



Revista da Associação
Portuguesa de Adictologia
Nº8 • JULHO 2023

Editorial

João Curto

“Um olho no gambler e outro no gamer”:
Caracterização de duas amostras clínicas
de jogadores (a dinheiro e de videojogos)
Tânia Ruivo, Pedro Hubert,
Bruno Bento e Ana Nunes da Silva

Análise Bibliométrica de Gambling
utilizando métricas da WoS e VOSviewer
Rui Tinoco, Andreia Ribeiro
e Lúcia Oliveira

Consumo de álcool nos estudantes
universitários – relação com a
autoestima e a busca de sensações
Cátia Viana e Jorge Negreiros

Distribuição da metadona durante a
pandemia Covid-19: Alterações no
Serviço de Psiquiatria do Hospital de
Santa Maria (Lisboa, Portugal)
Rita André, Inês Simões, Maria João
Gonçalves e Fátima Ismail

adictologia

REVISTA ADICTOLOGIA

Publicação científica editada pela
Associação Portuguesa de Adictologia
Associação para o Estudo das Drogas
e das Dependências

DIRETOR

Nuno Silva Miguel

CONSELHO EDITORIAL

Alice Castro
Carlos Vasconcelos
Catarina Durão
Davide Cruz
Elisabete Albuquerque
Emídio Rodrigues
Emília Leitão
Graça Vilar
Helena Dias
João Curto
Leonor Madureira
Luiz Gamito
Rocha Almeida
Rui Correia

PROPRIEDADE

Associação Portuguesa de Adictologia
Associação para o Estudo das Drogas e das Dependências
Correspondência: Rua Luís Duarte Santos, nº 18 – 4º O
3030-403 Coimbra

www.adictologia.com
geral@adictologia.com

DESENHO E PAGINAÇÃO

Henrique Patrício
henriqpatricio@gmail.com
Foto: Tima Miroshnichenko | Pexels

ISSN – 2183-3168
Publicação Semestral



- 05** **Editorial**
João Curto
- 06** **“Um olho no gambler e outro no gamer”: Caracterização de duas amostras clínicas de jogadores (a dinheiro e de videojogos)**
Tânia Ruivo, Pedro Hubert, Bruno Bento e Ana Nunes da Silva
- 22** **Análise Bibliométrica de Gambling utilizando métricas da WoS e VOSviewer**
Rui Tinoco, Andreia Ribeiro & Lúcia Oliveira
- 38** **Consumo de álcool nos estudantes universitários – relação com a autoestima e a busca de sensações**
Cátia Viana, Jorge Negreiros
- 52** **Distribuição da metadona durante a pandemia Covid-19: Alterações no Serviço de Psiquiatria do Hospital de Santa Maria (Lisboa, Portugal)**
Rita André, Inês Simões, Maria João Gonçalves, Fátima Ismail

adi
cto.
logia

EDITORIAL

JOÃO CURTO

Após mais de quatro décadas de defesa do primado da saúde nas toxicodependências e, depois de tantos anos com política de mecanismos punitivos, deixámos definitivamente para trás, consagrado na Lei nº30/2000, de 29 de novembro, o castigo punitivo e o cortejo da repressão penal por alguém consumir e sofrer de dependência de substâncias psicoativas, e libertámos as pessoas com problemas de adição do vil ofício do castigo e da arquitectura moralista. Operou-se uma transformação onde a punição para o toxicodependente se tornou um facto histórico da privação de um direito à liberdade de um bem essencial como é o da saúde e, conseqüentemente, contrário ao direito mais elevado de cidadania e do progresso humanista em particular no que diz respeito aos doentes.

O que está em jogo são as vozes que recentemente vieram a público com conteúdo preocupante que fazem lembrar uma certa “liturgia punitiva” para os toxicodependentes, que pensávamos arredada da nossa sociedade. A recuperação dum pensamento em que as medidas proibitivas e respectivas medidas de coacção constituem um modo de dissuasão de comportamentos aditivos com intenção de neutralizar os perigos para a sociedade, desencadeando um papel de vigilância externa, e de uma disciplina social para o indivíduo com problemas de adição, é um risco agravado de retrocesso, não apenas na abordagem ao doente com perturbações ligadas ao consumo de substâncias psicoactivas, desqualificando a sua gravidade e pondo em causa todo um saber científico,

mas também amputando a totalidade do indivíduo ao recuperar a ideia mítica do marginal e do delinvente, que atenta contra o sossego social, desvalorizando assim a pessoa doente.

Hoje, as noções de repressão, de rejeição e de marginalização, só podem ser compreendidos numa sociedade inquisitória, uma sociedade prisional. Com o contributo do saber científico, temos obrigação de colocar a questão de saber até que ponto está diminuída a capacidade de gestão da vontade por parte do sujeito com adição e de que forma a própria justiça poderá ser mais útil à recuperação da sua saúde. Ou seja, também na área das toxicodependências se deixou um sistema jurídico de interdição e submissão para um sistema compreensivo da perturbação que afecta um ser humano, aproximando o direito penal das ciências humanas. É melhor tratar do que reprimir, mesmo que seja através de tratamento médico obrigatório em substituição da condenação penal sempre que a dimensão da ilicitude do acto o permitir.

Renunciar a estas condições seria o oposto a todas as conquistas de direitos e garantias sobre o direito à saúde de cidadãos doentes e, em simultâneo, ao conhecimento científico adquirido em matéria de comportamentos e patologias das adições. Seria regressarmos à condenação de um cidadão minorizado pelo único “delito” de uma existência atormentada por uma doença cerebralmente incapacitante, comprometedora da sua liberdade de decisão.

“UM OLHO NO GAMBLER E OUTRO NO GAMER”: CARACTERIZAÇÃO DE DUAS AMOSTRAS CLÍNICAS DE JOGADORES (A DINHEIRO E DE VIDEOJOGOS)

“ONE LOOK ON THE GAMBLER AND ONE LOOK ON THE GAMER”: CHARACTERIZATION OF TWO CLINICAL SAMPLES OF GAMBLERS AND GAMERS

AUTORES

Tânia Ruivo¹, Pedro Hubert², Bruno Bento² e Ana Nunes da Silva¹

¹Faculdade de Psicologia, Universidade de Lisboa, Portugal

²Instituto de Apoio ao Jogador, Lisboa, Portugal

NOTA DO AUTOR

Tânia Ruivo (M.Sc), atualmente, Psicóloga Clínica Júnior na Associação Confiar, em Cascais, Lisboa.

Pedro Hubert (Ph.D.), é Psicólogo e técnico de aconselhamento em adições, nomeadamente jogo patológico, no Instituto de Apoio ao Jogador.

Bruno Bento (M.Sc), é Neuropsicólogo e formador, atualmente colabora com o Instituto de Apoio ao Jogador.

Ana Nunes da Silva (Ph.D.), é Psicóloga Clínica e da Saúde, psicoterapeuta e Professora Auxiliar na Faculdade de Psicologia da Universidade de Lisboa.

Nenhum subsídio ou bolsa contribuiu para a realização deste trabalho. Os autores declaram não ter nenhum conflito de interesses.

A autora de correspondência deste artigo é Tânia Sofia Lino Ruivo, Rua Júlio Maria de Sousa, nº29, 1º andar, Coruche.

Email: tanciasruivo@hotmail.com.

índice ▲

RESUMO

A Perturbação de Jogo e a Perturbação de Jogo pela Internet são as únicas perturbações aditivas comportamentais reconhecidas até ao momento, cujos avanços na investigação são resultado da preocupação crescente da comunidade científica para o impacto destas problemáticas na saúde pública mundialmente. Desse modo, o principal objetivo deste estudo foi caracterizar, através de medidas quantitativas, duas amostras clínicas de jogadores portugueses do Instituto de Apoio ao Jogador, face às suas características sociodemográficas e a outras dimensões psicológicas (*distress* psicológico, impulsividade, traços de personalidade e qualidade de vida). As duas amostras desta investigação são de conveniência, uma constituída por 125 jogadores a dinheiro (*gamblers*), com idades entre os 16 e os 70 anos, e outra por 19 jogadores de videojogos (*gamers*), todos do sexo masculino, com idades entre os 13 e os 31 anos. Verificou-se que ambas as amostras apresentaram valores dentro da normalidade quanto à qualidade de vida (à exceção da dimensão Psicológica) e ao *distress* psicológico (à exceção do Psicoticismo) comparativamente à média da população geral portuguesa. Em relação aos resultados obtidos na impulsividade, estes variaram consoante o sexo e a dimensão de impulsividade avaliada pelo BIS-11. Relativamente às dimensões de personalidade medidas através do EPQ-R, os valores obtidos estão acima da média da população geral, nas duas amostras. As hipóteses levantadas, relativamente às dimensões psicológicas avaliadas, foram parcialmente suportadas. Este estudo permite compreender o perfil destes dois tipos de jogadores num contexto clínico, o que tem implicações para o desenvolvimento de planos de prevenção e intervenção mais eficazes.

Palavras-chave: *perturbações aditivas comportamentais, jogadores a dinheiro, jogadores de videojogos, amostras clínicas, estudo descritivo*

ABSTRACT

The Gambling Disorder and the Internet Gaming Disorder are the only behavioral addictive disorders identified until this moment, of which the progresses on investigation are a result of the growing concern by the scientific community for the impact of these problematics on health care worldwide. Therefore, the main goal of this study is to describe and characterize, through quantitative measures, two Portuguese clinical samples from Instituto de Apoio ao Jogador (IAJ), according to their socio-demographic features and other psychological dimensions (psychological distress, impulsivity, personality traits and quality of life). Taking this goal into account, both are convenience samples, one composed by 125 gamblers with ages between 16 and 70 years old, in which 4 participants identified themselves as females and another one by 19 male gamers with a mean age of 24 years old. It was verified that the two samples present normal values of quality of life (except Psychological dimension), psychological distress (except Psychoticism) and personality traits, compared to the mean of the Portuguese population. Impulsivity varied according to sex and the impulsivity dimension evaluated by BIS-11. Regarding to the personality dimensions measured through EPQ-R, the results are above median of general population, on both samples. The hypothesis that was suggested about the psychological dimensions evaluated were partially supported. This study allows us understand the profile of these two kinds of groups at a clinical context, which has implications for the development of more effective prevention and intervention programs.

Keywords: *behavioral addictive disorders, gamblers, gamers, clinical samples, descriptive study*

INTRODUÇÃO

A literatura científica tem vindo a demonstrar que além da ingestão de substâncias psicoativas também outros comportamentos de risco se podem tornar aditivos. Esses comportamentos, atualmente, são definidos como Adições Comportamentais, nomeadamente pela Associação de Psiquiatria Americana (APA, 2013) e pela Organização Mundial da Saúde (OMS, 2018).

