

Programa de
Pesquisa e
Prevenção
de Ludopatia





Introdução e Justificativa

A ludopatia é um transtorno comportamental caracterizado pela compulsão em jogos de azar, com sérias repercussões financeiras, sociais e de saúde mental. A crescente popularidade das apostas online e a ampliação do acesso aos jogos de azar tornaram essa questão um problema de saúde pública relevante. Em resposta a essa situação, a **Associação Brasileira de Jogos Lotéricos (ABJL)** e a **Associação Nacional de Jogos Lotéricos (ANJL)** desenvolvem este ****Programa de Pesquisa e Prevenção de Ludopatia**** para identificar o perfil dos jogadores e promover práticas de jogo responsável.



2. Objetivos do Programa

2.1. Objetivo Geral

Desenvolver um perfil comportamental e sociodemográfico dos jogadores compulsivos e implementar estratégias de prevenção e apoio para reduzir o impacto da ludopatia no Brasil.

2.2. Objetivos Específicos

- Identificar características demográficas, comportamentais e psicossociais de jogadores com ludopatia.
 - Analisar os fatores de risco e proteção associados ao desenvolvimento da dependência.
 - Promover a conscientização pública sobre a ludopatia e seus riscos.
- Implementar práticas de jogo responsável nas lotéricas e plataformas online.
- Oferecer suporte e tratamento adequado para jogadores e suas famílias.



3. Metodologia de Pesquisa

3.1. Seleção da Amostra

Serão recrutadas 1.000 pessoas, jogadores regulares de jogos de azar (loterias, apostas esportivas, bingos e cassinos online) em todo o território nacional. A amostra será composta de:

- 20% de jogadores que frequentam lotéricas físicas;
- 40% de usuários de plataformas de apostas online;
- 40% de jogadores de bingos e cassinos.



3. Metodologia de Pesquisa

3.2. Ferramentas de Coleta de Dados

- **Questionário Padrão:** Composto por perguntas estruturadas e semiestruturadas divididas em cinco seções:
- **Perfil Demográfico:** Idade, gênero, renda, escolaridade, ocupação, estado civil.
- **Comportamento de Jogo:** Frequência, tipos de jogo, dinheiro gasto, tempo dedicado.
- **Impacto Psicológico e Familiar:** Presença de estresse, ansiedade, problemas familiares, e histórico de vícios.
- **Motivações para Jogar:** Razões para iniciar e continuar jogando, sensações experimentadas durante o jogo.
- **Consequências e Comportamentos de Risco:** Dívidas, problemas legais, isolamento social.
- **Entrevistas em Profundidade:** Com um subgrupo de 100 participantes, para explorar motivações e impactos subjetivos.



3. Metodologia de Pesquisa

- **Entrevistas em Profundidade:** Com um subgrupo de 100 participantes, para explorar motivações e impactos subjetivos.-
- **Escalas de Avaliação Padronizadas:** Aplicação do **South Oaks Gambling Screen (SOGS)** e da **Escala de Severidade de Jogo Patológico (G-SAS)** para avaliar a gravidade do comportamento compulsivo.



3. Metodologia de Pesquisa

3.3. Análise de Dados

Os dados serão analisados utilizando métodos quantitativos e qualitativos, com ênfase em análises multivariadas para identificar padrões e correlações significativas.

4. Plano de Ação: Prevenção e Tratamento

4.1. Implementação de Programas de Jogo Responsável

- **Autoexclusão:** Desenvolvimento de um sistema de autoexclusão em todas as plataformas de apostas online e lotéricas físicas associadas.
- **Limites de Depósito:** Criação de limites financeiros semanais e mensais para jogadores identificados com risco de ludopatia.



4.2. Campanhas de Conscientização

Lançamento de campanhas de conscientização sobre os riscos da ludopatia, com enfoque em:

- Definição de limites de jogo
- Dicas para manter o controle financeiro
- Identificação precoce de sinais de vício.

4.3. Centros de Referência e Tratamento

Estabelecimento de parcerias com instituições locais e clínicas especializadas, com foco em oferecer suporte e tratamento de qualidade para jogadores compulsivos:



- **CEBAS (Centro de Estudos e Ação Social)*** Parceria com a instituição que já atua nas favelas de Paraisópolis e Heliópolis, fornecendo formação acadêmica e prática para futuros psicólogos com especialização em ludopatia. O CEBAS trabalhará com alunos de psicologia, supervisionados por profissionais experientes, para atender a população local, especialmente em áreas vulneráveis, com alta incidência de vícios em jogos.

- **Somente:** Parceria exclusiva com a empresa especializada em teleatendimento psicológico e psiquiátrico. O atendimento será feito de forma remota e integrado aos serviços presenciais do CEBAS, garantindo um suporte contínuo e acessível para os jogadores compulsivos e suas famílias.

- **Pq-USP (Futura Parceria):** Iniciar negociações para uma parceria com o Instituto de Psiquiatria da Universidade de São Paulo, visando incorporar a expertise e recursos do IPq para suporte mais avançado e pesquisa clínica aprofundada.



5. Indicadores de Sucesso

- Redução no número de jogadores compulsivos em 20% ao longo de 2 anos.
- Aumento no uso de serviços de autoexclusão e limites de jogo em 30%.
- Adesão de 70% das plataformas e lotéricas às práticas de jogo responsável.
- Aumento na procura por tratamento e suporte psicológico em 40%.

6. Estrutura Organizacional

O programa será coordenado pela *ABJL* e pela *ANJL*, com a participação de psicólogos, psiquiatras e pesquisadores das principais universidades brasileiras. Haverá também um comitê consultivo composto por representantes das lotéricas, operadores de jogos online e associações de saúde mental.

7. Orçamento e Financiamento

O programa será financiado por meio de um fundo especial, com contribuições das lotéricas associadas e de plataformas de apostas online, além de incentivos fiscais para operadores que implementarem práticas de jogo responsável.



8. Cronograma de Implementação

Fase 1: Planejamento e Definição de Parcerias (3 meses)

Fase 2: Coleta de Dados e Pesquisa de Campo (6 meses)

Fase 3: Análise e Implementação de Políticas de Prevenção (3 meses)

Fase 4: Monitoramento e Avaliação (12 meses)

9. Conclusão

O **Programa de Pesquisa e Prevenção de Ludopatia** visa estabelecer um diagnóstico detalhado e implementar práticas de proteção para jogadores vulneráveis, contribuindo para um ambiente de jogos mais seguro e responsável no Brasil.



Obrigado!