



CATÓLICA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
E PSICOLOGIA

---

PORTO

# O Papel de Variáveis Individuais e Contextuais no Envolvimento em Jogos de Lotaria Instantânea em Adolescentes Portugueses.

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de mestre em Psicologia

- Especialização em Psicologia Clínica e da Saúde -

*António Luís Cardoso Araújo*

Porto, julho de 2022



CATÓLICA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
E PSICOLOGIA

---

PORTO

# O Papel de Variáveis Individuais e Contextuais no Envolvimento em Jogos de Lotaria Instantânea em Adolescentes Portugueses.

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de mestre em Psicologia

- Especialização em Psicologia Clínica e da Saúde -

*António Luís Cardoso Araújo*

Trabalho efetuado sob a orientação de

Prof. Doutor Pedro Dias

Prof. Doutor Vítor Teixeira

Porto, julho de 2022

## **Agradecimentos**

Ao professor Pedro Dias, por se ter revelado sempre disponível para me apoiar tanto nesta tarefa de forma particular, como na minha aprendizagem de forma global. Pela sua enorme capacidade de zelar, acima de tudo, pelo meu crescimento pessoal e profissional. E finalmente, por se ter revelado uma referência enquanto psicólogo.

À professora Vânia Sousa Lima, por revelar sempre um foco inabalável no desenvolvimento de pessoas e profissionais plenos de recursos para reagir adequadamente a todas as situações.

À minha mãe e às minhas irmãs, pois sem eles nada disto seria possível. Obrigado por acreditarem sempre em mim, por alegrarem os momentos bons e me ampararem nos momentos maus.

Aos meus tios, primos e avós, obrigado por me ensinarem o valor dos laços que nos unem. A maior das alegrias só terá qualquer valor se for partilhada convosco.

À *Beli*, por ser tudo não só tudo aquilo que eu quero, mas também tudo aquilo de que preciso. Obrigado pelo teu amor que não conhece limites, e pela lealdade que tanto te caracteriza.

Aos meus amigos, por, no final de um duro dia de trabalho, estarem sempre prontos para “jogar uma setada”, sem perguntas, sem problemas, só um ambiente pleno de alegria e boa disposição.

Ao basquetebol, pelo seu potencial de me libertar de toda as frustrações de um dia de trabalho, renovando a minha energia para uma nova investida no dia seguinte.

À *tippy*, por ser uma fiel companheira em todos os momentos da minha vida.

Ao Sr. Vítor Ventura, por se revelar sempre disponível para resolver todos os problemas que se apresentem.

## Índice

<b>1. Enquadramento Teórico</b> .....	8
<b>1.1. Comportamento de Jogo e Jogos de Lotaria Instantânea</b> .....	8
<b>1.2. Jogos de Lotaria Instantânea</b> .....	8
<b>1.3. Jogo Patológico</b> .....	9
<b>1.4. Variáveis que Influenciam o Jogo</b> .....	10
<b>1.4.1 Crenças</b> .....	10
<b>1.4.2. Adolescência e Grupo de Pares</b> .....	11
<b>1.4.3 Adolescência e Família</b> .....	12
<b>1.4.4 Género</b> .....	13
<b>2. Método</b> .....	15
<b>2.1 Objetivos Específicos</b> .....	15
<b>2.2. Amostra</b> .....	16
<b>2.2.1. Caracterização Sociodemográfica dos Participantes</b> .....	16
<b>2.3. Instrumentos</b> .....	16
<b>2.3.1. Ficha Sociodemográfica e de Caracterização de Atividades de Jogo a Dinheiro Pelos Jovens</b> .....	16
<b>2.3.2. Gamblers' Beliefs Questionnaire</b> .....	17
<b>2.3.3. Questionário Nível de Risco para a Perturbação do Jogo Patológico</b> .....	17
<b>2.4. Procedimentos</b> .....	18
<b>2.4.1. Recolha de Dados</b> .....	18
<b>2.2. Tratamento e Análise de Dados</b> .....	18
<b>4. Resultados</b> .....	20
<b>5. Discussão</b> .....	30
<b>6. Conclusão</b> .....	34
<b>7. Referências Bibliográficas</b> .....	38

## Índice de tabelas

**Tabela 1.** Dados descritivos relativos ao envolvimento dos participantes nas diversas modalidades de jogo a dinheiro.

**Tabela 2.** Dados descritivos relativos ao envolvimento dos familiares participantes nas diversas modalidades de jogo a dinheiro.

**Tabela 3.** Dados descritivos relativos ao envolvimento dos pares dos participantes nas diversas modalidades de jogo a dinheiro.

**Tabela 4.** Dados descritivos sobre com quem jogam os participantes.

**Tabela 5.** Diferenças de género no nível de crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro (teste-t para amostras independentes).

**Tabela 6.** Associação entre o género e o envolvimento em jogos de lotaria instantânea (teste de qui-quadrado).

**Tabela 7.** Rendimento mensal líquido da família e envolvimento em jogos de lotaria instantânea (teste de Mann-Whitney).

**Tabela 8.** Envolvimento em jogos de lotaria instantânea e jogo a dinheiro (teste de Mann-Whitney).

**Tabela 9.** Envolvimento em lotaria instantânea e envolvimento dos familiares em jogos a dinheiro (teste de Mann-Whitney).

**Tabela 10.** Envolvimento dos adolescentes em jogos de lotaria instantânea e dos seus pares no jogo a dinheiro (Teste de Mann-Whitney).

**Tabela 11.** Envolvimento dos adolescentes e seus familiares em jogos de lotaria instantânea (teste de Qui-Quadrado).

**Tabela 12.** Envolvimento dos adolescentes e seus amigos em jogos de lotaria instantânea (teste de Qui-Quadrado).

**Tabela 13.** Envolvimento em jogos de lotaria instantânea e crenças erróneas (teste de Mann-Whitney).

**Tabela 14.** Envolvimento em jogos de lotaria instantânea e risco para a Perturbação do Jogo Patológico (teste de Mann-Whitney).

## Resumo

Os jogos de lotaria instantânea são uma modalidade de jogo a dinheiro que na última década tem vindo a crescer rapidamente a nível nacional. Este tipo de jogo possui algumas características que o diferenciam. No entanto, a sua acessibilidade a adolescentes a baixo da idade legal de jogo em Portugal torna esta modalidade de jogo ideal para explorar os comportamentos de jogo a dinheiro nos adolescentes.

O presente estudo contou com 224 adolescentes, alunos do 10º ano de escolaridade de escolas da área metropolitana do grande Porto. O objetivo deste estudo foi explorar o papel de variáveis individuais e contextuais no envolvimento em jogos de lotaria instantânea. Obtiveram-se resultados que indicam um maior envolvimento das participantes do género feminino nos jogos de lotaria instantânea, comparativamente aos participantes do género masculino. O papel dos pares e dos familiares revelou-se importante relativamente ao envolvimento dos adolescentes em jogos de lotaria instantânea. Averiguou-se que indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea têm, tendencialmente, pares que se envolvem nesta modalidade de jogo. O mesmo se verifica em relação aos familiares, ou seja, indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea tem também, tendencialmente, familiares que se envolvem nesta modalidade de jogo.

*Palavras-chave:* adolescentes; familiares; jogo a dinheiro; jogos de lotaria instantânea; pares.

## **Abstract**

Instant lottery games are a form of gambling that, in the past decade as registered an accelerated growth nationwide. This specific type of game processes several characteristics that set it apart from other forms of gambling. Nevertheless, the fact that it is easily accessible to individuals under the legal age for gambling in Portugal, makes it an ideal tool to explore adolescents gambling behaviour.

The present study accounted for 224 adolescents, all of them enrolled in the 10<sup>th</sup> grade of schools which are part of the greater metropolitan area of Porto. The aim of this study was to explore the role of individual and contextual variables in the involvement of adolescents in instant lottery games. Results indicated a greater involvement in instant lottery by the participants of the female gender. The role of the peers and family members also proved important concerning the involvement of the adolescents in instant lottery games. Results revealed that individuals who gamble in instant lottery games, tend to have friends who also involve themselves in this gambling activity. The same applies to family, the participants who show involvement in instant lottery games tend to have family members who also partake in this form of gambling.

*Key words:* adolescents; instant lottery; family members; gambling; peers.

## **1. Enquadramento Teórico**

### **1.1. Comportamento de Jogo e Jogos de Lotaria Instantânea**

O jogo a dinheiro é definido como uma atividade em que os jogadores colocam determinada quantidade monetária em risco, com o intuito de recuperar um valor monetário superior (Potenza et. al., 2002). Atualmente, o jogo a dinheiro tende a ocorrer em estabelecimentos comerciais destinados a esse fim, ou por meio da *internet*, sendo que estes locais proporcionam as oportunidades de jogo, garantindo, no entanto, uma vantagem probabilística consistente em todos os eventos, que, posteriormente, se traduz em lucros igualmente consistentes (Hodgins et. al., 2011; King et. al., 2010; Potenza et. al., 2002). Apesar de a sua premissa central ser relativamente simples, o jogo a dinheiro enquanto fenómeno pressupõe um complexo emaranhado de diferentes elementos de cariz biológico, psicológico e social, passíveis de, em certa medida, predizer as consequências do envolvimento nesta atividade (Garcia, 2021).

### **1.2. Jogos de Lotaria Instantânea**

O presente estudo foca-se de forma particular nos jogos de lotaria instantânea, dos quais as comumente denominadas raspadinhas se assumem como o jogo mais popular. Brochado e colaboradores (2018) descrevem as raspadinhas como um jogo de lotaria instantânea em que, essencialmente, o apostador fricciona a superfície do bilhete de forma a revelar se este possui prémio ou não, sendo que o valor do prémio vem discriminado no mesmo. Apesar de por vezes os prémios poderem atingir as dezenas de milhares de euros, os jogos de lotaria instantânea são tipicamente caracterizados como um jogo de recompensa imediata, com baixa remuneração e alta probabilidade de ser premiado (Maurício, 2021, Rodrigues-Silva, 2017)

Maurício (2021) identifica um conjunto de características que tornam os jogos de lotaria instantânea extremamente aditivos. Começando pelas cores vivas e brilhantes e o destaque dos prémios de maior valor que contribuem para a sua atratividade visual. Por outro lado, o facto de as raspadinhas serem um jogo de recompensa imediata pressupõe um intervalo de tempo muito reduzido entre o momento de jogo e a sua recompensa, implicando muitas vezes uma maior dificuldade em controlar impulsos e tomar decisões de forma racional (Maurício, 2021; Rodrigues-Silva, 2017).