Griffiths (2005) foi o autor responsável por identificar um conjunto de critérios que facilitam o diagnóstico de uma adição comportamental. Estes são: a saliência; a alteração do humor; a tolerância; os sintomas de abstinência/privação; o conflito; e a recaída. Atualmente, apenas a Perturbação de Jogos (DSM-5) e a Perturbação de Jogo pela Internet (ICD-11) foram oficialmente reconhecidos como Adições Comportamentais.

A APA (2013) define a Perturbação de Jogo (PJ) como sendo um padrão de comportamento de jogo (*gambling*) problemático, recorrente e desadaptativo, que leva a um prejuízo clínico significativo e/ou a um grande *distress* psicológico, com consequências nefastas não só na vida da própria pessoa, como também a nível comunitário. Nesse sentido, este é já considerado em todo o mundo, um problema de saúde pública (Calado & Griffiths, 2016).

O mercado do jogo inclui tudo o que são atividades que envolvam risco ao jogar a dinheiro ou valores, sendo esse risco, em parte, determinado pela sorte (Whelan et al., 2007). A Perturbação de Jogo deixou de ser classificada como uma Perturbação do Controlo dos Impulsos (DSM-IV), visto que com esta partilha qualidades neurobiológicas, cognitivas e comportamentais com a dependência de substâncias (Dowling et al., 2015).

Em relação, à Perturbação de Jogo pela Internet (PJI), nos dias de hoje, é descrita como um padrão de comportamento de jogo que pode não envolver o recurso ao uso de dinheiro, como é o caso dos videojogos, em que a pessoa apresenta uma

grande dificuldade em controlar, provocando um impacto disfuncional na vida da pessoa, a vários níveis (Derevensky, 2019).

Os videojogos ocupam um lugar muito significativo na indústria do entretenimento, a nível mundial, sendo um negócio muito lucrativo. Ao longo do tempo, os videojogos têm evoluído a partir dos avanços tecnológicos, o que tornou os videojogos ainda mais atrativos.

Os jogadores de videojogos (*gamers*) também se caracterizam por estarem maioritariamente em interação com outros jogadores, sendo que a principal finalidade é ir conquistando níveis específicos no jogo, conforme as suas competências (SICAD, 2017). Desse modo, tem existido uma crescente preocupação por parte da comunidade científica, com a possibilidade de os videojogos se tornarem aditivos.

Em Portugal, não existe uma prevalência que possa ser estimada relativamente a jogadores com adição por videojogos, pois até ao momento não se investiu num estudo epidemiológico decisivo sobre o tema.

Os estudos têm vindo a demonstrar o papel significativo das questões sociodemográficas na predisposição para o desenvolvimento das perturbações de jogo, sendo já consideradas como fatores de risco, nomeadamente no que toca à idade e ao sexo (Hubert, 2014). Em Portugal, segundo os estudos de Balsa e colaboradores (2015), a prevalência de jogo a dinheiro é de 65,7%, sendo mais comum entre pessoas do género masculino e com idades compreendidas entre os 35 e os 44 anos, sendo que os adultos com idades compreendidas entre os 45 e 64 anos estão em maior risco. Também Hubert (2014), na sua investigação comparativa, descreveu os participantes portugueses com adição de jogo (*gambling*), que incluiu tanto apostadores *offline* como *online*, como sendo predominantemente do género masculino, ter uma média de idade de 35 anos, possuir habilitações académicas ao nível do 12º ano e licenciatura, estar numa relação conjugal e viver numa região urbana ou suburbana.

Os jogadores com adição de videojogos são descritos, na sua maioria, como sendo do sexo masculino,

mais jovens (a média de idade de pessoas com o diagnóstico de PJI é de 24 anos), com menor formação educacional formal e apresentam um menor *status* socioeconômico (Jansz & Tanis, 2007; Ghuman & Griffiths, 2012).

A literatura tem vindo a concluir que vários são os fatores que podem explicar a predisposição para os comportamentos de jogo, nomeadamente as diferenças individuais ao nível dos traços de personalidade, que desempenham um papel muito significativo nesse aspeto (Savage et al., 2014). No caso dos jogadores diagnosticados com PJ é característico identificar níveis mais elevados de extroversão, uma tendência para a competitividade, a grandiosidade e o egocentrismo, tal como surge referenciado no DSM-V (APA, 2013). Também na PJI, os traços de personalidade têm sido investigados como fatores de risco para o seu desenvolvimento, conclusão essa demonstrada em diversos estudos empíricos (e.g. Mehroof & Griffiths, 2010; Khazaal et al., 2016). Nesse sentido, a predisposição para a PJI parece estar associada a dimensões como o neuroticismo, a agressividade e hostilidade, a introversão e a baixa-autoestima (Salvarl & Griffiths, 2021).

Outra característica que é das mais associadas à predisposição para os comportamentos desadaptativos de jogo é a impulsividade. Segundo a APA (2013), a impulsividade pode ser entendida como uma dificuldade de agir com reflexão, mediação e/ou premeditação das consequências de determinadas ações, nomeadamente aquelas que envolvem a tomada de riscos. Não obstante, é importante considerar-se impulsividade como um construto multifacetado (Orford, 2011) e também na sua relação com as características de personalidade, como acima apontado. Lee e colaboradores (2019), através de uma meta-análise, mostraram que a impulsividade é um processo fundamental subjacente aos comportamentos aditivos, com ou sem substância, nomeadamente o jogo.

Desse modo, deve-se ter em conta que o comportamento impulsivo é considerado um fator de risco

na etiologia da PJ e tem um impacto significativo na resposta à intervenção terapêutica (Hodgins et al., 2015), sendo o nível de impulsividade considerado um fator preditivo da severidade dos sintomas de PJ.

Além da presença de elevados níveis de impulsividade, outro critério importante para determinar o impacto funcional das populações com perturbações aditivas comportamentais, é a qualidade de vida e bem-estar subjetivo que estas pessoas reportam, que tende a ser significativamente menor comparativamente com a população geral (Manning et al., 2012).

A qualidade de vida é um construto que deve ser entendido de acordo com uma multiplicidade de dimensões/fatores, que vão além da presença ou ausência de saúde, e que inclui aspectos como: a capacidade funcional da pessoa, as suas funções fisiológicas, o seu comportamento afetivo e emocional, as suas interações sociais, a sua situação profissional/ocupacional e financeira, avaliados através da sua perceção subjetiva (Silva, 2009).

Tendo como ponto de partida essa operacionalização, Loo e colaboradores (2016), no seu estudo, concluíram que os jogadores com a adição manifestam significativamente uma menor qualidade de vida comparativamente com os do grupo controlo (não *gamblers*), em todos os domínios: saúde física, bem-estar psicológico, relações sociais e ambiente.

Além dos jogadores a dinheiro patológicos, também os jogadores com adição por videojogos reportam uma qualidade de vida mais baixa (Kalkan & Bhat, 2020).

Não só parece existir menos qualidade de vida, nestas populações, como também mais sintomas psicopatológicos. A literatura tem concluído que os comportamentos de jogo a dinheiro podem estar associados a sintomas psiquiátricos significativos, nomeadamente, de depressão e ansiedade (Reise & Waller, 2009). Por sua vez, a persistência de sintomas ansiosos aumenta a severidade do comportamento de jogo problemático e vice-versa. Este círculo vicioso também parece estar associado a um conseqüente declínio na qualidade de vida (Desai & Potenza, 2008).

Resultados semelhantes também se observam com aqueles que adquirem um comportamento problemático de jogar videogames, em que há a manifestação de um maior *distress* psicológico (Kim et al., 2016), que segundo o estudo de Ballabio e colaboradores (2017), está correlacionado com os tipos de motivação que levam ao jogar, como o propósito de escapar à realidade e ao evitamento dos problemas do dia-a-dia.

Desse modo, a contínua investigação e avaliação de diferentes perturbações aditivas comportamentais, nomeadamente, em relação à PJ e à PJI, permitem recolher mais dados científicos sobre aquilo que as caracteriza ao nível psicopatológico (Choi et al., 2014), facilitando a identificação dos sintomas alvo específicos que contribuem para o diagnóstico diferencial e o conhecimento acerca dos fatores de risco associados a cada adição comportamental, o que por sua vez permitirá desenhar estratégias de prevenção mais específicas e eficazes (Derevensky, 2019).

Atualmente, a literatura que estuda as questões de jogo tem vindo a traçar semelhanças e diferenças entre jogadores a dinheiro e jogadores de videogames, para construir os perfis dos jogadores patológicos e os seus padrões de funcionamento, no entanto, pouco se tem investido em estudos empíricos, que englobem, dentro do mesmo estudo, a caracterização destas duas populações de jogadores (Sanders & Williams, 2019), nomeadamente em contexto clínico.

Face a este enquadramento, o presente estudo tem como objetivo geral caracterizar duas amostras clínicas em diferentes dimensões psicológicas: jogadores a dinheiro e jogadores de videogames. Mais especificamente, pretende-se descrever e analisar as características sociodemográficas (1), os traços de personalidade (2) e impulsividade (3), os níveis de qualidade de vida (4), e por fim, avaliar a qualidade e o tipo de sintomas psicopatológicos (5) presentes nestas duas amostras clínicas.

A partir da revisão de literatura e tendo em conta os objetivos do estudo, foi possível formular as

seguintes hipóteses: (1.1) É esperado encontrar jogadores a dinheiro com idades compreendidas entre os 35-64 anos e maioritariamente do género masculino; (1.2) Espera-se que os jogadores de videogames se encontrem na faixa etária entre os 18 e os 34 anos e na maioria do género masculino; (2.1) Espera-se que os jogadores a dinheiro apresentem níveis de extroversão e psicoticismo mais elevados, em relação aos valores normativos da população geral portuguesa; (2.2) É esperado que os jogadores de videogames manifestem níveis de neuroticismo e introversão elevados, em relação aos valores normativos da população geral portuguesa; (3.1) Espera-se encontrar elevados níveis de impulsividade, comparativamente aos valores de referência da população portuguesa, em todas as dimensões avaliadas pela BIS-11, nos jogadores a dinheiro, em ambos os sexos; (3.2) É esperado encontrar elevados níveis de impulsividade, em relação aos valores de referência da população portuguesa, em todas as dimensões avaliadas pela BIS-11, nos jogadores de videogames, em ambos os sexos; (4.1) É esperado que os jogadores a dinheiro apresentem níveis mais baixos de qualidade de vida, quando comparados aos valores normativos da população geral portuguesa; (4.2) É esperado que os jogadores de videogames apresentem níveis mais baixos de qualidade de vida, relativamente aos valores normativos da população geral portuguesa; (5.1) Espera-se que os jogadores a dinheiro apresentem elevados níveis de *distress* psicopatológico, especialmente, de natureza ansiosa e depressiva, em relação aos valores normativos da população geral português; (5.2) É esperado que os jogadores de videogames apresentem elevados níveis de *distress* psicopatológico, especialmente, de natureza ansiosa e depressiva, comparativamente aos valores normativos da população geral portuguesa.

