theft Auto (GTA)	16%
Call of Duty (COD)	16%
Candy Crush	12%

Players of FIFA, GTA and COD are overwhelmingly male, in contrast to players of Sims and Candy Crush, which are nearly all female. Still, of the five, GTA is the game with the smallest gap (Significance = 0.065).

Age and educational level, as they increase seem to affect each game's popularity in a slight and idiosyncratic manner. Interestingly, males tend to play more than females. Of those surveyed, 16% say they would reduce their playing time if they could. This figure is considerably higher among those up to 17 years old.

Other important data was found on the field of health. From a list of 8 symptoms of videogame abuse, participants were asked to state those that: (1) they knew to be associated with videogame abuse (consciousness), (2) had suffered from in the past (history), or (3) still suffered from (frequency).

(1) - Topping the list is 'irritation of the eyes' (63%), 'followed by bad posture' (49%), 'lessened social contact' (41%) and significant alterations in sleeping patterns' (38%)

(2) and (3) - 'Irritation of the eyes' is also the most reported ailment (58% and 21%, respectively), together with 'bad posture' (34% and 19%).

Of note is the fact that awareness of problems brought on by videogame abuse is considerably more widespread than actual complains regarding these issues. Also, female participants appear both more aware of the various issues and, generally, more likely to complain of them than males.

In regards to usage of money in-game, 16% percent of the surveyed professed to engage in it, whether it was in microtransactions, subscriptions, gambling or account-buying. This is about four times the expected value in such a young population.

* Games from the same franchise were aggregated into a single value.

Conclusions

Over the course of this project we were able to understand some limitations in our data gathering methods. First of all, our reliance on Facebook and other online platforms restricted our potential audience and altered the data in such way that we cannot take the results of this survey as being reflective of the entire population. Second, the smallness of the surveyed population (112) led to large portions of the survey being rendered unusable.

However, a number of interesting observations could be drawn:

- Females generally tend towards puzzle games and others generally considered 'casual', while males dominate among players of more violent videogames., and also spend more time playing.

- Knowledge of the negative effects of videogame abuse is high, although only 16% say they would play less if given the chance.

- The percentage of young people who use money in-game is worrying and deserves further investigation.



Principales ideas de los estudios que tenemos sobre el juego en línea

- La mayoría de los adolescentes y Jóvenes adultos tiene algún comportamiento de juego en línea sin dinero.
- Pero muchos jóvenes adultos experimentaran jugar con dinero en línea o juegan otros juegos similares a los típicos juegos con dinero.
- A pesar de que no presenten ningún comportamiento pasivo de ser clasificado como patológico, uno de cada 3 jóvenes dicen que se pudiesen jugarían menos que lo actual
- Muchos presentan preocupaciones con su juego con dinero o sin dinero diciendo que ya interfiere con su vida académica.
- 3 en cada 4 jugadores de juego en línea son nuevos sin que pasen por los juegos tradicionales de casinos o similares.
- El jugador es mucho mas nuevo que en el perfil tradicional



Investigación actual en otras universidades de Portugal

- Caracterización del Jugador online portugués
 - Pedro Hubert, Tesis de doctorado (2014 o 2015). UAL
- Dinámicas familiares entre familias de jugadores a dinero.
 - Diana Cunha, Tesis de doctorado (2015). Universidad Coimbra
- Online Gambling entre adolescentes y papel de la familia
 - Filipa Calado, Tesis de doctorado (???). Univ. Lisboa / Univ. Nottingham
- Terapia en Juego Patológico
 - Regina Coimbra. Tesis de doctorado (2017?). Univ. Porto

- Conclusiones acerca de juego patológico en Portugal:
 - Portugal está igual a la mayoría de los países occidentales en términos de tasas de prevalencia e incidencia de adicciones al juego con dinero.
 - Al igual que ellos, el enfoque está cambiando de los mayores de edad para los jóvenes adultos, posiblemente también para los adolescentes.
 - Hay falta de conocimiento científico para trabajar en muchos aspectos de la adicciones al juego.
 - Los poderes políticos y económicos no están motivados lo suficiente para hacer lo que es necesario.
 - Las Universidades aún ven la investigación del juego como una cosa secundaria dentro de las dependencias

- Conclusiones acerca de juego patológico en Portugal (cont.):
 - Por otra parte las autoridades públicas de salud fueron despertadas para esta problemática y la incorporaron en sus planes estratégicos de salud en conjunto con las otras adicciones (Julio 2014).
 - Algunas de las autoridades pasaron a escuchar a los académicos cuando tienen que tomar grandes decisiones.
 - Está muy claro que toda la capacidad de acción depende de la sensibilidad política de los gobiernos y de los negocios que en cada momento el juego a dinero puede crear.
 - Conseguimos (CEIA e SICAD) entrar en la red europea de adicciones y en 1-2 de Octubre se va a discutir la investigación europea (ERANID) que hace la conexión entre drogas y juego con dinero .

- ¿Algunas de estas cosas pueden tener interés para Uruguay?
 - Si posiblemente, porque:
 - Es claro que hay una realidad Latina en la vivencia del juego con dinero.
 - Es también claro que decidir en materia de juego con dinero es mucho mas fácil cuando se tiene soporte empírico fundamentado en la realidad nacional en sus múltiples dimensiones.
 - Siendo Portugal un país Latino, su experiencia está mucho mas cerca de la del Uruguay que otros países con raíces culturales distintas.
 - Tener a la disposición el levantamiento epidemiológico echo con rigor científico es un punto de partida esencial.

Estamos prontos en CEIA y en otras estructuras portuguesas para ayudar el Uruguay si lo quieren en lo que fuere posible, designadamente:

1. Ayudar a producir un estudio epidemiológico nacional
2. Acceder a programas europeos de investigación en el cuales estamos trabajando.
3. Simplemente abiertos a discutir e compartir experiencias siempre que lo necesiten.

ceia

centro de estudos e investigação aplicada

20
ANOS

ISEC

Instituto Superior de Educação e Ciências



Gracias por su tiempo

Contactos:

+351 21 754 13 10 CEIA

henrique.lopes@isec.universitas.pt

henriquelopes3@yahoo.com