No geral os jogos de lotaria são extremamente populares em Portugal, tendo, ao nível de vendas, crescido exponencialmente e atingido em 2015 por volta dos 2775.2 milhões de euros (Brochado et. al, 2018; Jogos Santa Casa, 2015). No que aos jogos de lotaria instantânea,

nomeadamente as raspadinhas, diz respeito, este crescimento é ainda mais expressivo quando comparado com os jogos de lotaria tradicional, sendo que em 2010 este tipo de jogo representava 7.6% das receitas totais e, apenas 5 anos mais tarde, esse número cresceu de forma acentuada para 49%, gerando (Jogos aproximadamente 1100 milhões de euros (Brochado et. al, 2018; Santa Casa, 2015). Mais recentemente, em 2019 as “raspadinhas” constituíam 51.1% das receitas dos jogos santa-casa, gerando 1718 milhões de euros e mantendo-se o jogo mais vendido e mais jogados pelos portugueses (Jogos Santa Casa, 2020). Maurício (2021) realça ainda a facilidade de acesso aos referidos jogos de lotaria instantânea quer pelo elevado número de locais de jogo espalhados pelo território nacional, quer pelo facto de a regulação neste tipo de jogo ser praticamente inexistente. Assim, destaca-se não só a acessibilidade do jogo a dinheiro a menores de 18 anos, mas também o facto de indivíduos abaixo da idade legal para apostar apresentarem um risco de desenvolver problemas ou patologias relacionadas com o jogo que varia entre duas a quatro vezes superior ao apresentado por adultos (Gupta & Derevensky, 1998; Jacobs, 2000; Shaffer & Hall, 1996).

No que ao risco de desenvolvimento de patologia do jogo ou outros problemas relacionados com o jogo diz respeito, a adolescência assume-se como uma fase de vulnerabilidade com taxas de prevalência significativamente superiores quando comparadas com as de adultos (Derevensky & Gupta, 1996; Shaffer & Hall, 1996). Para além disto, estudos indicam que indivíduos que iniciam o seu envolvimento no jogo a dinheiro mais cedo, nomeadamente durante a adolescência, exibem uma maior tendência para o desenvolvimento de problemas associados ao jogo (Burge et. al., 2004)

### **1.3. Jogo Patológico**

De entre os problemas associados ao jogo a dinheiro, realça-se a perturbação do jogo patológico enquanto particularmente relevante e preocupante. O jogo patológico é uma perturbação mental identificada no Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais, Quinta Edição (DSM 5) (APA, 2014). Esta assume-se como uma das repercussões mais graves da exposição continuada ao jogo a dinheiro (Potenza et al., 2002). De forma a poder ser efetuado o diagnóstico de jogo patológico, o indivíduo deverá apresentar, no que ao jogo diz respeito, comportamento problemático de cariz recorrente e persistente, causando um mal-estar e défices clinicamente relevantes. Para que este critério esteja presente, é necessário que, num período de 12 meses, estejam evidentes pelo menos 4 dos seguintes sintomas: necessidade de apostar quantias progressivamente mais elevadas; existência de sentimentos de valência negativa como irritabilidade caso o hábito de jogar seja interrompido; o jogador tende a

experienciar pensamentos persistentes e invasivos sobre o jogo; tende a jogar quando se sente triste; aquando a perda de dinheiro no jogo volta a apostar; não é sincero sobre o atual comportamento aditivo; comprometeu o seu bem estar ou sucesso em contextos relacionais, laborais ou académicos; depende de outros para obter dinheiro usado a fim de jogar. Realça-se ainda que, de forma que seja possível diagnosticar apropriadamente o jogo patológico, este não poderá ser mais bem justificado por um episódio maníaco (APA, 2014).

Tem-se registado um aumento significativo na participação em jogos a dinheiro devido, principalmente, ao facto de se ter viabilizado um grande número de opções legais para o envolvimento neste tipo de atividade (Potenza et al., 2002). Dito isto, é quase silogístico que a par do aumento da participação no jogo a dinheiro também o número de casos de jogo patológico aumente. De acordo com os mesmos autores, em contexto europeu, a prevalência do jogo patológico acentuou-se, assumindo atualmente valores que oscilam entre os 0,1% e os 0,8% da população (Potenza et. al., 2002).

Garcia (2021) frisa o facto de existir pouco consenso relativamente à etiologia do jogo patológico. Sabemos, no entanto, que este é determinado por uma pluralidade de fatores biológicos, psicológicos e sociais que interagem entre si. Rejeita-se, portanto, a ideia de dicotomia, e impera a noção de que cada individuo se insere num continuum multideterminado, que poderá estender-se desde jogador recreativo até ao jogador patológico (Garcia 2021).

## **1.4. Variáveis que Influenciam o Jogo**

### **1.4.1 Crenças**

De entre as diversas variáveis suscetíveis de influenciar a etiologia e o curso da perturbação do jogo patológico, bem como o envolvimento na atividade de jogo em si, realçam-se algumas que são particularmente relevantes neste estudo. Nomeadamente, as crenças erróneas, a adolescência, o papel dos pares, o papel da família, o rendimento familiar e o género.

Apesar de também se poderem assumir como fatores protetores, as crenças dos indivíduos apresentam-se como um elemento de cariz cognitivo frequentemente associado a fatores de risco no que ao *gambling* diz respeito. As crenças distorcidas, de modo específico, são um grande motivador para o aparecimento e manutenção de problemas associados ao jogo, destacando-se o jogo patológico (Fortune & Goodie, 2012; Labrador et.al., 2020). A ilusão de poder ou controlo e a crença na sorte ou perseverança são elementos de ordem cognitiva que tendem a associar-se com uma perspetiva distorcida da realidade do jogo (Yarritu, 2014). Dito isto, de acordo com Yarritu e colegas (2014), a ilusão de controlo pode ser descrita como uma

percepção do impacto do nosso comportamento numa variável, sendo que esta percepção tende a ser exagerada ou demasiado otimista fruto da incontrolabilidade de determinadas variáveis. Os mesmos autores sugerem ainda o envolvimento pessoal de um indivíduo, como contribuindo para o desenvolvimento de ilusão de controlo, sendo que, neste seguimento, indivíduos que estão pessoalmente envolvidos na tentativa de obtenção de um determinado resultado estão mais propensos a sobrestimar o seu controlo (Yarritu et. al., 2014). Relativamente ao jogo a dinheiro de forma concreta, a ilusão de controlo leva os jogadores a presumir uma capacidade de exercer influência sobre o resultado deste que é desproporcional à realidade, e leva a sobrestimar as suas hipóteses de ganhar (Ladouceur & Walker, 1996; Rudski, 2004).

Por sua vez, King e Whelan (2020) traduzem a sorte/perseverança como crenças, muitas vezes irracionais e desmedidas de que vencer num jogo diz respeito à sorte bem como pela capacidade de ser perseverante. Paralelamente, Peter e colegas (2020), indicam que estes fatores estão intimamente relacionados com uma visão desmedida da probabilidade de obter um resultado positivo. Contudo, esta perseverança está alicerçada a uma falsa sensação de controlo, fazendo com que o jogador continue a apostar e alimentando a tendência que se verifica no sentido de mais perdas. Esta atitude torna-se prejudicial para o indivíduo, uma vez que o expectável seria que, ao percecionar um acúmulo de prejuízo, este fosse capaz de alterar o seu comportamento (Wohl et al., 2007). Frisa-se ainda que, segundo Wohl e colaboradores (2007), quanto maior a sorte/perseverança percebida, maior o prazer no jogo, o que poderá implicar mais tempo dedicado a esta atividade.

As distorções cognitivas referentes ao jogo, são, sucintamente, crenças erróneas relativamente à probabilidade de determinado desfecho. Estas crenças são fatores de cariz cognitivo que influenciam e são influenciadas por diversas variáveis. Neste sentido destaca-se o período desenvolvimental da adolescência, enquanto momento crítico de mudança física, psicológica e social, em que as crenças, bem como outros fatores, poderão desempenhar um papel mais preponderante no desenvolvimento de problemas associados ao jogo, nomeadamente a Perturbação do Jogo Patológico (Carr, 2016; Griffiths & Wood, 2000)

#### **1.4.2. Adolescência e Grupo de Pares**

A adolescência é um período de mudança quer de índole física como psicológica e social (Carr, 2016). Na esfera social, uma das mudanças desenvolvimentais mais acentuadas é a procura de independência relativamente aos pais, que se alia a uma valorização progressivamente maior do grupo de amigos, e que é certamente visível na quantidade de

tempo, cada vez mais significativa, que os adolescentes despendem com estes. Também ao nível da comunicação é perceptível uma maior valorização do grupo de amigos por parte dos adolescentes, verificando-se uma tendência no sentido de comunicar com os amigos/as ao invés dos pais ou outros membros da família (Collins & Laursen, 2004; Tomé et. al, 2011).

Segundo Haroon e colaboradores (2003), a adolescência é um período desenvolvimental no qual são comuns sentimentos de invulnerabilidade, o que tende a fomentar a prática de atividades de risco. Dito isto, e tendo em conta a quantidade de tempo dedicada à esfera social, existe também uma tendência por parte dos adolescentes em envolver-se em atividades desta índole, muitas vezes como forma de manter ou desenvolver o seu estatuto social perante o grupo de amigos (Jessor & Jessor, 1977; King & Whelan, 2020). Assim, para os adolescentes, muitas vezes os sentimentos de satisfação e aceitação social sobrepõem-se à sua perceção dos riscos subjacentes ao jogo (Haroon et al., 2003).

O envolvimento em jogos a dinheiro no contexto de um grupo de pares tende ainda a contribuir para a perceção do comportamento de jogo como socialmente aceitável o que se repercute ao nível da diminuição da perceção de risco deste comportamento (Campbell et. al., 2011). Neste âmbito, o estudo de Gupta e Derevensky (1997) conclui que, nos indivíduos que jogam a dinheiro com os amigos e que possuem entre 13 e 14 anos, apenas 10% temiam que este comportamento fosse de conhecimento de terceiros, com destaque para os pais. Estes dados vêm corroborar a visão de que os jovens que se envolvem na prática do jogo a dinheiro com os amigos tendem a desvalorizar os perigos de jogo. Numa fase desenvolvimental, onde a sensação de invulnerabilidade se alia ao desejo de integração, a perceção de inexistência de perigo parece agir como catalisador no que ao desenvolvimento do comportamento de jogo diz respeito. O que poderá ser explicativo da utilização do jogo a dinheiro enquanto prática em contexto social entre pares, bem como, posteriormente, em formas legais e regulamentadas de jogo a dinheiro (Carr, 2016; Gupta e Derevensky, 1997).