METODOLOGIA

Participantes

Tratando-se de uma investigação, que pretende avaliar as características dos comportamentos de jogo e de videojogos, em contexto clínico, recorreu-se a uma amostragem não probabilística (de conveniência). As duas amostras são compostas por participantes que cumpriam os seguintes critérios de inclusão: ser de nacionalidade portuguesa, serem jogadores a dinheiro ou jogadores de videojogos, que iniciaram o processo terapêutico no Instituto de Apoio ao Jogador (IAJ). Além disso, para o presente estudo, a análise estatística dos dados, focou-se em participantes, que *a priori*, não foram diagnosticados com nenhuma outra perturbação aditiva (critério de exclusão).

No total, 161 pessoas responderam aos questionários, 144 preenchem os critérios de inclusão, sendo que 125 responderam que o principal motivo que os levou ao tratamento foi o problema de jogo a dinheiro (*gamblers*), e 19 casos descreveram problemas devido ao tempo excessivo despendido com os videojogos (*gamers*). Este estudo é assim constituído por duas amostras, em que dos 125 dos jogadores a dinheiro 4 são do sexo feminino (3.2 %) e 121 do sexo masculino (96.8 %), com idades compreendidas entre 16 e 70 anos ($M=32$; $DP=9$). Em relação à amostra dos jogadores de videojogos, todos os participantes reportaram ser do sexo masculino (100.0%) e com idades entre os 13 e os 31 anos ($M=24$; $DP=5$). Na tabela 1 na seção dos resultados encontra-se a restante caracterização sociodemográfica.

Instrumentos

Questionário sociodemográfico. Foi construído pela equipa do IAJ, um breve questionário sociodemográfico, com o objetivo de recolher algumas informações dos participantes (pessoal, familiar e profissional). Inclui questões gerais identificadas como relevantes na revisão de literatura (Hubert, 2014).

Questionário de Personalidade de Eysenck – Forma Revista (EPQ-R). O EPQ-R é um questionário de autorrelato, que avalia a personalidade da pessoa, em três fatores/dimensões fundamentais da personalidade: Psicoticismo, Extroversão e Neuroticismo, tendo sido originalmente desenvolvida por Eysenck e colaboradores (1985). A versão portuguesa está validada por Almiro e Simões (2011), sendo que os estudos psicométricos do EPQ-R sugerem, na generalidade, bons índices de precisão e de validade nas várias dimensões ($\alpha = .76$ a $\alpha = .90$). O questionário é composto por 70 itens de resposta dicotómica (Sim/Não), de acordo com a sua maneira habitual de ser, pensar e sentir. Este questionário contém também uma escala de validade, a escala L (avaliação de deseabilidade social). Em relação à consistência interna, da presente investigação, revela boas qualidades psicométricas ($\alpha = .61$ a $.89$) nas várias dimensões, à exceção da dimensão de Psicoticismo ($\alpha = .32$).

Escala de Impulsividade de Barratt (BIS-11). A BIS-11 é uma escala de autorrelato, em que a pessoa deve avaliar cada item, classificando a partir de uma escala ordinal de quatro pontos: (1) raramente ou nunca; (2) de vez em quando; (3) com frequência; (4) quase sempre/sempre. A versão original corresponde à de Patton e colaboradores (1995) que revela a boa consistência interna do instrumento ($\alpha = .82$). A versão utilizada para este estudo foi a versão traduzida para português europeu de Cruz e Barbosa (2012). Esta escala é composta por 30 itens que descrevem formas habituais de reagir relacionadas com manifestações da impulsividade, a pontuação varia entre 30 a 120 pontos e apresenta um alfa de Cronbach foi de 0.76.

Instrumento Abreviado de Avaliação da Qualidade de Vida da OMS – (WHOQOL-Bref). O WHOQOL-Bref trata-se de um instrumento de autoavaliação, versão revista e abreviada, da qualidade de vida percebida pela pessoa, desenvolvida pela OMS em 1998, sendo que está adaptada para a população portuguesa por Canavarro et al. (2006). O instrumento é constituído por 26 perguntas, em que duas são de carácter geral. As restantes

integram quatro domínios de qualidade de vida (Físico, Psicológico, Relações Sociais e Ambiente). As questões estão formuladas numa escala *Likert*, (1 a 5), em que a pessoa indica o seu nível de concordância/discordância relativa a cada afirmação. Relativamente à fiabilidade do instrumento, apresenta bons índices de consistência interna para os 26 itens ($\alpha = .92$), bem como para o conjunto dos domínios ($\alpha = .79$). Neste estudo, os 26 itens indicam uma consistência interna muito adequada ($\alpha = .86$). Os domínios com valores mais baixos foram o Psicológico ($\alpha = .48$) e o Físico ($\alpha = .55$).

Inventário de Sintomas Psicopatológicos (BSI). O BSI é um instrumento de rastreio que avalia a intensidade do *distress* psicológico da pessoa, nos últimos sete dias. Este inventário foi originalmente desenvolvido por Derogatis (1982), sendo que a versão Portuguesa foi adaptada por Canavarro et al. (1999). É composto por 53 itens, organizados em 9 fatores (Somatização, Depressão, Sensibilidade Interpessoal, Ansiedade Fóbica, Obsessões-Compulsões, Psicoticismo, Ideação Paranoide Hostilidade, Ansiedade), cuja resposta aos itens permite avaliar a intensidade das manifestações de sintomatologia psicopatológica, e é dada numa escala de *Likert* que varia de 0 (Nada) a 4 (Extremamente). Na versão original para adultos, o inventário revelou uma boa consistência interna, ($\alpha = .68$ e a $\alpha = .91$) para todas as dimensões destes 9 fatores. Na presente investigação, todas as dimensões indicaram uma boa consistência interna ($\alpha = .69$ a $\alpha = .92$).

PROCEDIMENTOS

Os dados foram recolhidos no início do processo terapêutico do IAJ, entre 20 de fevereiro de 2021 a 1 de abril de 2022. Os participantes foram recrutados através da equipa do IAJ, que procedeu à recolha dos dados. Esta realizou-se através do preenchimento dos questionários de autorrelato enviados aos participantes, via *email*, após darem o seu consentimento informado.

ANÁLISE DE DADOS

Para o tratamento dos dados utilizou-se o programa estatístico Statistical Package for the Social Sciences (IBM SPSS Statistics, versão 24.0 para Windows). Recorreu-se à estatística descritiva das variáveis em estudo, através da análise exploratória dos dados. O objetivo da análise foi descrever, sintetizar, classificar e organizar os dados, a partir de representações gráficas e não gráficas. Tendo em conta que os dados recolhidos apresentavam *missing values*, para a análise dos resultados das escalas que avaliam dimensões psicológicas, recorreu-se à técnica de imputação múltipla.

RESULTADOS

Características Sociodemográficas

Na tabela 1 encontram-se os resultados referentes ao perfil sociodemográfico dos dois grupos de jogadores. A amostra de jogadores a dinheiro tem um *outlier* na distribuição da idade, de valor 70.

Tabela 1

Descrição das variáveis sociodemográficas de ambas as amostras de jogadores

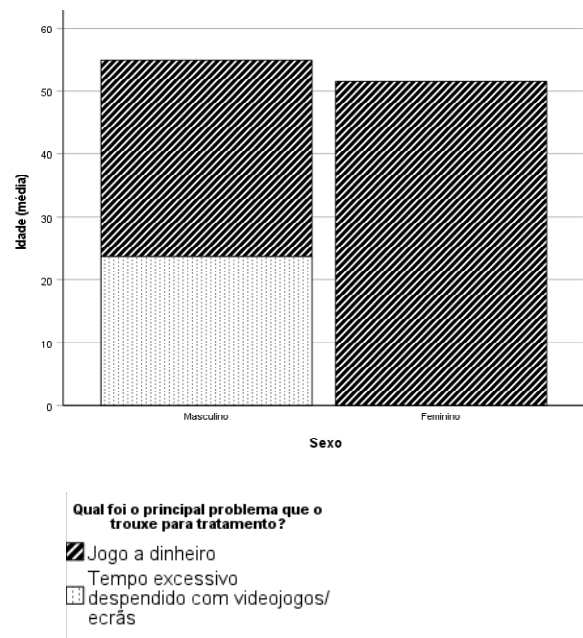
Características sociodemográficas	Jogadores a dinheiro (<i>gamblers</i>)		Jogadores de videojogos (<i>gamers</i>)	
	n	%	n	%
Sexo				
Masculino	121	96.8	19	100
Feminino	4	100	0	0.0
Grau de instrução				
Até 1º ano do ciclo	1	0.9	0	0.0
Até 9º ano do ciclo	12	10.7	3	20.0
Até 12º ano do ciclo	54	48.2	5	33.3
Licenciatura	41	36.6	7	46.7
Curso profissional	4	3.6	0	0.0
Emprego				

Não	30	25.2	12	66.7
Sim	89	74.8	6	33.3
Rendimento agregado familiar anual				
< 10.000	6	5.1	1	6.3
10,001 a 15.000	15	12.8	1	6.3
15.001 a 25.000	34	29.1	5	31.3
25.001 a 40.0000	24	20.5	3	18.8
40.001 a 60.000	23	19.7	4	25.0
60.001 a 100.0000	8	6.8	1	6.3
101.000 a 150.000	3	2.6	0	0.0
> 150.000	4	3.4	1	6.3
Relação				
Casado(a)	29	24.0	0	0.0
Separado(a)	1	0.8	0	0.0
Divorciado(a)	5	4.1	0	0.0
Viúvo(a)	1	0.8	0	0.0
União de Facto	13	10.7	0	0.0
Numa relação comprometida	44	36.4	5	26.3
Presentemente não me encontro em nenhuma relação	28	23.1	14	73.7
Filhos				
Não	88	70.4	19	100.0
Sim	37	29.6	0	0.0
Local de residência				
Rural	13	10.5	2	11.1
Urbano	94	75.8	14	77.8
Suburbano	17	13.7	2	11.1

Na figura 1 encontra-se representado a distribuição da média de idades, por sexo e por tipo de adição. Observa-se que nesta amostra os participantes do sexo masculino reportaram problemas ao nível do jogo a dinheiro ($M=31, DP= 8$), mas também no tempo excessivo que despendem com os videojogos ($M= 24, DP= 5$). A partir da análise da tabela pode-se constatar que os participantes do sexo feminino reportaram unicamente problemas ao nível do jogo a dinheiro ($M= 52, DP= 13$).

Figura 1

Distribuição da média das idades, por sexo e por grupo de adição



PERSONALIDADE

Em segundo lugar, este estudo teve como objetivo explorar as características de personalidade da amostra. Na tabela 2, a média dos resultados obtidos, nas duas amostras clínicas, em todas as dimensões da personalidade, revelam valores um desvio padrão acima da média quando comparados à média total da população geral.

Tabela 2

Caracterização dos dois grupos, ao nível das dimensões de personalidade avaliadas

Traços de Personalidade	Jogadores a dinheiro (gamblers)		Jogadores de videojogos (gamers)		População geral portuguesa (valores de referência)	
	Média	Desvio padrão	Média	Desvio padrão	Média	Desvio padrão
Neuroticismo	35.64	5.95	36.33	6.87	10.44	5.53
Extroversão	31.41	4.65	30.00	4.68	12.61	4.43
Psicoticismo	13.83	1.15	13.86	1.14	1.01	1.31
Mentira/Desejabilidade Social	27.18	3.03	28.43	2.47	9.68	3.72

IMPULSIVIDADE

Para responder ao terceiro objetivo, de seguida estão apresentados os resultados obtidos pelas medidas de impulsividade. A seguinte interpretação dos resultados, teve como modelo de comparação os dados de um estudo com uma amostra portuguesa (Fernandes, 2014). Assim como a tabela 3 demonstra, os participantes de ambos os grupos, do sexo masculino reportam valores de Impulsividade Motora dentro da normalidade, em relação à população portuguesa, ao nível da Impulsividade de Não Planeamento, estão abaixo da média, e por fim, relativamente ao domínio da Impulsividade Atencional, os valores estão acima da média. Já as participantes do sexo feminino manifestam, em relação aos valores de referência da população portuguesa valores acima da média para a Impulsividade Motora e Atencional, e abaixo da média, ao nível da Impulsividade de Não Planeamento.

Tabela 3

Caracterização dos dois grupos, das três formas de impulsividade medidas, por sexo

Impulsividade	Jogadores a dinheiro (gamblers)				Jogadores de videojogos (gamers)		População geral portuguesa (valores de referência)			
	Masculino		Feminino		Masculino		Masculino		Feminino	
	M	DP	M	DP	M	DP	M	DP	M	DP
Impulsividade Motora	21.99	4.31	25.84	4.83	18.81	4.79	19.88	3.877	19.54	3.300
Impulsividade Não Planeamento	16.23	3.36	19.33	2.70	16.58	3.67	27.15	5.521	27.59	4.943
Impulsividade Atencional	24.07	3.80	27.33	4.14	25.08	3.08	17.05	3.283	16.41	3.191

Nota. M= média; DP= desvio padrão

QUALIDADE DE VIDA

Relativamente à qualidade de vida dos participantes como observado na tabela 4, pode-se concluir que nas duas amostras os níveis de qualidade de vida estão dentro da normalidade, quando comparados à média da população portuguesa no geral, excetuando o domínio psicológico, onde os valores obtidos encontram-se abaixo da média, nos dois grupos clínicos.

Tabela 4

Descrição dos níveis de qualidade de vida geral e por domínios, em cada grupo

Qualidade de Vida	Jogadores a dinheiro (gamblers)		Jogadores de videojogos (gamers)		População geral portuguesa (valores de referência)	
	Média	Desvio padrão	Média	Desvio padrão	Média	Desvio padrão
Faceta Geral de qualidade de vida e Saúde	6.69	1.51	6.73	1.99	71.51	13.3
Domínio Físico	25.94	4.39	25.00	5.46	77.49	12.27
Domínio Psicológico	18.83	4.17	19.77	5.34	72.38	13.5
Relações Sociais	9.82	2.72	8.87	2.62	70.42	14.54
Ambiente	28.07	5.36	29.38	7.53	64.89	12.24

SINTOMAS PSICOPATOLÓGICOS

16

ADICTOLOGIA #8 • 2023

Por fim, avaliou-se a presença de sintomas psicopatológicos nos dois grupos. A partir dos resultados obtidos podemos constatar, como mostra a tabela 5, que as duas amostras apresentam valores normativos da população portuguesa. Os participantes que reportam problemas ao nível do jogo a dinheiro, na dimensão de Psicoticismo, apresentam valores que estão um desvio padrão acima das médias da população geral. No entanto, existe um valor acima da média, que apesar de não estar um desvio padrão a cima, referente à dimensão Depressão, no caso específico dos jogadores a dinheiro.

Tabela 5

Caracterização do *distress* psicológico, por grupo

Distress Psicológico	Jogadores a dinheiro (gamblers)		Jogadores de videojogos (gamers)		População geral portuguesa (valores de referência)	
	Média	Desvio padrão	Média	Desvio padrão	Média	Desvio padrão
Somatização	.56	.73	.65	.97	0.53	0.916
Obsessões-Compulsões	1.33	.91	1.03	.93	1.29	0.878
Sensibilidade Interpessoal	1.23	.82	.98	1.05	0.958	0.727
Depressão	1.62	1.09	1.00	1.22	0.893	0.722
Ansiedade	1.09	.71	.82	1.01	0.942	0.766
Hostilidade	1.00	.71	.87	.78	0.894	0.784
Ansiedade Fóbica	.48	.61	.53	.86	0.418	0.663
Ideação Paranoide	.94	.84	.84	.80	1.063	0.789
Psicoticismo	1.34	.96	.65	.88	0.668	0.614

DISCUSSÃO

A presente investigação teve como objetivo caracterizar duas amostras clínicas de jogadores, através da descrição e análise de várias dimensões psicológicas, de duas amostras clínicas.

Os resultados deste estudo indicam que ao nível do perfil sociodemográfico, os dados estão de acordo com investigações anteriores (e.g., Hubert, 2014; SICAD, 2017, 2019). Na amostra dos jogadores a dinheiro, um número maior de participantes reportaram fazer parte de uma zona urbana, ter o 12º ano ou mais, estar empregado, estar numa relação comprometida e não ter filhos. Na amostra relativamente dos jogadores de videojogos, existe um maior número de pessoas a viver numa zona urbana, a ter uma licenciatura ou mais, não estar empregado, a estar solteiro e não ter filhos.

A maioria dos participantes é do sexo masculino, sendo que na amostra clínica dos jogadores de videojogos ninguém se identificou como mulher. A média de idade dos jogadores de cada grupo encontra-se na faixa etária definida nas hipóteses 1.1 e 1.2.

Tendo as mulheres reportado problemas com jogo a dinheiro ter uma média de idade de 52 anos, que é superior aos dos homens ($M=31$) parece coincidir com o que a literatura tem vindo a demonstrar, em que as mulheres tendem a iniciar os comportamentos de jogo em faixas etárias mais tardias, apesar de progredirem mais rapidamente para a patologia comparativamente aos jogadores do sexo masculino (Hubert, 2014), o que é um dado que deve ser estudado, de forma a identificar fatores de risco e atuar na prevenção da problemática, nesta população.

Quanto aos traços de personalidade avaliados nesta investigação, os resultados revelam que os participantes dos dois grupos clínicos, manifestam níveis de extroversão, psicoticismo e neuroticismo mais elevados que a média da população portuguesa. Respetivamente, os jogadores demonstram traços mais sociáveis, espontâneos, otimismo e aventureiros, mas também apresentam uma personalidade

de maior instabilidade, com uma maior predisposição para a emotividade, ansiedade, irritabilidade, bem como tendem a ser mais hostis, egocêntricos e impulsivos. Os resultados ao nível do neuroticismo vão ao encontro daquilo que foi reportado pelos participantes de ambas as amostras, em que uma parte dos participantes relataram sofrimento com questões de ansiedade.

Desse modo, as hipóteses 2.1 e 2.2 foram parcialmente validadas, o que pode significar a necessidade de construir uma literatura mais consistente em relação às características de personalidade nos dois tipos de jogadores. O facto de a escala de validade, que permite avaliar o grau de desejabilidade social, apresentar valores que estão acima da média nas duas amostras clínicas, pode ser interpretado como um indicador que os participantes deste estudo manifestam uma atitude menos sincera, com uma maior motivação para a dissimulação e/ou conformismo, que pode refletir uma necessidade de dar respostas consideradas como socialmente mais aceitáveis. Também pode estar associado a um traço de narcisismo que potencia a necessidade de passar uma boa imagem. Ainda pode ser interpretado como participantes que possuem um menor autoconhecimento e *insight*, em relação à forma como pensam, sentem e se comportam. Os participantes estavam todos em início de processo de procura de ajuda, o que apesar de indicar que eventualmente precisam de ajuda, pois já existe consequências concretas como a falta de dinheiro, as dívidas ou mesmo problemas relacionais, não significa que tenham consciência do seu funcionamento, podendo ser visto apenas como uma fase de crise ou visto como excessos pontuais.

Os resultados deste estudo também demonstram que, em relação à impulsividade, as hipóteses 3.1 e 3.2 foram parcialmente suportadas. As duas amostras manifestaram valores de Impulsividade Atencional acima da média, comparativamente com os valores de referência da população portuguesa, tanto no sexo masculino como feminino. Tendo isto em consideração, é possível interpretar que, ambas as amostras, revelaram uma facilidade

maior em se distrair e perder a paciência de forma abrupta, em tarefas complexas, o que dificulta o fluxo de raciocínio. Tais resultados vão ao encontro da literatura no que diz respeito às correlações entre a Perturbação de Hiperatividade e Déficit de Atenção e a Perturbação de Videojogos pela Internet (SICAD, 2019).

Os níveis de Impulsividade Motora estão dentro da normalidade no sexo masculino, no entanto acima da média no sexo feminino. Sendo que contamos com uma amostra de 4 mulheres pode ser precipitado concluir que ao contrário dos homens, as mulheres reportam uma maior tendência em agir no momento sem pensar ou refletir. No entanto, pode ser uma diferença de gênero interessante a ser estudada futuramente.