### **1.4.3 Adolescência e Família**

Relativamente ao papel ou impacto da família no envolvimento em jogo a dinheiro por parte dos adolescentes podemos salientar 3 aspetos chave: a modelagem, o nível socio económico, e a relação ou ambiente familiar (Shead et. al., 2010). Relativamente à modelagem, sabemos que apesar de na adolescência se verificar uma tendência para afastamento das figuras parentais e um aumento da independência, a sua trajetória desenvolvimental mantém-se intimamente interligada ao contexto familiar. De acordo com Gupta e Derevensky (1997) não

só se verifica que, tendencialmente, o primeiro contacto com o jogo a dinheiro é feito por meio de familiares, como indivíduos que possuem familiares envolvidos no jogo possuem uma maior propensão para um envolvimento mais frequente neste tipo de atividade. No que à relação ou ambiente familiar diz respeito, o estudo de Dickson e colegas (2008), concluem que indivíduos que evidenciam níveis problemáticos de envolvimento no jogo exibiam menor tendência para reportar a existência de uma boa relação com a família. Finalmente, relativamente ao nível socio económico, este correlaciona-se positivamente com o grau de participação no jogo, implicando que indivíduos com mais recursos financeiros se envolvam mais neste tipo de atividade. Não obstante, relativamente à prevalência de problemas associados ao jogo a dinheiro, a tendência inverte-se, verificando-se uma maior propensão para o desenvolvimento deste tipo de problemas em indivíduos com nível socioeconómico mais baixo (Van der Maas 2016).

De acordo com Hardoon e colaboradores (2003), apresenta-se como um fator de manutenção para os problemas de jogo, o facto de tanto o adolescente como os seus pais assumirem uma posição marcada pela permissividade e desvalorização dos perigos que o envolvimento nesta atividade acarreta. Realça-se ainda o facto de se verificar uma tendência para aceitação social do jogo a dinheiro, o que poderá traduzir-se, de acordo com os mesmos autores, numa maior prevalência dos problemas de jogo na faixa etária dos 10 aos 19 anos (Calado et al., 2017; Hardoon et al., 2003). Verifica-se, portanto, uma distinção não só ao nível das taxas de prevalência, mas também no que às consequências do jogo a dinheiro diz respeito, sendo que, quando os problemas de jogo ocorrem em adultos, a tendência de culminar em consequências visíveis como perda de emprego, de casa ou família permite reconhecer a gravidade da situação na qual o sujeito se encontra. Contudo, quando este fenómeno se dá em jovens, tende a ser classificado como uma *adição silenciosa* devido à dificuldade inerente de reconhecer e consequentemente intervir sobre esta (Calado et al., 2017; Hardoon et al., 2003).

#### **1.4.4 Género**

De acordo com Carneiro e colegas (2020), no que diz respeito ao jogo a dinheiro, o género masculino apresenta um maior envolvimento no jogo a dinheiro, bem como uma maior prevalência de problemas associados ao mesmo. Os autores referem ainda uma tendência dos indivíduos do género masculino para iniciar o envolvimento no jogo a dinheiro significativamente mais cedo do que as jogadoras do género feminino, revelando também,

tendencialmente, um menos período de tempo para começar a desenvolver e experienciar problemas associados ao jogo a dinheiro.

De acordo com Salonen (2017), existe também uma disparidade relativamente ao tipo de jogos em que se envolvem sendo que os indivíduos do género masculino tendem a privilegiar jogos como as apostas desportivas e os jogos de casino, enquanto as do género feminino revelam maior envolvimento em jogos como a lotaria instantânea. Assim, o género masculino revela uma preferência por jogos que envolvam uma componente de perícia ou conhecimento, enquanto, por outro lado, o género feminino, privilegia jogos que envolvem apenas a sorte (Salonen, 2017; Salonen, 2018).

O objetivo geral deste estudo assenta em explorar o impacto de variáveis, tanto individuais como contextuais, no comportamento de jogo a dinheiro, mais concretamente da lotaria instantânea, em adolescentes portugueses.

## 2. Método

O presente estudo enquadra-se com o projeto internacional: *Gambling Environment and the Risk for Gambling Addiction: A Bioecological Perspective on the role of adolescents' beliefs and value system*, que tem como objetivo estudar a influência do contexto no desenvolvimento de problemas de jogo a dinheiro em adolescentes de Macau, Hong-Kong e Portugal.

### 2.1 Objetivos Específicos

- 1) Caracterizar o envolvimento de uma amostra de adolescentes portugueses em comportamentos de jogo a dinheiro;
- 2) Explorar a associação entre o nível de crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro e o nível de risco para a Perturbação de Jogo Patológico nos adolescentes;
- 3) Explorar diferenças de género nas crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro;
- 4) Explorar diferenças de género no envolvimento em jogos de lotaria instantânea por parte de adolescentes;
- 5) Explorar diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade relativamente ao seu rendimento familiar mensal;
- 6) Explorar diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, relativamente ao seu envolvimento nas diversas modalidades de jogo a dinheiro;
- 7) Explorar diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, relativamente ao envolvimento dos seus familiares nas diversas modalidades de jogo a dinheiro;
- 8) Explorar diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, relativamente ao envolvimento dos seus pares nas diversas modalidades de jogo a dinheiro;
- 9) Explorar a associação entre o envolvimento dos adolescentes e dos seus familiares em jogos de lotaria instantânea;
- 10) Explorar a associação entre o envolvimento dos adolescentes e dos seus pares em jogos de lotaria instantânea;

- 11) Explorar diferenças relativamente às crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro entre adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e adolescentes que não se envolvem nessa atividade;
- 12) Explorar diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, relativamente ao nível de risco para a perturbação do jogo patológico.

## **2.2. Amostra**

### **2.2.1. Caracterização Sociodemográfica dos Participantes**

Este estudo contou com a participação de 224 jovens, 83 (37.1%) do sexo masculino e 137 (61.2%) do sexo feminino, com uma média de idades de 15.53 anos ( $DP = 0,59$ ). Todos os participantes frequentavam o 10º ano de escolaridade em 11 escolas (nove públicas e duas privadas) dos concelhos do Porto, Maia e Gondomar.

Relativamente ao rendimento mensal líquido das famílias dos participantes, 8 jovens (3.6%) indicaram um valor abaixo dos 1000 euros por mês, 43 (19.2%) indicaram valores entre os 1000 e os 1999 euros, 32 (14.3%) apontaram para valores entre os 2000 e os 2999 euros, 15 (6.7%) assinalaram os valores entre os 3000 e os 3999 euros e 59 participantes indicaram valores iguais ou superiores a 4000 euros (26.3%). Realça-se ainda que 59 jovens (26.3%) assinalaram a opção “*não tenho a certeza ou não sei*” e 47 (21.0 %) indicaram que não queriam responder.

No que à situação financeira da família diz respeito, numa escala de 1 a 5, em que o 1 significa “*rico*” e o 5 “*pobre*”, o valor médio identificado pelos participantes foi de 2.80 ( $DP = 0.53$ ).

## **2.3. Instrumentos**

### **2.3.1. Ficha Sociodemográfica e de Caracterização de Atividades de Jogo a Dinheiro Pelos Jovens**

A ficha sociodemográfica e de caracterização de atividades de jogo a dinheiro pelos jovens foi desenhada pela equipa de investigação especificamente para este estudo. A referida ficha visa, numa primeira parte, explorar o envolvimento em jogos a dinheiro. Nesta secção os jovens indicam se, nos últimos 12 meses, os próprios, os seus familiares ou amigos participaram em jogos a dinheiro, identificando com um “x” o tipo de jogo em que se envolveram. Posteriormente, procura-se caracterizar este envolvimento, recorrendo-se a um conjunto de questões relativas aos motivos que conduziram ao envolvimento em jogo a dinheiro, com quem

realizam esta atividade, tempo despendido, volume de gastos monetários, origem do dinheiro gasto e reação de familiares. A segunda parte do instrumento visa explorar aspetos relacionados com a situação familiar, abordando questões relativas à gravidade do comportamento de jogo dos pais, relação mantida com os familiares, situação financeira, rendimento familiar, nível de escolaridade e profissão dos pais e situação conjugal. Finalmente, existe ainda uma questão relativa à perceção de gravidade do comportamento de jogo nos amigos.

### **2.3.2. Gamblers' Beliefs Questionnaire**

O instrumento *Gamblers Beliefs Questionnaire* (GBQ) foi criado por Steenberg e colaboradores (2002) e traduzido da versão chinesa de Wong & Tsang (2012). Sendo este estudo parte de um estudo mais alargado houve necessidade de usar uma versão experimental do *Gamblers Beliefs Questionnaire*, que foi traduzida para português pela equipa de investigação, sendo que a sua consistência interna foi avaliada junto da amostra de forma que se possam usar os dados do referido instrumento neste estudo.

O GBQ consiste numa medida de autorrelato que visa identificar distorções cognitivas de apostadores. Este é constituído por 21 itens avaliados numa escala de *Likert* de 1 a 7 variando de “concordo completamente” a “discordo completamente”. Estes itens enquadram-se dentro de dois fatores: sorte/ perseverança e ilusão de controlo. Realça-se ainda que a versão original deste instrumento obteve bons valores de consistência interna no seu score total ( $\alpha = 0.92$ ), bem como nos seus fatores sorte/ perseverança e ilusão de controlo ( $\alpha = 0.90$  e  $\alpha = 0.84$ , respetivamente; Steenberg et al., 2002). A versão experimental, em língua portuguesa, utilizada no presente estudo, obteve valores adequados de consistência interna: score total ( $\alpha = 0.89$ ), sorte/perseverança ( $\alpha = 0.85$ ) e ilusão de controlo ( $\alpha = 0.79$ ).