Por último, o resultado que foi comum, em ambos os grupos e sexos, foi em relação à Impulsividade de Não planeamento, em que os valores manifestados estão abaixo da média. Isso significa que não tendem a agir de forma irrefletida, sem antecipar consequências das suas decisões. O facto de não apresentarem valores normais, nem acima da média, pode ser interpretado sob diferentes perspetivas. Por um lado, esse excesso de planeamento pode estar relacionado com as categorias profissionais das duas amostras, em que 21.6% dos jogadores a dinheiro são empresários e gestores e 44.4% dos jogadores de videojogos são da área Intelectuais e científicas, encargos esses que pela sua natureza, exigem flexibilidade cognitiva, resiliência e planeamento na tomada de decisões. Por outro lado, esse excesso de planeamento também pode estar associado com traços de obsessão e/ou perfeccionismo, cuja relação com perturbações aditivas é muitas vezes encontrada (SICAD, 2017).

Apesar de em ambas as amostras não se ter evidenciado níveis patológicos ao nível da dimensão de obsessões-compulsões, a variável perfeccionismo não foi avaliada neste estudo. Futuramente poderia ser um fator a ter em conta, visto que existem estudos (e.g., Tabri et al., 2021; Yang et al., 2021) que têm encontrado associações positivas entre

traços desadaptativos de perfeccionismo e comportamentos de jogo a dinheiro e de videojogos problemáticos.

Por fim, apesar de os valores obtidos nestes estudos, relativamente à impulsividade, não irem ao encontro do descrito até à data na literatura, podem ser também consequência de particularidades culturais e/ou especificidades das amostras, que em estudos futuros, pode ser esclarecido e alvo de melhor compreensão.

Estes resultados que parecem ir contra a maior parte da literatura existente (e.g., Loo et al., 2016; Kalkan & Bhat, 2020), são os que estão associados aos valores de qualidade de vida relatados. No geral e em todos os domínios, a qualidade de vida das duas amostras, à exceção do domínio psicológico, os participantes reportam um nível de qualidade de vida considerados normais, em relação à média da população portuguesa. Isso parece indicar que, os jogadores sentem que o seu bem-estar subjetivo é sentido como mais afetado ao nível da sua saúde mental e psicológica. De acrescentar que o IAJ é um instituto privado o que pode condicionar também o tipo de população que maioritariamente recorre a este serviço, ou seja pessoas com, por exemplo mais recursos financeiros e de um contexto socioeconómico mais favorável.

Os problemas de jogo, tanto a dinheiro, como de videojogos afetam severamente aspetos psicossociais, sendo até um critério de diagnóstico para a presença de perturbação, o que nos leva a questionar o facto de os participantes não reportarem valores mais baixos em todas as dimensões. Por um lado, podemos hipotetizar que, visto estarem numa fase inicial do processo terapêutico, é possível estarem ainda numa etapa para a mudança de contemplação e/ou preparação (Prochaska & Velicer, 1997), em que pode não haver total consciência do impacto da adição comportamental nas diferentes áreas da vida, estando os participantes, por isso, ainda num estado de negação. Por outro lado, os resultados também podem ter sido influenciados por características específicas das duas amostras. Por exemplo,

grande parte dos participantes, de ambos os grupos, relatam ter qualificações académicas elevadas e estarem a viver numa zona urbana pode ter um efeito protetor sobre os participantes.

Os jogadores a dinheiro, revelam estar numa relação comprometida estável e satisfeita, estão a trabalhar e 29.6 % dos participantes tem filhos. Estes aspetos podem também ter influenciado os valores reportados de bem-estar, pois têm uma rede de suporte familiar e social maior, e que por sua vez, também pode ter sido um fator relevante para a tomada de decisão de pedir ajuda. Já os jogadores de videojogos, são jovens, vivem com os pais e relatam não ter nenhum diagnóstico de outras perturbações mentais, fatores esses que podem contribuir para uma perceção de bem-estar dentro dos níveis médios da população em geral.

Por fim, as últimas hipóteses não foram validadas pelos resultados deste estudo, pois os participantes de ambas as amostras, ao contrário do que seria de esperar, não revelam elevados níveis de *distress* psicológico, tendo apenas apresentado valores mais elevados na dimensão de Psicoticismo, o que vai ao encontro dos resultados referidos anteriormente, em relação aos traços de personalidade. O facto de os participantes que não apresentarem mais sintomas de *distress* psicológico, nomeadamente os jogadores de videojogos, poderá estar a ser condicionado por fatores que influenciem a interação entre problemas de jogo e a manifestação de sintomas psicopatológicos, como por exemplo, as motivações por detrás do comportamento de jogo, evidência essa encontrada por Ballabio e colaboradores (2017), na sua amostra com jogadores de videojogos.

Em alternativa, outros fatores podem ter tido um efeito protetor sobre a manifestação de *distress* nos participantes, tais como: a baixa consciência para a problemática, o acesso próximo a uma rede de apoio tanto familiar como institucional, e por fim, uma maior predisposição para o otimismo e a socialização (revelaram elevados níveis de extroversão). Tal como os resultados de *distress* psicológico, os

valores de qualidade de vida manifestados também se encontram a um nível normal. Desse modo, as variáveis podem ter-se influenciado mutuamente.

O presente estudo apresenta limitações, nomeadamente a diferença no número de participantes em cada grupo. Além disso, é importante referir o tamanho reduzido da amostra dos jogadores de videojogos. Ainda que as amostras em estudo pertençam a um contexto clínico, esta amostragem de menor dimensão e conveniência, impossibilita generalizar os resultados, além de não permitir recorrer a estatística inferencial.

A interpretação e validade dos resultados também deve ter em conta limitações, como o tempo de resposta a todos os questionários, que se referem ao protocolo total da investigação do IAJ, que é cerca de 40 minutos, aplicado em condições não controladas, que pode ter gerado uma maior fadiga mental nos participantes e que, por sua vez, tenha facilitado a desistência de resposta, apesar de se ter usado as versões reduzidas dos instrumentos de avaliação. Sendo estes apenas medidas de autorrelato, os resultados da avaliação estão mais suscetíveis a vieses, como a desejabilidade social.

Estas limitações podem ter condicionado o resultado da consistência interna da dimensão de Psicoticismo, que neste estudo, é baixa ($\alpha = .32$), e deve ser tido em conta na interpretação dos resultados.

Apesar destas limitações, os dados desta investigação sugerem implicações a vários níveis. Em primeiro lugar, são escassos os estudos que se propõe a caracterizar os problemas de jogos, nomeadamente de natureza clínica, em Portugal (SICAD, 2017). Desse modo, esta investigação contribuiu para o esforço de aumentar o conhecimento científico nesta área. Por outro lado, os dados obtidos através da avaliação de variadas dimensões psicológicas podem possibilitar desenhar linhas de intervenção e de ajuda psicológica mais úteis e personalizadas, em contexto clínico. Ao nível metodológico, este estudo também se propôs a analisar um conjunto de variáveis que até agora não tinham sido integradas num único estudo.

Em investigações futuras, as limitações acima citadas devem ser tidas em conta, e novas questões devem ser respondidas. De forma a conseguir-se obter a representatividade dos diferentes tipos de jogadores patológicos, as amostras devem ser de maior dimensão e mais diversificadas (Hubert, 2014). Investir em estudos longitudinais, que permitam analisar o efeito temporal sobre os sintomas e as características das pessoas diagnosticadas com a Perturbação de Jogo, após a intervenção psicológica, em contexto clínico.

Futuramente, também poderia ser relevante estudar potenciais moderadores e mediadores entre as estas variáveis estudadas e/ou outras. Para esse efeito pode ser necessário investir na adaptação de medidas quantitativas específicas na área.

Por fim, também seria interessante conjugar estudos quantitativos e qualitativos, sendo que essa abordagem metodológica mista possibilita integrar informação, através de perspetivas diferentes (Mason, 2006). Desse modo, utilizar metodologia qualitativa também permitiria perceber o papel de variáveis fenomenológicas para o desenvolvimento e manutenção do comportamento problemático de jogo, bem como para preencher uma lacuna na literatura quanto à análise profunda das dimensões afetivas e relacionais das pessoas com problemas associados ao jogo (Cháinho, 2012).

Independentemente de a generalidade dos resultados deverem ser replicados, futuramente, o presente estudo possibilitou a descrição de várias características psicológicas e sociodemográficas, de duas amostras clínicas de jogadores.

REFERÊNCIAS

- Almiro, P. A., & Simões, M. R. (2011). Questionário de Personalidade de Eysenck – Forma Revista (EPQ-R): Breve revisão dos estudos de validade concorrente. *Revista Portuguesa de Psicologia*, 42, 101-120. doi:10.21631/rpp42_101
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5*. Arlington, VA.
- Balsa, C., Vital, C., & Urbano, C. (2015). *Perfil do Jogo e dos Jogadores em Portugal com base nos resultados do III Inquérito Nacional à População Geral, Portugal 2012*. Lisboa: SICAD.
- Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., & Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research & Theory*, 25(5), 397-408.
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of behavioral addictions*, 5(4), 592-613.
- Canavaro, M. C. S. (1999). Inventário de sintomas psicopatológicos – BSI. In M. R. Simões, M. M. Gonçalves, & L. S. Almeida (Eds.), *Testes e Provas Psicológicas em Portugal* (vol. 2), (pp. 95-109). Braga: SHO/APPORT.
- Canavaro, M.C., Vaz Serra, A., Pereira, M., Simões, M.R., Quintais, L., Quartilho, M.J. et al. (2006). Desenvolvimento do Instrumento de Avaliação da Qualidade de Vida da Organização Mundial de Saúde (WHOQOL-100) para Português de Portugal. *Psiquiatria Clínica*, 27(1), 15-23
- Cháinho, A. L. (2012). *Perspectiva psicodinâmica do jogo patológico: Narrativas autobiográficas de uma adicção* (Doctoral dissertation, Doctoral dissertation, ISPA-Instituto Universitário das Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida).
- Choi, J. S., Park, S. M., Roh, M. S., Lee, J. Y., Park, C. B., Hwang, J. Y., Gwak, A. R. & Jung, H. Y. (2014). Dysfunctional inhibitory control and impulsivity in Internet addiction. *Psychiatry Research*, 215(2), 424–428.
- Cruz, A. R., & Barbosa, F. (2012). European Portuguese Version of BIS-11 for research.
- Derevensky, Jeffrey. (2019). Behavioral Addictions: Some Developmental Considerations. *Current Addiction Reports*. 6(10).1007/s40429-019-00257-z.
- Derogatis, L. R. (1982). *Brief Symptom Inventory (BSI)*. APA PsycTests.
- Dowling, N. A., Cowlshaw, S., Jackson, A. C., Merkouris, S. S., Francis, K. L., & Christensen, D. R. (2015). Prevalence of psychiatric co-morbidity in treatment-seeking problem gamblers: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 49(6), 519-539.
- Eysenck, S.B., Eysenck, H.J., & Barrett, P.T. (1985). A revised version of the Psychoticism scale. *Personality and Individual Differences*, 6, 21-29
- Fernandes, D. A. R. (2014). *Estudos de validação da escala de impulsividade BIS-11 de Barratt para uma amostra da população portuguesa* (Doctoral dissertation).
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBL)*, 2(1), 13-29.