### **2.3.3. Questionário Nível de Risco para a Perturbação do Jogo Patológico**

Este instrumento foi desenvolvido pela equipa de investigação com o objetivo de explorar o risco para o desenvolvimento da Perturbação de Jogo Patológico, apoiando-se para isto nos critérios de diagnóstico da perturbação definidos pelo DSM-5 (APA, 2014). Este questionário é composto por 9 questões, podendo as suas opções de resposta variar entre 3 formatos: com duas opções de resposta (*sim* ou *não*), com quatro opções de resposta (*não*; 1-2 vezes; frequentemente; sempre) ou com 5 opções de resposta (*não*; 1-2 vezes; frequentemente; sempre; nunca experimentei). Tal como suprarreferido estas 9 questões alinham-se com os critérios definidos pelo DSM-5 para a perturbação do jogo patológico (APA, 2014).

## **2.4. Procedimentos**

### **2.4.1. Recolha de Dados**

Num primeiro momento foi obtida autorização para o processo de recolha de dados por parte da Direção-Geral da Educação, através do MIME (Monitorização de Inquéritos em Meio Escolar) (ref.: 0128800008). De seguida foram contactadas as escolas da área metropolitana em estudo, primeiramente para obter autorização para a realização do estudo e posteriormente de forma a fazer-lhes chegar os instrumentos suprarreferidos bem como os consentimentos informados quer para os alunos quer para os seus pais. Cada aluno levou para casa uma cópia de cada instrumento bem como os dois consentimentos informados, que, uma vez que a população alvo é constituída por menores, deveria ser assinado, pelos mesmos e pelos pais ou responsáveis legais. Posteriormente à receção, nas escolas, de todo o material necessário à realização do estudo, os alunos tiveram aproximadamente entre 2 e 4 semanas para retornar todo o material devidamente preenchido ao seu estabelecimento de ensino. Todo o processo foi realizado de forma a garantir o anonimato de todos os participantes e de acordo com o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (RGPD). Foi gerado, para cada participante, um código alfanumérico que não permite a sua identificação.

### **2.2. Tratamento e Análise de Dados**

Os dados foram tratados com recuso ao *Software IBM SPSS Statistics 27*.

Inicialmente, foi utilizada a estatística descritiva de forma a fazer uma caracterização dos participantes deste estudo, usando para isto as medidas de dispersão e tendência central (Martins, 2011).

Sendo este um estudo com um desenho correlacional, foram realizados testes inferenciais como o teste Qui-Quadrado ( $\chi^2$ ) para explorar a associação entre variáveis ordinais e nominais (Martins, 2011). Este teste foi usado de forma a explorar a existência de uma associação entre diversas variáveis em estudo. Adotando um intervalo de confiança de 95%, os resultados deste teste foram considerados estatisticamente significativos se  $p < 0.05$

Por sua vez o coeficiente de correlação de Pearson ( $r$ ), que visa averiguar a existência de uma correlação entre duas variáveis ordinais (Martins, 2011), foi usado como meio de averiguar a existência de uma correlação entre as crenças dos adolescentes e o nível de risco para o desenvolvimento do jogo patológico. Adotando um intervalo de confiança de 95%, os resultados foram considerados estatisticamente significativos se  $p < 0.05$ .

O teste de Mann-Whitney visa averiguar se existem diferenças significativas na ordem média de dois grupos, quanto a uma variável ordinal (Martins, 2011). No presente estudo recorreu-se a este teste estatístico quando não se encontravam preenchidos os pressupostos necessários para a realização do teste-t para amostras independentes. Adotou-se um intervalo de confiança de 95%, sendo os resultados considerados significativos se  $p < 0.05$

Por último, o teste-t para amostras independentes foi usado de forma a explorar as diferenças entre variáveis, sendo a variável dependente obrigatoriamente intervalar. Neste caso, procurou-se explorar diferenças de género quanto ao nível de crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro. Adotando um intervalo de confiança de 95%, os resultados foram considerados estatisticamente significativos se  $p < 0.05$ .

## 4. Resultados

### 1) Caracterização da atividade de jogo a dinheiro

Na tabela 1 expõem-se os dados relativos ao envolvimento dos adolescentes nas diversas modalidades de jogo a dinheiro. Os jogos de lotaria instantânea destacam-se como sendo o jogo com maior taxa de participação, com 14.7% ( $n = 33$ ) dos jovens a assinalar que se envolvem nesta modalidade de jogo. Os jogos de cartas e as apostas desportivas emergem também como tipos de jogo preferenciais dos participantes do estudo, tendo estes sido assinalados por 8.0% ( $n = 18$ ) e 5.4% ( $n = 12$ ) dos participantes respetivamente.

**Tabela 1**

*Envolvimento nos diferentes tipos de jogo a dinheiro*

Tipo de jogo	<i>n</i>	%
Lotaria instantânea	33	14.7%
Jogos de cartas	18	8.0%
Apostas desportivas	12	5.4%
Jogos na internet	8	3.6%
<i>Mahjong</i>	8	3.6%
<i>Claw machine</i>	6	2.7%
Euromilhões	5	2.2%
Jogos de casino	3	1.3%
Corridas de cavalos ou cães	1	0.4%
Totobola	1	0.4%
<i>Slot machines</i>	1	0.4%
Jogos de lotaria	0	0%
<i>Fishing game</i>	0	0%

Na tabela 2 encontram-se expostas dados descritivos relativamente ao envolvimento dos familiares dos participantes nas diversas modalidades de jogo a dinheiro. No âmbito destes dados destaca-se o *Euromilhões* como sendo o jogo em que mais familiares se envolvem, com 85.3% ( $n = 191$ ) dos participantes a apontar que possuem familiares que se envolvem ou já envolveram nesta modalidade de jogo. Posteriormente, destaca-se também os jogos de lotaria instantânea e as apostas desportivas, tendo estes sido assinalados por 62.5% ( $n = 140$ ) e 31.3% ( $n = 70$ ) dos participantes respetivamente.

**Tabela 2***Envolvimento dos familiares nos diferentes tipos de jogo a dinheiro*

Tipo de jogo	<i>n</i>	%
Euromilhões	191	85.3%
Jogos de lotaria instantânea	140	62.5%
Apostas desportivas	70	31.3%
Jogos de lotaria	52	23.2%
Jogos de cartas	38	17%
totobola	44	14.6%
Jogos na internet	27	12.1%
Jogos de casino	24	10.7%
<i>Mahjong</i>	13	5.8%
<i>Slot machines</i>	10	4.5%
<i>Claw machine</i>	8	3.6%
Corridas de cavalos ou cães	4	1.8%
<i>Fishing game</i>	2	0.9%

Na tabela 3 encontram-se expostos os dados descritivos relativamente ao envolvimento nas diversas modalidades de jogo a dinheiro, no que aos colegas e amigos dos participantes diz respeito. No âmbito destes dados destacam-se as apostas desportivas como a modalidade de jogo em que, de acordo com os participantes, mais pares se envolvem, com 29.0% ( $n=65$ ) dos participantes a apontar que possuem amigos ou colegas que se envolvem ou já envolveram nesta modalidade de jogo. Neste sentido, frisa-se também os jogos na internet e os jogos de lotaria instantânea, tendo estes sido assinalados por 12.9% ( $n=29$ ) e 12.5% ( $n=28$ ) dos participantes respetivamente.

**Tabela 3***Envolvimento dos pares nos diferentes tipos de jogo a dinheiro*

Tipo de jogo	<i>n</i>	%
Apostas desportivas	65	29.0%
Jogos na internet	29	12.9%
Jogos de lotaria instantânea	28	12.5%
Jogos de cartas	16	7.1%
Jogos de casino	15	6.7%
Euromilhões	14	6.3%
Corridas de cavalos ou cães	14	6.3%
<i>Claw machine</i>	13	5.8%
<i>Mahjong</i>	9	4.0%
Totobola	7	3.1%
<i>Fishing game</i>	6	2.7%
<i>Slot machines</i>	6	2.7%
Jogos de lotaria	4	1.8%

Os dados da tabela 4 expõem a informação relativa a quem acompanha os participantes no envolvimento em jogos a dinheiro. Neste sentido, destacam-se os familiares e os amigos como sendo os mais frequentemente referidos pelos adolescentes, enquanto indivíduos com quem se envolvem neste tipo de atividade.

**Tabela 4***Com quem normalmente jogam*

Quem normalmente joga comigo	<i>n</i>	%
Familiares	63	28.1%
Amigos	40	17.9%
Nunca jogo sozinho	19	8.5%
Colegas de turma	17	7.6%
	13	5.8%

Relativamente ao nível de risco para a Perturbação do Jogo Patológico, 87.5% ( $n=196$ ) dos adolescentes da amostra obtiveram *scores* indicativos de ausência de risco para o desenvolvimento desta perturbação e 12.5% ( $n=28$ ) obtiveram *scores* indicativos de potencial risco para o desenvolvimento desta perturbação. Realça-se que não houve qualquer participante que registasse resultados sugestivos de uma Perturbação do Jogo Patológico.

## 2) Associação entre o nível de crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro e o nível de risco para a Perturbação do Jogo Patológico nos adolescentes;

O nível de risco para a Perturbação do jogo patológico está positivamente correlacionado com a as crenças erróneas,  $r = 0.19$ ,  $p = 0.004$ . Isto é, um maior nível de crenças erróneas está associado a um também maior nível de risco para a Perturbação do Jogo Patológico.

## 3) Diferenças de género nas crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro;

Não existem diferenças significativas entre participantes do género feminino e masculino quanto ao *score* total obtido para o nível de crenças erróneas relativas ao jogo a dinheiro,  $t(215) = 1.43$ ,  $p = 0.15$ . Quanto ao *score* da subescala “*sorte/perseverança*” também não se confirmou a existência de diferenças de género significativas,  $t(215) = 1.70$ ,  $p = 0.15$ . Finalmente, no que diz respeito à subescala “*ilusão de controlo*”, também não foram encontradas diferenças significativas entre os participantes do género masculino e feminino,  $t(215) = 1.02$ ,  $p = 0.09$ .

**Tabela 5**

*Diferenças de género no nível de crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro*

	<i>Género</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>
Score Total	Masculino	81	64.77	19.93
	Feminino	136	60.89	18.92
Sorte/Perseverança	Masculino	81	34.93	12.37
	Feminino	136	33.24	11.34
Ilusão de Controlo	Masculino	81	29.84	8.89
	Feminino	136	27.65	9.38

#### 4) Associação entre o gênero e o envolvimento em jogos de lotaria instantânea por parte de adolescentes;

Relativamente à associação entre o gênero e o envolvimento em lotaria instantânea, verifica-se a existência de uma associação significativa,  $\chi^2(1) = 5.83, p=0.02$ .

Os resultados apresentados na tabela 1 indicam que os participantes do sexo feminino se envolvem em jogos de lotaria instantânea com significativamente mais frequência do que os participantes do sexo masculino (cf. Tabela 6).

**Tabela 6**

*Gênero e lotaria instantânea*

		Gênero					
		Masculino		Feminino		Total	
		<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Envolvimento lotaria instantânea	Não	77	92.8%	110	80.9%	187	85.4%
	Sim	6	7.2%	26	19.1%	32	14.6%
Total		83	100.0%	136	100.0%	219	100.0%

#### 5) Diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade relativamente ao seu rendimento familiar mensal.

Não existem diferenças significativas entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta a atividade, no que diz respeito seu rendimento familiar mensal,  $U=2713.50, p=0.32$ .

**Tabela 7.**

*Rendimento mensal líquido da família e envolvimento em jogos de lotaria instantânea*

	Envolvimento em jogos de lotaria instantânea			
		<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>
Rendimento mensal líquido da família	Não	184	4.65	2.02
	Sim	33	4.33	1.93

**6) Diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, relativamente ao seu envolvimento nas diversas modalidades de jogo a dinheiro.**

Existem diferenças significativas entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem neste tipo de atividade, relativamente ao seu envolvimento nas diversas modalidades de jogo  $U=471.50$   $p<0.001$ . Os adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea envolvem-se significativamente mais em diversas modalidades de jogo a dinheiro do que os adolescentes que não se envolvem em jogos de lotaria instantânea (cf. Tabela 8).

**Tabela 8.**

*Envolvimento em lotaria instantânea e jogo a dinheiro*

		Envolvimento em jogos de			
		lotaria instantânea	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>
Envolvimento em jogo a dinheiro	Não		190	0.24	0.59
	Sim		33	1.49	0.62

**7) Diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, relativamente ao envolvimento dos seus familiares nas diversas modalidades de jogo a dinheiro.**

Existem diferenças significativas entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem neste tipo de atividade, relativamente ao envolvimento dos seus familiares nas diversas modalidades de jogo,  $U=2049.00$ ,  $p= 0.001$ .

Os adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea, comparativamente aos que não se envolvem neste tipo de jogo, tendem a ter familiares que se envolvem mais em jogos a dinheiro (cf. Tabela 9).

**Tabela 9***Envolvimento em lotaria instantânea e envolvimento dos familiares em jogos a dinheiro*

		Envolvimento em jogos de lotaria instantânea		
		<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>
Envolvimento de familiares em jogos a dinheiro	Não	190	2.64	2.15
	Sim	33	3.67	1.96

**8) Diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, relativamente ao envolvimento dos seus pares nas diversas modalidades de jogo a dinheiro.**

Existem diferenças significativas entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem neste tipo de atividade, relativamente ao envolvimento dos seus pares nas diversas modalidades de jogo,  $U= 1624.00, p < 0.001$ .

Os adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea, comparativamente aos que não se envolvem neste tipo de jogo, tendem a ter pares que se envolvem mais em jogos a dinheiro (cf. Tabela 10).

**Tabela 10.***Envolvimento em jogos de lotaria instantânea e envolvimento dos pares no jogo a dinheiro*

		Envolvimento em jogos de lotaria instantânea		
		<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>
Envolvimento dos pares em jogo a dinheiro	Não	190	0.86	1.64
	Sim	33	1.91	1.68

**9) Associação entre o envolvimento dos adolescentes e dos seus familiares em jogos de lotaria instantânea.**

Verificou-se a existência de uma associação significativa entre o envolvimento dos adolescentes em jogos de lotaria instantânea e o dos seus familiares na mesma atividade, Fisher $<0.001$ . Os resultados da tabela indicam que adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea tendem a ter familiares que se envolvem mais nesta modalidade de jogo a dinheiro (cf. Tabela 11)

**Tabela 11.**

*Envolvimento dos adolescentes e seus familiares em jogos de lotaria instantânea*

		Envolvimento familiares em lotaria instantânea					
		Não		Sim		Total	
		<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Envolvimento em lotaria instantânea	Não	79	95.2%	111	79.3%	190	85.2%
	Sim	4	4.8%	29	20.7%	33	14.8%
Total		83	100.0%	140	100.0%	223	100.0%

#### 10) Associação entre o envolvimento dos adolescentes e dos seus pares em jogos de lotaria instantânea;

Verificou-se a existência de uma associação significativa entre o envolvimento dos adolescentes em jogos de lotaria instantânea e o dos seus amigos na mesma atividade, teste de Fisher,  $p < 0.001$ . Os resultados que adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea tendem a ter pares que se envolvem mais nesta modalidade de jogo a dinheiro (cf. Tabela 12)

**Tabela 12**

*Envolvimento dos adolescentes e seus amigos em jogos de lotaria instantânea*

		Envolvimento amigos em jogos de lotaria instantânea					
		Não		Sim		Total	
		<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Envolvimento em jogos de lotaria instantânea	Não	176	90.3%	14	50.0%	190	85.2%
	Sim	19	9.7%	14	50.0%	33	14.8%
Total		195	100.0%	28	100.0%	223	100.0%

**11)Diferenças entre adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e adolescentes que não se envolvem nessa atividade relativamente às crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro.**

Não existem diferenças significativas entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, no que diz respeito às crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro,  $U=2607$ ,  $p=0.14$ .

**Tabela 13.**

*Envolvimento em jogos de lotaria instantânea e crenças erróneas*

	Envolvimento em jogos			
	de lotaria instantânea	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>
Score Total	Não	188	61.63	19.82
	Sim	33	67.36	15.31
Sorte/Perseverança	Não	188	33.39	11.85
	Sim	33	37.27	10.59
Ilusão de Controlo	Não	188	28.23	9.36
	Sim	33	30.09	8.02

**12)Diferenças entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, relativamente ao nível de risco para a perturbação do jogo patológico**

Não existem diferenças significativas entre os indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta atividade, no que diz respeito ao nível de risco para a perturbação de jogo patológico,  $U=2921.00$ ,  $p=0.76$ .

**Tabela 14.***Envolvimento em jogos de lotaria instantânea e risco para a Perturbação do Jogo Patológico*

Envolvimento em jogos de lotaria instantânea		<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DP</i>
Risco para a Perturbação	Não	190	0.15	0.44
do Jogo Patológico	Sim	33	0.27	0.67

## 5. Discussão

Este estudo contou com a participação de 224 adolescentes, alunos do 10º ano de escolaridade. O seu principal objetivo prende-se com a exploração da associação entre variáveis individuais e contextuais e o envolvimento em jogos de lotaria instantânea.

Com base nos resultados obtidos, verifica-se um baixo grau de envolvimento no jogo a dinheiro por parte dos adolescentes. Não obstante, destacam-se os jogos de lotaria instantânea como sendo a modalidade de jogo em que maior número de adolescentes se envolve, com 14.7% ( $n = 33$ ) dos participantes a referir aderir a esta modalidade de jogo a dinheiro. Estes resultados alinham-se com a informação disponível na literatura, destacando-se que os jogos de lotaria instantânea evidenciaram um enorme crescimento, tendo as suas receitas crescido cerca de 15 vezes entre 2010 e 2018, destacando-se como um dos jogos que gera mais envolvimento a nível nacional e europeu (Brochado et.al., 2018; Calado & Griffiths, 2017; Jogos Santa Casa, 2015; Maurício, 2021).

Neste sentido, Maurício (2021) refere o facto de as raspadinhas serem facilmente acessíveis devido à existência, a nível nacional, de um elevado número de locais onde estes jogos de lotaria instantânea estão disponíveis. De acordo com o mesmo autor, a falta de regulação associada a este tipo de jogo também contribui largamente para a sua acessibilidade, nomeadamente no que diz respeito aos adolescentes que se encontram abaixo da idade legal de jogo, que em Portugal corresponde os 18 anos (Maurício, 2021). No que diz respeito às raspadinhas importa ainda salientar um conjunto de características que contribuem para atratividade e potencial aditivo desta modalidade de jogo a dinheiro. O facto de ser um jogo de recompensa imediata, pressupondo um curto intervalo de tempo entre a compra e o resultado é uma destas características, que é exacerbada pela facilidade em adquirir um novo jogo, o que pressupõe também um curto espaço de tempo destinado ao processo de tomada de decisão entre resultado da raspadinha anterior e a compra ou não compra de um novo jogo (Maurício, 2021).

Neste estudo assumem-se como variáveis individuais o género e as crenças erróneas. Para além das diferenças de género quanto às crenças erróneas, é explorado, por meio de teste de diferenças e de associação respetivamente, o papel do género e das crenças quanto ao envolvimento em jogos de lotaria instantânea de forma específica, bem como do jogo a dinheiro de forma geral. Relativamente ao género, não se verificou a existência de diferenças significativas entre os participantes do sexo feminino e os do sexo masculino, quanto ao nível de crenças erróneas evidenciado. Esta informação não é particularmente consonante com a

literatura disponível. Um estudo realizado por Moore e Ohtsuka (1999), contou com a participação de 435 indivíduos do género masculino e 577 do género feminino, tendo os seus resultados apontado no sentido de *scores* mais elevados associados às crenças de ilusão de controlo por parte dos indivíduos do género masculino. Estes evidenciaram crenças erróneas associadas com a sobrevalorização do seu papel e a tendência para sobrestimar a sua probabilidade de vitória. Isto poderá relacionar-se com a proposta de Salonen (2018), que propõe que os jogos de sorte como a lotaria instantânea tendem a ter mais envolvimento do género feminino ao passo que os jogos com uma componente de perícia tendem a gerar mais envolvimento do género masculino, antecipando-se uma maior associação com a ilusão de controlo. Relativamente à discrepância evidente entre os resultados deste estudo e a literatura existente, levanta-se a hipótese de o facto de amostra ser constituída por indivíduos que revelam um baixo grau de envolvimento no jogo a dinheiro em geral pode ter sido um fator contribuinte para que não se tenha obtido resultados significativos que associem as crenças erróneas aos participantes do género masculino.