- Hodgins, D. C., & Holub, A. (2015). Components of impulsivity in gambling disorder. *International journal of mental health and addiction, 13*(6), 699-711.
- Hubert, P. F. (2015). Jogadores patológicos online e offline: caracterização e comparação.
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first-person shooter games. *Cyberpsychology & behavior, 10*(1), 133-136.
- Kalkan, B., & Bhat, C. S. (2020). Relationships of Problematic Internet Use, Online Gaming, and Online Gambling with Depression and Quality of Life among College Students. *International Journal of Contemporary Educational Research, 7*(1), 18-28.
- Kim, N. R., Hwang, S. S. H., Choi, J. S., Kim, D. J., Demetrovics, Z., Király, O., ... & Choi, S. W. (2016). Characteristics and psychiatric symptoms of internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria. *Psychiatry investigation, 13*(1), 58.
- Lee, R. S., Hoppenbrouwers, S., & Franken, I. (2019). A systematic meta-review of impulsivity and compulsivity in addictive behaviors. *Neuropsychology Review, 29*(1), 14-26.
- Loo, J. M., Shi, Y., & Pu, X. (2016). Gambling, drinking and quality of life: Evidence from Macao and Australia. *Journal of gambling studies, 32*(2), 391-407.
- Manning, V., Gomez, B., Guo, S., Low, Y. D., Koh, P. K., & Wong, K. E. (2012). An exploration of quality of life and its predictors in patients with addictive disorders: Gambling, alcohol and drugs. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(4), 551-562.
- Mason, J. (2006). Six strategies for mixing methods and linking data in social science research.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking, 13*(3), 313-316.
- Orford, J., (2011). *An unsafe bet? The dangerous rise of gambling and the debate we should be having*. Oxford, UK: John Wiley & Sons.
- Patton, J. H., Stanford, M. S., & Barratt, E. S. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of clinical psychology, 51*(6), 768-774.
- Potenza, M. (2012). Adolescent addiction: developmental, biological and clinical considerations. In *Labirintos da adolescência: roads to whatever*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian
- Prochaska, J. O., & Velicer, W. F. (1997). The transtheoretical model of health behavior change. *American journal of health promotion, 12*(1), 38-48.
- Reise, S. P., & Waller, N. G. (2009). Item response theory and clinical measurement. *Annual Review of Clinical Psychology, 5*, 27-48.
- Şalvarlı, Ş. İ., & Griffiths, M. D. (2021). Internet gaming disorder and its associated personality traits: A systematic review using PRISMA guidelines. *International Journal of Mental Health and Addiction, 19*(5), 1420-1442.
- Sanders, J., & Williams, R. (2019). The relationship between video gaming, gambling, and problematic levels of video gaming and gambling. *Journal of gambling studies, 35*(2), 559-569.
- Savage, J. E., Slutske, W. S., & Martin, N. G. (2014). Personality and gambling involvement: A person-centered approach. *Psychology of Addictive Behaviors, 28*(4), 1198.
- SICAD (2017). *Linhas de Orientação Técnica para a Intervenção em Comportamentos Aditivos e Dependências sem substância: Perturbação de Jogo*. SICAD. <https://www.sicad.pt>
- SICAD (2019). *Jogo, Internet e Outros Comportamentos Aditivos*. SICAD. <https://www.sicad.pt>
- Silva, S. (2009). Qualidade de vida e bem-estar psicológico em idosos. Dissertação de mestrado apresentada à Faculdade de Ciências Humanas e Sociais. Porto. Disponível em <https://bdigital.ufp.pt/dspace/bitstream/10284/1092/3/sarasilva.pdf>.
- Tabri, N., Werner, K. M., Milyavskaya, M., & Wohl, M. J. (2021). Perfectionism predicts disordered eating and gambling via focused self-concept among those high in erroneous beliefs about their disordered behavior. *Journal of Behavioral Addictions, 10*(3), 524-533.
- Whelan, J. P., Meyers, A. W., & Steenbergh, T. A. (2007). *Problem and pathological gambling* (Vol. 8). Hogrefe Publishing.
- World Health Organization. (2018). *ICD-11 Clinical Descriptions and Diagnostic Guidelines for Mental and Behavioural Disorders*. Geneva: World Health Organization.
- Yang, W., Morita, N., Ogai, Y., Saito, T., & Hu, W. (2021). Associations between sense of coherence, psychological distress, escape motivation of internet use, and internet addiction among Chinese college students: A structural equation model. *Current Psychology, 1*-10.

ANÁLISE BIBLIOMÉTRICA DE *GAMBLING* UTILIZANDO MÉTRICAS DA WoS E VOSviewer

AUTORES E AFILIAÇÕES

Rui Tinoco¹, Andreia Ribeiro¹
e Lúcia Oliveira²

¹ Psicólogo Clínico, DICAD da ARS Norte IP

² Psicóloga Clínica, PIAC da ARS Norte IP

CORRESPONDÊNCIA

Rui Pedro Tinoco Carreiro

Psicólogo Clínico- cédula OPP N° 451

DICAD- Divisão para a Intervenção nos Comportamentos Aditivos e
Dependências

Rua da Constituição, n° 195- 4°

4200-198 Porto

rui.carreiro@arsnorte.min-saude.pt

RESUMO

Enquadramento: O Gambling é uma área de estudo complexa que implica diferentes olhares e perspectivas disciplinares. Diversos estudos bibliométricos encontraram uma preponderância na área da investigação da tomada de decisão, entre outras áreas. Pretende-se contextualizar essa preponderância, ao mesmo tempo que se atualiza tendências de investigação na área.

Métodos: Conduziu-se uma análise bibliométrica usando a base de dados *Web of Science*, onde se obteve um total de 4262 artigos publicados num intervalo (2019- 21 de março de 2022). Utilizou-se a análise de resultados da WoS para realizar uma descrição dos resultados. Exportou-se posteriormente esta mesma análise para o VOSviewer, por forma a identificar-se campos de trabalho e tendências de investigação.

Resultados: No que concerne a resultados, destacamos a existência de três grandes *clusters* de palavras-chave correspondendo a *gambling* no geral; *gambling disorder* e *decision making*. Um quarto *cluster* emergiu, com menor representatividade, correspondendo a temas como *addiction* e meta-análises. No que diz respeito a temas emergentes,

identificámos palavras-chave com tempo médio de publicação mais recente como: *loot boxes*; *adolescents*, *covid-19*; *stress*; *internet*; *gambling harm*; *internet gaming disorder*, entre outros.

Conclusões: Os resultados corroboram a tendência da literatura de aproximar os comportamentos relacionados com o *gambling* de outras patologias aditivas, nomeadamente o *Substance Abuse*, o uso problemático da internet e o *gaming*. Registamos ainda a temática do COVID-19 como emergente quer em termos de palavras-chave registadas quer ainda no que concerne aos artigos. Surgiram, na análise das palavras-chave, três grandes *clusters*: um relacionado com o *gambling* e o *problem gambling*; um outro relacionado com o *gambling disorder* e um último em que o termo *decision making* assume um papel central. As palavras-chave com mais impacto e com tempo de publicação mais recente foram COVID-19, mas também algumas dimensões da internet, videojogos e as *loot boxes* em que a temática do gaming e o gambling se podem cruzar.

Palavras-chave

Gambling; *Gambling Disorder*; *bibliometric study*; *VOSviewer*

1. INTRODUÇÃO

O jogo a dinheiro ou *gambling*, é uma prática que data de tempos imemoriais. Entre os exemplos mais famosos de jogadores patológicos avulta Fiódor Dostoiévski. O seu percurso foi objeto de reflexão por parte de Freud em 1928. Também Stefan Zweig se interessou por esta problemática e na sua obra *24 Horas na Vida de uma Mulher* cruza duas temáticas que lhe eram caras: a paixão fulminante, capaz de desencadear atos impensáveis, e o jogo a dinheiro. A personagem principal é uma mulher que se apaixona por um homem que se revela um jogador inveterado, tenta ajudá-lo, arrisca os seus bens, inclusive a sua reputação. Depois de diversas promessas o indivíduo recai na conduta de jogo, com grande prejuízo pessoal, fazendo tábua rasa de todas as suas promessas de amor e de recuperação rumo a uma vida diferente. Posteriormente, Matysiak & Valeur (2003) referem-se a conduta ordálica como a tendência do jogador de, no âmbito do seu jogo descontrolado, se colocar à prova de um destino maior ou de uma entidade suprema- o que identifica uma dimensão importante neste género de problemática.

Em termos psicopatológicos, os comportamentos de perda de controle no jogo foram considerados como uma incapacidade de resistir aos impulsos (DSM-III, 1980). Na versão IV-R do mesmo manual, o Jogo Patológico é ainda considerado como uma perturbação dos impulsos, tendo sido acrescentado o critério de se contar com os outros para se regularizar uma situação financeira desesperada. Em todo o caso, o jogo patológico (pathological gambling) passou a ser considerado como perturbação de jogo (gambling disorder) no DSM V e passou a ser considerado na mesma categoria que as perturbações relacionadas com o abuso de drogas e álcool. Agora é apenas necessária a existência de quatro sintomas para se diagnosticar esta perturbação, ao mesmo tempo que o critério da existência de atos ilegais foi eliminado (Reilly & Smith, 2013). Este quadro sai então das perturbações de controlo dos impulsos para as Perturbações Relacionadas

com Substâncias e Perturbações Aditivas, mais concretamente Perturbações Não Relacionadas com Substâncias.

Assiste-se a uma evolução do quadro nosográfico, ao mesmo tempo que as práticas de jogo vão sendo objeto de estudo por parte de outras dimensões no interior da psicologia, das abordagens psicoterapêuticas em geral e também das dimensões psicofarmacológicas (Pallesen et al. 2005; Quilty et al., 2019). Deste modo, construiu-se diversas questões de investigação que pudessem fornecer uma perspetiva abrangente sobre esta área científica.

Research Question (RQ)1: Quais são as tendências globais de publicação e categorias de assunto em termos de publicação?

RQ2: Que países, instituições e autores participaram ativamente na investigação do *gambling*?