Relativamente ao género, este estudo visou ainda a explorar a associação entre este e o envolvimento em jogos de lotaria instantânea, tendo os resultados obtidos indicado que as participantes do género feminino se envolvem significativamente mais em jogos de lotaria instantânea, em comparação com os participantes do género masculino. No estudo de Salonen e colegas (2018), os jogos de lotaria instantânea, ao contrário da generalidade das outras modalidades de jogo a dinheiro, apresentam-se como uma modalidade de jogo em que se verificou um maior envolvimento das participantes do género feminino, sendo que os resultados do presente estudo vão de encontro a esses dados. Por outro lado, estudos como o de George (2002) e Sheperd e colegas (1998) não relatam a existência de qualquer associação entre o género e a participação em jogos de lotaria instantânea. A falta de consenso da literatura relativamente a este tema pode estar relacionada com o facto de nos últimos anos, no que diz respeito ao género feminino, se ter identificado um aumento da participação em jogo a dinheiro e em jogos de lotaria instantânea. Desta forma, estudos mais recentes tendem a confirmar este maior envolvimento do género feminino em jogos de lotaria instantânea, ao passo que estudos mais antigos tendem a refutá-lo (Salonen, 2017).

Apesar da discrepância existente na literatura ser possível de ser explicada através do distanciamento temporal dos estudos e da crescente participação de indivíduos do género feminino no jogo a dinheiro, levanta-se uma questão quanto aos jogos de lotaria instantânea de forma específica: O que leva as adolescentes do género feminino a revelarem um grau de

envolvimento em jogos de lotaria instantânea significativamente superior ao género masculino quando a literatura sugere o inverso para a generalidade das modalidades de jogo a dinheiro? Neste sentido levanta-se a hipótese de existir um padrão distinto de preferências entre género no que às modalidades de jogo diz respeito, sendo que, de acordo com Salonen (2018), os jogos de sorte como a lotaria instantânea, o *Euromilhões* e as *slotmachines* aparentam estar mais associadas ao género feminino.

Relativamente às crenças, verificou-se a existência de uma associação significativa entre um maior *score* relativo ao nível de crenças erróneas e um maior nível de risco para a Perturbação do Jogo Patológico. A literatura corrobora a existência desta associação, validando o impacto das crenças erróneas associadas ao jogo a dinheiro na etiologia e curso da perturbação do jogo patológico (Fortune e Goodie, 2012; Turner et. al., 2008). Procurou-se também explorar a existência de diferenças entre os participantes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta modalidade de jogo a dinheiro. Não foram identificadas, no presente estudo, diferenças significativas no que a estas variáveis diz respeito. Orłowski e colegas (2020), num estudo que visou associar as distorções cognitivas com os diferentes tipos de jogo, refere os jogos de lotaria instantânea como evidenciando uma baixa prevalência de distorções cognitivas. Esta ideia alinha-se com as conclusões do estudo de Toneatto e colegas (1997), onde os autores associam uma maior predisposição para as distorções cognitivas em indivíduos que se envolvem em jogos onde a competência e conhecimento desempenham um papel, como por exemplo, nas apostas desportivas ou nos jogos de cartas.

Os resultados deste estudo permitem ainda concluir que os adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea tendem a envolver-se significativamente mais nas outras modalidades de jogo a dinheiro do que os participantes que não participam neste tipo de jogo. A literatura existente alinha-se com estes resultados, frisando-se a tendência existente entre jogadores para o envolvimento em múltiplas modalidades de jogo, ou seja, um indivíduo que se envolva em determinada modalidade de jogo a dinheiro tende a envolver-se em mais jogos (Holtgraves, 2009; Kessler et. al., 2008).

No que diz respeito às variáveis contextuais, procurou-se explorar o papel dos pares bem como dos familiares no que concerne ao envolvimento, tanto aos jogos a dinheiro de forma geral como, de forma concreta, aos jogos de lotaria instantânea. Adicionalmente, relativamente à família, anexa-se não só o envolvimento em jogo a dinheiro ou lotaria instantânea, mas também o rendimento familiar mensal. Relativamente aos pares, os resultados indicam que

indivíduos que se envolvem em jogos de lotaria instantânea tendem a identificar pares que se envolvem no mesmo tipo de jogo bem como no jogo a dinheiro em geral. Estes resultados enquadram-se na literatura existente, sendo que esta corrobora a tendência dos adolescentes com pares que se envolvem em jogo a dinheiro para evidenciarem uma maior frequência no envolvimento neste tipo de atividade (Gupta & Derevensky, 1998; Jacobs, 2000; Magoon et. al., 2006). Adicionalmente, o estudo de Magoon e colegas (2006) relata ainda uma interação entre as influências negativas exercidas pelos pares e pela família, no que ao comportamento de jogo a dinheiro diz respeito.

Relativamente à família, os resultados obtidos apontam no sentido de uma tendência dos adolescentes com familiares que se envolvem tanto nos jogos de lotaria instantânea como no jogo a dinheiro em geral, para eles próprios registarem um maior envolvimento no que diz respeito aos jogos de lotaria instantânea. Estes resultados vão de encontro à literatura existente, frisando-se de forma particular o papel dos pais enquanto figuras modelo com um papel preponderante na adoção e manutenção de comportamentos de jogo nos adolescentes (Gupta & Derevensky, 1998; Langhinrichsen-Rohling et. al., 2004; Magoon et. al., 2006). Neste sentido, os adolescentes cujos pais se envolvem em jogos a dinheiro tendem a envolver-se também neste tipo de atividade (Gupta & Derevensky, 1998; Langhinrichsen-Rohling et. al., 2004).

Ainda relativamente à família, os resultados apresentados indicam que os adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea e os que não se envolvem nesta modalidade de jogo a dinheiro, não diferem significativamente entre si quanto ao seu rendimento familiar mensal. Estes resultados divergem da literatura, sendo que, de acordo com Shepherd e colegas (1998), indivíduos com menor rendimento familiar tendem a evidenciar maior frequência de compra de jogos de lotaria instantânea do que os indivíduos com maior rendimento familiar. Esta divergência entre os resultados deste estudo e literatura existente, poderá estar relacionado com o facto de, no questionário sociodemográfico 47.3% ( $n = 106$ ) terem assinalado “*não tenho a certeza ou não sei*” ou “*não quero responder*”. Isto, no âmbito de uma amostra de apenas 224 participantes, poderá explicar a disparidade existente entre os resultados do presente estudo e a informação disponível na literatura. Adicionalmente, levanta-se também a hipótese de os dados recolhidos relativamente ao rendimento familiar mensal não possuírem dispersão suficiente para a identificação de diferenças.

## 6. Conclusão

Este estudo visou explorar o papel das variáveis individuais e contextuais no comportamento de jogo a dinheiro em adolescentes, de forma particular no que aos jogos de lotaria instantânea diz respeito.

Os resultados apresentados relativamente às variáveis individuais, destacam o género enquanto não sendo significativo no que diz respeito à globalidade das modalidades de jogo a dinheiro. Não obstante, nos jogos de lotaria instantânea de forma isolada, verificou-se que as participantes do género feminino evidenciaram uma maior tendência para o envolvimento neste tipo de jogo. Relativamente às crenças, os resultados indicaram uma associação significativa com o nível de risco para o jogo patológico, sendo que, indivíduos que registaram um maior nível de crenças erróneas, evidenciaram também um maior risco de desenvolvimento da Perturbação do Jogo Patológico.

Apesar de o papel das variáveis individuais ser preponderante no comportamento de jogo a dinheiro, neste estudo, as variáveis contextuais revestiram-se de importância, apontando no sentido de resultados, do ponto de vista estatístico, altamente significativos. A família tanto no que diz respeito ao jogo a dinheiro no geral, como de forma específica aos jogos de lotaria instantânea revelou-se uma variável chave. Tendo-se concluindo que os participantes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea, tendem a identificar familiares que também se envolvem na mesma modalidade de jogo a dinheiro, bem como no jogo a dinheiro em geral. Aos pares, à semelhança da família, estão associados resultados altamente significativos, tanto no que diz respeito à globalidade das modalidades de jogo a dinheiro, como de forma específica aos jogos de lotaria instantânea. Verifica-se, portanto, que os adolescentes que se envolvem em jogos de lotaria instantânea tendem a ter pares que se envolvem na mesma modalidade de jogo, bem como no jogo a dinheiro a geral. A relação com os pares e influência dos mesmos no âmbito do envolvimento no jogo a dinheiro revela-se, portanto, central.

O presente estudo incide sobre um tema extremamente atual e com possíveis implicações muito relevantes para a prática da psicologia, os jogos de lotaria instantânea. Com um crescimento aproximado de 640% entre 2010 e 2015, as raspadinhas, como são comumente denominadas, cativaram o envolvimento dos portugueses tornando rapidamente este jogo na maior fonte de receitas dos jogos santa casa, gerando em 2015, aproximadamente 1100 milhões de euros. Atualmente a lotaria instantânea tem sido notícia frequente nos meios de comunicação social fruto do volume de vendas e rápido crescimento que se verificou, sendo

que mais recentemente, em 2019 as “raspadinhas” constituíam 51.1% das receitas dos jogos santa-casa, gerando 1718 milhões de euros e mantendo-se o jogo mais vendido e mais jogados pelos portugueses (Jogos Santa Casa, 2020).

Não obstante a elevada pertinência do tema, as forças deste estudo deverão sempre ser vistas à luz das suas limitações, de forma a permitir uma reflexão holística. Destaca-se, neste sentido o tamanho da amostra, que falhou no seu objetivo de reunir um número aproximado de 500 participantes tendo o seu número total ficado nos 224 jovens, o que poderá implicar menor representatividade da mesma. Adicionalmente, os factos de os instrumentos se basearem no autorrelato implica que a informação disponibilizada está dependente da memória e sujeita, tanto aos vieses da mesma, como às questões relacionadas com a desejabilidade social.

No que diz respeito às crenças e à sua associação com o nível de risco para a Perturbação do Jogo Patológico, os resultados obtidos podem apresentar-se enquanto uma importante contribuição para a psicologia clínica, direcionando o foco da intervenção dirigida a jogadores patológicos para as suas crenças erróneas. Neste âmbito, a terapia cognitivo-comportamental (TCC), pode surgir como uma importante ferramenta recorrendo a técnicas como a reestruturação cognitiva (Sá & Batista, 2018). Ladouceur e colegas (2003), procuraram comprovar a eficácia de uma intervenção cognitiva, dirigida a uma amostra composta por indivíduos que preenchiam os critérios para a Perturbação do jogo patológico. A referida intervenção assentava em duas componentes, a “correção cognitiva” e a “prevenção de recaída”. Na primeira fase, o foco está em compreender as crenças erróneas que tendem a ser adotadas por jogadores e tomar consciência das perceções erradas que o participante mantém em relação ao jogo. Em última instância, após a identificação de crenças erróneas, visa-se a desconstrução destas crenças e a sua substituição por outras mais ajustadas. Na segunda componente, a tónica está em ser capaz de identificar contextos de risco para uma recaída bem como crenças erróneas com o mesmo potencial de precipitar uma recaída (Ladouceur et. al., 2003). O referido estudo atingiu o seu objetivo central, sendo que os indivíduos alvo de intervenção, registaram melhorias significativas comparativamente àqueles com quem não foi realizada a intervenção suprarreferida (Ladouceur, 2003). Não obstante a pertinência da investigação de Ladouceur (2003) para a globalidade das modalidades de jogo a dinheiro, reforça-se que, no presente estudo, o envolvimento em jogos de lotaria instantânea não aparenta estar associado ao nível de crenças erróneas.