RQ3: Quais são as revistas citadas mais importantes que suportam o campo do conhecimento da investigação do *gambling*?

RQ4: Quais são as referências mais citadas na pesquisa de *gambling* de acordo com o número de citações?

RQ5: Quais são os temas de investigação mais importantes e as tendências emergentes discutidas em revistas de *gambling*?

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1. Gambling como prática problemática e não problemática

Potenza *et al.* (2019) refere-se a *Gambling Disorder* como um padrão persistente e recorrente de jogo a dinheiro associado a importantes níveis de distress, estimando uma prevalência de 0.5% na população adulta dos EUA. Refere ainda que intervenções comportamentais, concretamente cognitivo-comportamentais, assim como a entrevista motivacional e *Gamblers Anonymous* têm apoio empírico. Não se encontra, por seu turno, indicação clara para terapia farmacológica, existindo porém alguma evidência de ganhos na utilização de antagonistas

opióides. Este autores sublinham ainda que a associação entre esta perturbação, a baixa qualidade de vida e o suicídio tornam importante a aposta na prevenção e tratamento nesta área.

As fronteiras do *gambling*, por outro lado, parecem ser pouco claras e eventualmente expandir-se a outros contextos, dependendo de práticas sociais e tecnológicas. Gibson *et al.* (2022) procuraram realizar uma revisão sistemática das relações entre as microtransações em videojogos e o problema de *gaming* e *gambling*. Chamam a atenção para o que esta relação ainda seja pouco clara. De qualquer forma, este estudo recomenda que a compra de *loot boxes* possa ser classificada como uma forma de *gambling* e que micro-transações frequentes, no contexto dos videojogos, devem ser reguladas.

Brodeur *et al.* (2021) tenta situar o *gambling* no contexto da pandemia COVID-19, defendendo que ainda existe um conhecimento limitado sobre a relação entre estas duas dimensões, sendo que os jogadores problemáticos parecem ser mais vulneráveis e passíveis de aumentar o comportamento de jogo no contexto pandémico.

Abbott (2020) aponta que a participação, acesso e gastos com o jogo a dinheiro aumentaram em diversas zonas do mundo. Em termos epidemiológicos, as taxas de jogo problemático tendem a aumentar com a facilidade do acesso a este género de práticas que têm grande impacto nas populações, sobretudo, as marginalizadas. O maior impacto tem que ver especialmente com problemas financeiros e níveis elevados de *distress* psicológico. Em termos de políticas de saúde pública, este autor recomenda a redução da exposição a formas mais tóxicas de jogo, ao mesmo tempo que se facilita o acesso a intervenções a jogadores problemáticos ou em risco de o virem a ser. Também Baxter *et al.* (2019) realizam um estudo bibliométrico em que contextualizam o conceito de “*harm*” em três países diferentes, ao mesmo tempo que referem a preponderância da investigação na área de tomada de decisão no contexto do *gambling*.

A perturbação do jogo parece convocar uma série de questões, desde as mais contextuais, relacionadas com o contexto pandémico, às psicopatológicas, passando pelas questões ambientais da oferta, preocupações fulcrais numa abordagem centrada numa ótica de saúde pública.

2.2. Análise bibliométrica

Em termos históricos, o conceito de bibliometria foi proposto por Pritchard (1969) como sendo um conjunto de aplicações de métodos de natureza estatística e matemática a livros e outras formas de comunicação- como vimos, nalgumas das referências já identificadas neste trabalho, a bibliometria expandiu-se para outras áreas. Permite, por exemplo, o mapeamento das publicações, das suas características, a análise do desenvolvimento da produção e o impacto científico num campo específico de investigação. Nos últimos anos, a análise bibliométrica tem sido aplicada em várias áreas profissionais para visualizar o estado do conhecimento, características, evolução e tendências emergentes sobre um determinado tema (Donthu *et al.*, 2021). Os métodos bibliométricos são úteis para identificar e quantificar a cooperação, desempenho, colaboração de autores, revistas, publicações, países e instituições. São utilizados também para avaliar visualmente temas específicos da literatura científica de acordo com diversos parâmetros (Van Nunen, 2018).

3. MÉTODO

O presente estudo seguiu alguns procedimentos metodológicos observados em estudos anteriores, nomeadamente Vošner *et al.* (2017); Blažun Vošner *et al.* (2017) e Shah *et al.* (2019) que aplicaram instrumentos bibliométricos, nomeadamente o VOSviewer, no âmbito das suas pesquisas.

3.1. Constituição da Amostra

Realizou-se em a 21/03/2022 na Web of Science Core Collection (WoS) uma pesquisa com o termo “*Gambling*”. No que respeita a outras especificações considerámos: All fields e Refined by: Publication

years- 2019 or 2020 or 2021 or 2022; Languages: English. Obtiveram-se 4.262 resultados que foram exportados no formato Plain text file com Full record and cited references.

3.2. Instrumentos de Análise

A Web of Science (WoS) é uma das bases de dados de índices de citação científica mais prestigiada do mundo (Wang *et al.*, 2016) e contém um vasto número de literatura científica (Boyack *et al.*, 2005). Os artigos exportados através da WoS incluem numerosas informações, nomeadamente, o registo completo e referências citadas que podem ser exportadas para ficheiros de texto. Assim, englobam, por exemplo, o ano de publicação, autores, título, resumo, revista, palavras-chave e referências (Van Nunen *et al.*, 2018). Com efeito, esta multiplicidade de dados pode ser eficazmente utilizada para realizar uma análise bibliométrica.

Os métodos bibliométricos podem ser aplicados em títulos, palavras-chave, *abstracts* ou mesmo a todo o registo de citações, para obter tópicos específicos e categorias de assuntos atribuídos às publicações (Van Eck e Waltman, 2010). Com efeito, este trabalho utilizará os mapas gerados pelo VOSviewer, desenvolvido por Van Eck e Waltman (2010), para realizar uma análise abrangente e sistemática da pesquisa sobre *gambling*. Por sua vez, o VOSviewer pode apresentar informações detalhadas sobre a literatura, tais como tópicos de pesquisa e analisar e visualizar espacialmente as relações entre os autores, países, revistas, co-citações e palavras-chave.

3.3. Procedimento de Análise dos Resultados

A pesquisa anteriormente referida foi objeto de análise na própria plataforma em que se realizou (WoS) e exportada para o VOSviewer, através do qual se conduziram análises bibliométricas mais desenvolvidas.

4. RESULTADOS

4.1. Análise de Resultados – WoS

A WoS permite através da função analisar os resultados, perceber algumas dimensões bibliométricas interessantes que de seguida se apresentará. Em termos de volume de publicações, registámos na Tabela 1 um ligeiro aumento entre os anos de 2019 e 2021, oscilando as publicações entre as 1300 e as 1400 publicações ano.

Tabela 1

Anos de Publicação

Years	Count	%
2021	1417	33.247
2020	1368	32.098
2019	1315	30.854
2022	162	3.801

Note. Publication Years Record Count % of 4262.

Relativamente ao tipo de acesso dos trabalhos científicos incluídos nesta pesquisa, temos que praticamente metade dos trabalhos foram publicados em acesso aberto, sendo que os restantes trabalhos foram publicados noutra género de acesso (tabela 2). A tendência geral de aumento dos trabalhos em acesso aberto parece refletir-se também nesta área da investigação.

Tabela 2

Open Access

Type of Access	Count	%
All Open Access	2115	49.625
Gold	1014	23.792
Gold-Hybrid	415	9.737

Free to Read	254	5.960
Green Published	1141	26.771
Green Accepted	532	12.482
Green Submitted	337	7.907

Note. Open Access Record Count % of 4262; 2147 record(s) (50.375%) do not contain data in the field being analyzed.

Também no que concerne ao gênero de trabalhos publicados, temos um registo massivo do artigo que parece ser o veículo privilegiado de transmissão do conhecimento científico. Os *review articles* e os *early access*, também eles artigos, posicionam-se em segundo e terceiro lugar confirmando a hegemonia deste formato de escrita, como se poderá constatar na Tabela 3.

Tabela 3

Tipo de Documentos

Document Types	Count	%
Articles	3413	80.080
Review Articles	350	8.212
Early Access	327	7.672
Meeting Abstracts	154	3.613
Editorial Materials	151	3.543

Note. Document Types Record Count % of 4262; showing 5 out of 14 entries.

A tabela 4 seguinte representa a filiação dos autores presentes na pesquisa que serve de base ao presente trabalho. As instituições do mundo anglófono surgem nos primeiros lugares do registo, com particular relevância de instituições norte-americanas.

Tabela 4

Filiação Institucional dos Autores

Affiliations	Count	%
Yale University	198	4.646
Connecticut Mental Health Center	160	3.754
Connecticut Council Problem Gambling	149	3.496
University of London	144	3.379
University of Sydney	124	2.909
Nottingham Trent University	99	2.323
Monash University	95	2.229
Central Queensland University	94	2.206
University of Barcelona	92	2.159
University of Toronto	92	2.159

Note. Record Count % of 4262; showing 10 out of 3659 entries; 75 record(s) (1.760%) do not contain data in the field being analyzed.

No que diz respeito às casas editoriais que chancelam os trabalhos científicos em análise, temos as grandes editoras mundiais, especialmente do mundo anglófono, a obter o maior número de trabalhos. Destaca-se, na tabela 5 a Springer Nature, a Elsevier e depois, a alguma distância, a Taylor & Francis, a Wiley e a Frontiers Media Sa.

Tabela 5

Documentos publicados por editora

Publishers	Count	%
Springer Nature	860	20.178
Elsevier	717	16.823
Taylor & Francis	448	10.511
Wiley	342	8.024
Frontiers Media Sa	188	4.411
Sage	183	4.294
Akademiai Kiado Zrt	179	4.200
Mdpi	161	3.778
Mary Ann Liebert, Inc	86	2.018
Center Addiction & Mental Health-Camh	85	1.994

Note. Record Count % of 4262; Showing 10 out of 281 entries

No que respeita às categorias da WoS suscitadas, observa-se na table 6 o *Substance Abuse*, a *Psychiatry*, a *Psychology Multidisciplinary*, as Neurosciences e a *Psychology Clinical* como as mais relevantes. O termo *gambling surge* assim associado ao abuso de substâncias e a diversas áreas de saber psi, conjuntamente com as neurociências.