Os resultados deste estudo corroboram o papel dos pares no envolvimento no jogo a dinheiro, convidando à reflexão quanto à sua aplicabilidade à prática da psicologia clínica. Nomeadamente no que à capacidade de comunicar de forma assertiva com os pares diz respeito. No estudo de Gómez e colegas (2020), a assertividade sobressai enquanto uma competência que se encontrava em défice nos participantes que se envolviam no jogo a dinheiro, apresentando-se como um possível foco de intervenção clínica em jogadores problemáticos. Apesar da falta de estudos que relacionem a assertividade com o jogo a dinheiro de forma específica (Takushi et. al., 2004), vários autores como Goldberg-lillehoj e colegas (2005) e Battjes (1985) procuraram, com sucesso, confirmar a eficácia de intervenções baseadas no treino de competências sociais como a assertividade na diminuição da adoção de outros comportamentos de risco.

Face aos resultados deste estudo que suportam o papel dos familiares no envolvimento no jogo a dinheiro, Leeman e colegas (2014) acrescentam que o envolvimento dos adolescentes em jogos a dinheiro tende a aumentar caso os seus pais se revelem permissivos quanto a esta atividade. Os resultados do presente estudo, a par das conclusões do estudo de Leeman e colegas (2014) convidam à reflexão quanto às suas implicações para a prática clínica, sendo que, poderá revelar-se clinicamente relevante privilegiar intervenções de cariz preventivo, que estendam o seu foco ao agregado familiar, nomeadamente através da psicoeducação. Após pesquisa bibliográfica não foram encontrados na literatura estudos de eficácia de intervenções psicoeducativas dirigidas a familiares de indivíduos que se envolvem no jogo a dinheiro. Não obstante vários autores defendem a importância de evidência empírica que sustente esta intervenção na problemática do jogo a dinheiro (McComb et. al., 2009; Steinberg, 1993).

A literatura contém evidência da eficácia de intervenções baseadas em competências sociais, com destaque para a assertividade, dirigidas a indivíduos que evidenciam comportamentos de risco como o uso de álcool ou substâncias psicoativas (Battjes, 1985; Goldberg-lillehoj et al., 2005). Não obstante, frisa-se a importância da existência de estudos que avaliem a eficácia destas intervenções de forma específica para o jogo a dinheiro. Neste seguimento, à luz dos resultados que destacam o papel da família no envolvimento em jogos de lotaria instantânea, sugere-se também o desenvolvimento de estudos que suportem que avaliem a eficácia das intervenções psicoeducativas junto de familiares de indivíduos que se envolvem no jogo a dinheiro.

Finalmente, este estudo assume-se como uma contribuição para um tema de relevância emergente. Não obstante, reforça-se a importância do desenvolvimento de novos estudos centrados na exploração de variáveis, mantendo o foco no seu papel em relação ao envolvimento dos adolescentes no jogo a dinheiro e nos jogos de lotaria instantânea.

## 7. Referências Bibliográficas

- American Psychiatric Association. (2014). *DSM-5: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais*. Artmed Editora.
- Becht, A. I., Nelemans, S. A., Branje, S. J., Vollebergh, W. A., Koot, H. M., & Meeus, W. H. (2017). Identity uncertainty and commitment making across adolescence: Five-year within-person associations using daily identity reports. *Developmental Psychology*, *53*, 2103–2112. <https://doi.org/10.1037/dev0000374>.
- Blinn-Pike, L., Worthy, S., & Jonkman, J. (2010). Adolescent Gambling: A review of an emerging field of research. *Journal Of Adolescent Health*, *47*(3), 223-236. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.05.003>
- Bokhorst, C., Sumter, S., & Westenberg, P. (2010). Social support from parents, friends, classmates, and teachers in children and adolescents aged 9 to 18 years: who is perceived as most supportive? *Social Development*, *19*(2), 417-426. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2009.00540.x>
- Brochado, A., Santos, M., Oliveira, F., & Esperança, J. (2018). Gambling behavior: instant versus traditional lotteries. *Journal Of Business Research*, *88*, 560-567. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.01.001>
- Burge, A. N., Pietrzak, R. H., Molina, C. A., & Petry, N. M. (2004). Age of gambling initiation and severity of gambling and health problems among older adult problem gamblers. *Psychiatric services*, *55*(12), 1437-1439. <https://doi.org/10.1176/appi.ps.55.12.1437>
- Burge, A., Pietrzak, R., Molina, C., & Petry, N. (2004). Age of gambling initiation and severity of gambling and health problems among older adult problem gamblers. *Psychiatric Services*, *55*(12), 1437-1439. <https://doi.org/10.1176/appi.ps.55.12.1437>
- 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 <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>

- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. (2018). Gambling among adolescents and emerging adults: A cross-cultural study between portuguese and english youth. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 737-753. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9980-y>
- Campbell, C., Derevensky, J., Meerkamper, E., & Cutajar, J. (2011). Parents' perceptions of adolescent gambling: A canadian national study. *Journal of Gambling Issues* 25. <https://doi.org/10.4309/jgi.2011.25.4>.
- Carneiro, E., Tavares, H., Sanches, M., Pinsky, I., Caetano, R., Zaleski, M., & Laranjeira, R. (2020). Gender differences in gambling exposure and at-risk gambling behavior. *Journal of gambling studies*, 36(2), 445-457. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09884-7>
- Carr, A. (2016). *Manual de Psicologia Clínica da Criança e do Adolescente: uma abordagem contextual*. Psiquilíbrios Edições.
- Goldberg-Lillehoj, C. J., Spoth, R., & Trudeau, L. (2005). Assertiveness among young rural adolescents: Relationship to alcohol use. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 14(3), 39-68. [https://doi.org/10.1300/J029v14n03\\_03](https://doi.org/10.1300/J029v14n03_03)
- Collins, W., & Laursen, B. (2004). Changing Relationships, Changing Youth. *The Journal of Early Adolescence*, 24(1), 55-62. <https://doi.org/10.1177/0272431603260882>
- Cosenza, M., & Nigro, G. (2015). Wagering the future: Cognitive distortions, impulsivity, delay discounting, and time perspective in adolescent gambling. *Journal of Adolescence*, 45, 56-66. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2015.08.015>
- Desai, R., Maciejewski, P., Pantalon, M., & Potenza, M. (2005). Gender differences in adolescent gambling. *Annals Of Clinical Psychiatry*, 17(4), 249-258. <https://doi.org/10.1080/10401230500295636>
- Dickson, L., Jeffrey, L., Derevensky, & Gupta, R. (2008) Youth gambling problems: Examining risk and protective factors. *International Gambling Studies*, 8(1), 25-47. <https://doi.org/10.1080/14459790701870118>
- Fortune, E., & Goodie, A. (2012). Cognitive distortions as a component and treatment focus of pathological gambling: A review. *Psychology Of Addictive Behaviors*, 26(2), 298-310. <https://doi.org/10.1037/a0026422>

- Garcia, R. (2021). *Jogo patológico: Comportamento aditivo e implicações psicossociais* [Tese de doutoramento, universidade de Coimbra]. Repositório Científico da UC. <http://hdl.handle.net/10316/81825>
- George, B. (2002). The relationship between lottery ticket and scratch-card buying behaviour, personality and other compulsive behaviours. *Journal of Consumer Behaviour: An International Research Review*, 2(1), 7-22. <https://doi.org/10.1002/cb.86>
- Gómez, P., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2020). Minors and online gambling: Prevalence and related variables. *Journal of gambling studies*, 36(3), 735-745. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-0>
- Griffiths, M. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, 85(3), 351-369. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8829.1994.tb02529.x>
- Griffiths, M. D. (1995). Scratch-card gambling: A potential addiction? *Education and Health*, 13(2), 17-20.
- Griffiths, M., & Wood, R.T.A. (2000) Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies* 16, 199–225. <https://doi.org/10.1023/A:1009433014881>
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *Journal of Gambling Studies* 13, 179–192. <https://doi.org/10.1023/A:1024915231379>
- Gupta, R., & Derevensky, J.L. (1998) Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies* 14, 319–345. <https://doi.org/10.1023/A:1023068925328>
- Hardoon, K., Derevensky, J., & Gupta, R. (2003). Empirical measures vs. perceived gambling severity among youth. *Addictive Behaviors*, 28(5), 933-946. [https://doi.org/10.1016/S0306-4603\(01\)00283-0](https://doi.org/10.1016/S0306-4603(01)00283-0)
- Hodgins, D. C., Stea, J. N., & Grant, J. E. (2011). Gambling disorders. *The Lancet*, 378(9806), 1874-1884. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(10\)62185-X](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(10)62185-X)
- Holtgraves, T. (2009). Gambling, gambling activities, and problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 23(2), 295–302. <https://doi.org/10.1037/a0014181>

- Jacobs, D.F. (2000) Juvenile gambling in north america: An analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies* 16, 119–152. <https://doi.org/10.1023/A:1009476829902>
- Jessor, R., & Jessor, S. L. (1977). *Problem behavior and psychosocial development: A longitudinal study of youth*. Academic Press.
- Jogos Santa Casa (2015). *Relatório e Contas 2015*. [https://www.jogossantacasa.pt/Content/images/uploadedImages/content/pjmc/gc/cont/20490/RELATORIO\\_CONTAS2015\\_ING.pdf](https://www.jogossantacasa.pt/Content/images/uploadedImages/content/pjmc/gc/cont/20490/RELATORIO_CONTAS2015_ING.pdf)
- Jogos Santa Casa (2020). *Relatório e Contas 2020*. [https://www.jogossantacasa.pt/Content/images/uploadedImages/content/pjmc/gc/cont/44292/SCML\\_JOGOS\\_RC2020.pdf](https://www.jogossantacasa.pt/Content/images/uploadedImages/content/pjmc/gc/cont/44292/SCML_JOGOS_RC2020.pdf)
- Kessler, R.C, Hwang, I., LaBrie, R., Petukhova, M., Sampson, N.A., Winters, K.C., & Shaffer H.J. (2008) DSM-IV pathological gambling in the National comorbidity survey replication. *Psychological Medicine* 38(9), 1351-60. <https://doi.org/10.1017/S0033291708002900>
- King, D., Delfabbro, P. & Griffiths, M. (2010) The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People. *Journal of Gambling Studies* 26, 175–187. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9153-9>
- King, S.M., & Whelan, J.P. (2020) Gambling and alcohol problems during the college years: personality, physical and emotional health and gambling beliefs. *Issues in Mental Health Nursing*, 41(12), 1095-1103. <https://doi.org/10.1080/01612840.2020.1804019>
- Labrador, M., Labrador, F. J., Crespo, M., Echeburúa, E., & Becoña, E. (2020). Cognitive distortions in gamblers and non-gamblers of a representative Spanish sample. *Journal of Gambling Studies*, 36(1), 207-222. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09870-z>
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., & Leblond, J. (2003). Group therapy for pathological gamblers: a cognitive approach. *Behaviour Research Therapy* 41(5), 587-96. [https://doi.org/10.1016/S0005-7967\(02\)00036-0](https://doi.org/10.1016/S0005-7967(02)00036-0)
- Ladouceur, R., & Walker, M. (1996). A cognitive perspective on gambling. In P. M. Salkoskvis (Ed.), *Trends in cognitive and behavioural therapies* (pp. 89–120).

- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. R., & Rohling, M. L. (2004). Individual, family, and peer correlates of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 23-46. <https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000016702.69068.53>
- Leeman, R. F., Patock-Peckham, J. A., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S., Steinberg, M. A., Rugle, L. J., & Potenza, M. N. (2014). Perceived parental permissiveness toward gambling and risky behaviors in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(2), 115-123. <https://doi.org/10.1556/jba.3.2014.012>
- Magoon, M.E., Ingersoll, G.M. (2006). Parental modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies* 22, 1–22 <https://doi.org/10.1007/s10899-005-9000-6>
- Marino, C., Vieno, A., Pastore, M., Albery, I. P., Frings, D., & Spada, M. M. (2016). Modeling the contribution of personality, social identity and social norms to problematic Facebook use in adolescents. *Addictive Behaviors*, 63, 51–56 <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.07.001>.
- Martins, C. (2011). *Manual de Análise de Dados Quantitativos com Recurso ao IBM S SPSS: Saber Decidir, Fazer, Interpretar e Redigir*. Psiquilíbrios.
- Maurício, D. F. S. (2021) *The Scratch Card Gambler* [Tese de Mestrado, Faculdade de Ciências da Saúde] Repositório Científico da FCS. <http://hdl.handle.net/10400.6/10703>
- McComb, J.L., Lee, B.K. & Sprenkle, D.H. (2009), Conceptualizing and treating problem gambling as a Family Issue. *Journal of Marital and Family Therapy*, 35, 415-431. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.2009.00146.x>
- Merkouris, S. S., Thomas, A. C., Shandley, K. A., Rodda, S. N., Oldenhof, E., & Dowling, N. A. (2016). An update on gender differences in the characteristics associated with problem gambling: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 3(3), 254-267. <https://doi.org/10.1007/s40429-016-0106-y>
- Moore, S. M., & Ohtsuka, K. (1999). Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychology of addictive behaviors*, 13(4), 339-347. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.13.4.339>

- Neal, T. M. S., & Grisso, T. (2014). The cognitive underpinnings of bias in forensic mental health evaluations. *Psychology, Public Policy, and Law*, 20(2), 200–211. <http://doi.org/10.1037/a0035824>
- Orlowski, S., Tietjen, E., Bischof, A., Brandt, D., Schulte, L., Bischof, G., Besser, A. Trachte, H. & Rumpf, H. J. (2020). The association of cognitive distortions and the type of ambling in problematic and disordered gambling. *Addictive Behaviors*, 108, 06445. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106445>
- Oyserman, D., Fryberg, S. A., & Yoder, N. (2007). Identity-based motivation and health. *Journal of Personality and Social Psychology*, 93, 1011. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.93.6.1011>.
- Peter, S. C., Ginley, M. K., Whelan, J. P., & Winfree, W. R. (2020). Measurement invariance of the spanish gamblers' beliefs questionnaire between gamblers in the united states and argentina. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 693-706. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9974-9>
- Philander, K. S., Gainsbury, S. M., & Grattan, G. (2019). An Assessment of the Validity of the Gamblers Belief Questionnaire. *Addictive Behaviors*. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.05.029>
- Potenza, M., Fiellin, D., Heninger, G., Rounsaville, B., & Mazure, C. (2002). Gambling. *Journal Of General Internal Medicine*, 17(9), 721-732. <https://doi.org/10.1046/j.1525-1497.2002.10812.x>
- Rodrigues-Silva, N. (2017) Scratch cards in Portugal: a hidden threat. *International Gambling Studies*, 17(2), 332-334, <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1317355>
- Rudski, J. (2004). The illusion of control, superstitious belief, and optimism. *Current Psychology* 22, 306–315. <https://doi.org/10.1007/s12144-004-1036-8>
- Sá, I. & Baptista, T. (2018). Terapias Cognitivo-Comportamentais. In I. Leal (Ed.), *Picoterapias* (1ª ed., pp. 157-159). Pactor
- Salonen, A. H., Alho, H., & Castrén, S. (2017). Attitudes towards gambling, gambling participation, and gambling-related harm: cross-sectional Finnish population studies in 2011 and 2015. *BMC Public Health*, 17(1), 1-11. <https://doi.org/10.1186/s12889-017-4056-7>

- Salonen, A. H., Hellman, M., Latvala, T., & Castrén, S. (2018). Gambling participation, gambling habits, gambling-related harm, and opinions on gambling advertising in Finland in 2016. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, *35*(3), 215–234. <https://doi.org/10.1177/1455072518765875>
- Savolainen, I., Sirola, A., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2019). Peer group identification as determinant of youth behavior and the role of perceived social support in problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, *35*(1), 15-30. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9813-8>
- Schluter, M. G., Kim, H. S., Poole, J. C., Hodgins, D. C., McGrath, D. S., Dobson, K. S., & Taveres, H. (2019). Gambling-related cognitive distortions mediate the relationship between depression and disordered gambling severity. *Addictive Behaviors*, *90*, 318–323. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.11.038>
- Shaffer, H., & Hall, M. (1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature. *Journal Of Gambling Studies*, *12*(2), 193-214. <https://doi.org/10.1007/bf01539174>
- Shed, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International journal of adolescent medicine and health*, *22*(1), 39.
- Shepherd, R. M., Ghodse, H., & London, M. (1998). A pilot study examining gambling behaviour before and after the launch of the National Lottery and scratch cards in the UK. *Addiction Research*, *6*(1), 5-12. <https://doi.org/10.3109/16066359809008839>
- Steenbergh, T., Meyers, A., May, R., & Whelan, J. (2002). Development and validation of the Gamblers' Beliefs Questionnaire. *Psychology Of Addictive Behaviors*, *16*(2), 143-149. <https://doi.org/10.1037/0893-164x.16.2.143>
- Steinberg, M.A. (1993). Couples treatment issues for recovering male compulsive gamblers and their partners. *Journal of Gambling Studies* *9*, 153–167 <https://doi.org/10.1007/BF01014865>
- Takushi, R. Y., Neighbors, C., Larimer, M. E., Lostutter, T. W., Cronce, J. M., & Marlatt, G. A. (2004). Indicated prevention of Problem Gambling among college students. *Journal*

- of Gambling Studies*, 20(1), 83–93.  
<https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000016705.58903.8f>
- Tavares, H., Martins, S.S., Lobo, D.S., Silveira, C.M., Gentil, V., & Hodgins, D.C. (2003). Factors at play in faster progression for female pathological gamblers: an exploratory analysis. *Journal of Clinical Psychiatry* 64, 433–38.  
<https://doi.org/10.4088/jcp.v64n0413>
- Tavares, H., Zilberman, M.L, Beites, F.J, & Gentil, V. (2001). Gender differences in gambling progression. *Journal of Gambling Studies*, 17, 151–59.  
<https://doi.org/10.1023/A:1016620513381>
- Tomé, G., Camacho, I., Matos, M., & Diniz, J. (2011). A influência da comunicação com a família e grupo de pares no bem-estar e nos comportamentos de risco nos adolescentes portugueses. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 24(4), 747-756.  
<https://doi.org/10.1590/s0102-79722011000400015>
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use & Misuse*, 34, 1593–1604.
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., & Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of gambling studies*, 13(3), 253-266.  
<https://doi.org/10.1023/A:1024983300428>
- Turner, N. E., Jain, U., Spence, W., & Zangeneh, M. (2008). Pathways to pathological gambling: Component analysis of variables related to pathological gambling. *International Gambling Studies*, 8(3), 281-298.  
<https://doi.org/10.1080/14459790802405905>
- Van der Maas, M. (2016) Problem gambling, anxiety and poverty: an examination of the relationship between poor mental health and gambling problems across socio-economic status, *International Gambling Studies*, 16(2), 281-295.  
<https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1172651>
- Welte J, Barnes G, Tidwell M, Hoffman J. (2008). The prevalence of problem gambling among u.s. adolescents and young adults: results from a national survey. *Journal of Gambling Studies* 24, 119–33

- Wenzel, H.G., Dahl, A.A. (2009) Female pathological gamblers—A critical review of the clinical findings. *International Journal of Mental Health Addiction* 7, 190–202. <https://doi.org/10.1007/s11469-008-9174-0>
- Wohl, M. J. A., Young, M. M., & Hart, K. E. (2007). Self-perceptions of dispositional luck: relationship to DSM gambling symptoms, subjective enjoyment of gambling and treatment readiness. *Substance Use and Misuse*, 42(1), 43–63.
- Wong, S.S.K., & Tsang, S.K.M. (2012). Validation of the Chinese Version of the Gamblers' Belief Questionnaire (GBQ-C). *Journal of Gambling Studies* 28, 561–572 <https://doi.org/10.1007/s10899-011-9286-5>
- Yarritu, I., Matute, H., & Vadillo, M. (2014). Illusion of Control. *Experimental Psychology*, 61(1), 38-47. <https://doi.org/10.1027/1618-3169/a000225>