Tabela 6

Distribuição dos Documentos por Categorias da Web of Science

Web of Science Categories	Count	%
Substance Abuse	1064	24.965
Psychiatry	862	20.225
Psychology Multidisciplinary	589	13.820
Neurosciences	374	8.775
Psychology Clinical	313	7.344
Public Environmental Occupational Health	256	6.007

Economics	174	4.083
Psychology Experimental	164	3.848
Clinical Neurology	152	3.566
Psychology	139	3.261

Note. Web of Science Categories Record Count % of 4262; showing 10 out of 200 entries.

Relativamente aos financiamentos que esta área de saber convoca, temos na tabela 7 que um pouco mais de metade dos trabalhos publicados em que o termo de *gambling surge* foram efetivamente financiados. Da mesma forma que, noutras áreas de análise anteriormente apresentadas, as instituições norte-americanas foram as que mais trabalhos financiaram- conforme tabela que se segue.

Tabela 7

Distribuição dos Documentos Apoiados por Agências de Financiamento

Funding Agencies	Count	%
United States Department Of Health Human Services	251	5.889
National Institutes Of Health Nih Usa	248	5.819
European Commission	203	4.763
National Natural Science Foundation Of China Nsf	149	3.496
Nih National Institute On Drug Abuse Nida	93	2.182
Connecticut Council On Problem Gambling	83	1.947
Australian Research Council	82	1.924
National Center For Responsible Gaming	71	1.666
Uk Research Innovation Ukri	71	1.666
Spanish Government	70	1.642

Note. Funding Agencies Record Count % of 4262; showing 10 out of 2718 entries; 1922 record(s) (45.096%) do not contain data in the field being analyzed.

A possibilidade de analisar os resultados que a WoS oferece, permite ainda o mapeamento das revistas em que os artigos considerados neste trabalho foram publicados. Trata-se de revistas internacionais em que os temas dos comportamentos aditivos são de alguma forma convocados. Ressalvamos ainda, da Tabela 8, a existência de diversas revistas dedicadas exclusivamente à temática do *gambling*, o que evidencia a importância deste tema, realçamos as mais importantes aqui: *Journal of Gambling Studies*; *International Gambling Studies* e *Journal of Gambling Issues*.

Tabela 8

Distribuição dos Documentos por Revistas Científicas

Publication Titles	Count	%
Journal of Gambling Studies	338	7.931
Journal of Behavioral Addictions	179	4.200
International Gambling Studies	125	2.933
International HJournal of Mental Health and Addiction	99	2.323
Addictive Behaviors	90	2.112
Journal of Gambling Issues	85	1.994
Frontiers in Psychiatry	82	1.924
International Journal of Environmental Research and Public Health	76	1.783
Gaming Law Review Economics Regulation Compliance and Policy	75	1.760
Frontiers in Psychology	66	1.549

Note. Publication Titles Record Count % of 4262; showing 10 out of 1461 entries.

Para terminar esta parte do trabalho, analisamos de seguida os autores com maior número de trabalhos publicados no período em apreço. Dominam a Tabela 9 autores como Potenza; Griffiths; Jiménez-Murcia, Fernandez-Aranda e Granero. Sublinha-se o elevado número de artigos para o período em análise, o que parece apontar que os autores mais relevantes nesta pesquisa,

provavelmente assinam trabalhos em coautoria, muitos deles produtos de trabalho de equipa e de centros de investigação que dirigem ou de que fazem parte.

Tabela 9

Distribuição por Autoria

Authors	Count	%
Potenza MN	176	4.130
Griffiths MD	86	2.018
Jiménez-Murcia S	78	1.830
Fernández-Aranda F	68	1.595
Granero R	57	1.337
Hodgins DC	53	1.244
Menchon JM	47	1.103
Blaszczynski A	45	1.056
Mestre-bach G	45	1.056
King DL	44	1.032

Note. Authors Record Count % of 4262; showing 10 out of 11 369 entries

De um modo geral, a literatura sobre o *gambling* segue as tendências atuais da literatura científica identificada por diversos autores (Tinoco & Fernandes, 2021; Liu, 2021), a saber: o predomínio do formato artigo; o surgimento de autores com elevado número de publicações; a tendência para o *open access* dos trabalhos. Em termos mais específicos deste tema de investigação, realçamos a existência de revistas exclusivamente dedicadas a esta esta problemática, o que de alguma forma testemunha a sua relevância.

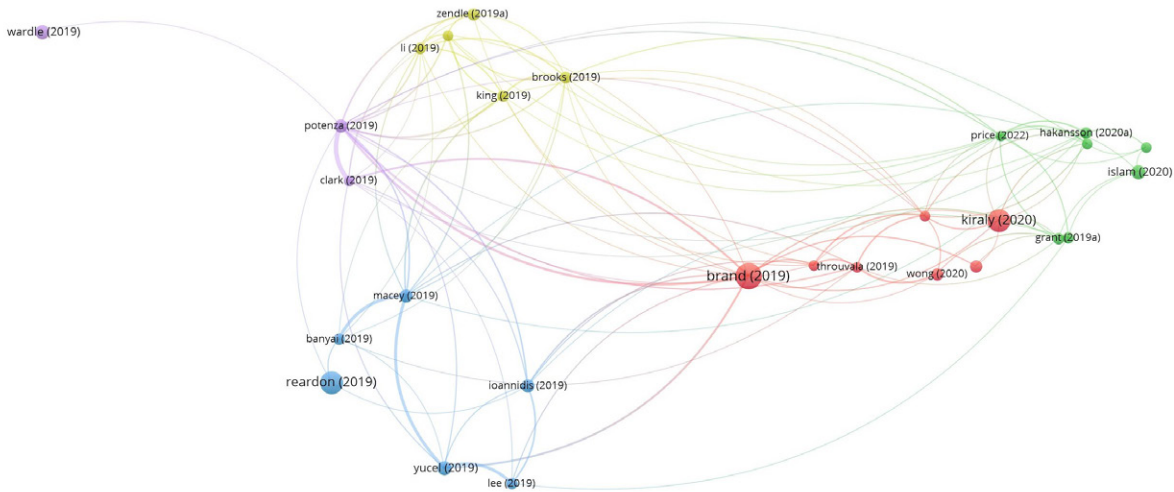
4.2. Análise Bibliométrica da Pesquisa com VOSviewer

A função *bibliographic coupling* determina a relação dos itens tendo em linha de conta as referências partilhadas entre cada um dos trabalhos. O programa propõe ainda clusters em que os artigos podem ser agrupados. Nesta visualização apresentada na Imagem 1, só foram considerados os trabalhos com um mínimo de 40 citações. Os artigos foram analisados por dois colaboradores de forma independente, contextualizando-se quais os temas dominantes em cada trabalho analisado. Este procedimento foi repetido em momentos posteriores da análise bibliométrica que está a apresentar.

Assim, o cluster verde compreende a maior parte de artigos relacionados com o tema do *gambling* no contexto do COVID-19 e dois que escapam a esta temática, centrando a sua atenção no uso problemático do *smartphone* e no *vaping*. Relativamente ao cluster vermelho, os artigos relacionam estudos a utilização problemática da internet e a perturbação de *gaming*, referindo ainda o modelo *i-pace* como um modelo que se pode generalizar para além das desordens relacionadas com a utilização da internet. O cluster azul organiza-se em dois polos-aliás, essa organização é visível espacialmente na nuvem que de seguida se disponibiliza. Um deles está mais relacionado com os aspetos do desporto e um outro que convoca variáveis e dimensões neuropsicológicas como a impulsividade e a compulsividade. O cluster roxo compreende três artigos que se debruçam sobre diversas dimensões da perturbação de *gambling*. Finalmente o cluster amarelo compreende cinco artigos cuja temática anda em torno das *loot boxes*, nalguns casos associando-o com o *gaming* e o *gambling*.

Imagem 1

Artigos organizados Espacialmente pelo Bibliographic Coupling



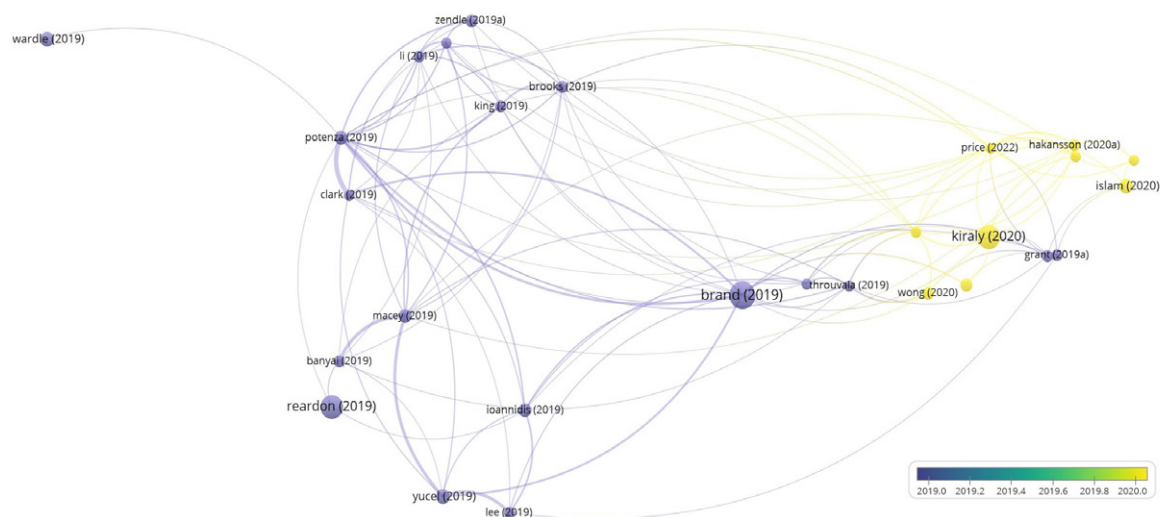
Nota. Artigos com um mínimo de 40 citações

Fez-se de seguida a mesma nuvem, Imagem 2, gerada pela função *bibliographic coupling*, mínimo de 40 referências, mas desta vez ativando a apresentação *overlay*. Nesta opção, a nuvem é apresentada com tonalidades coloridas que levam em linha de conta o tempo médio de publicação. Pode-se, deste modo, identificar artigos com mais impacto que têm mais referências em comum, tendo em conta o seu tempo de publicação. Pode tentar identificar-se áreas de saber que estejam a ser mais emergentes no interior da temática do *gambling*.

A zona amarela da nuvem seguinte identifica os trabalhos com tempo de publicação mais recente que seriam cluster vermelho e verde da nuvem anterior- que correspondem, relembramos, aos estudos no contexto do COVID-19 e cruzando a problemática com o uso problemático da internet e o *gaming*.

Imagem 2

Artigos organizados Espacialmente pelo Bibliographic Coupling of the Articles- Overlay Visualization

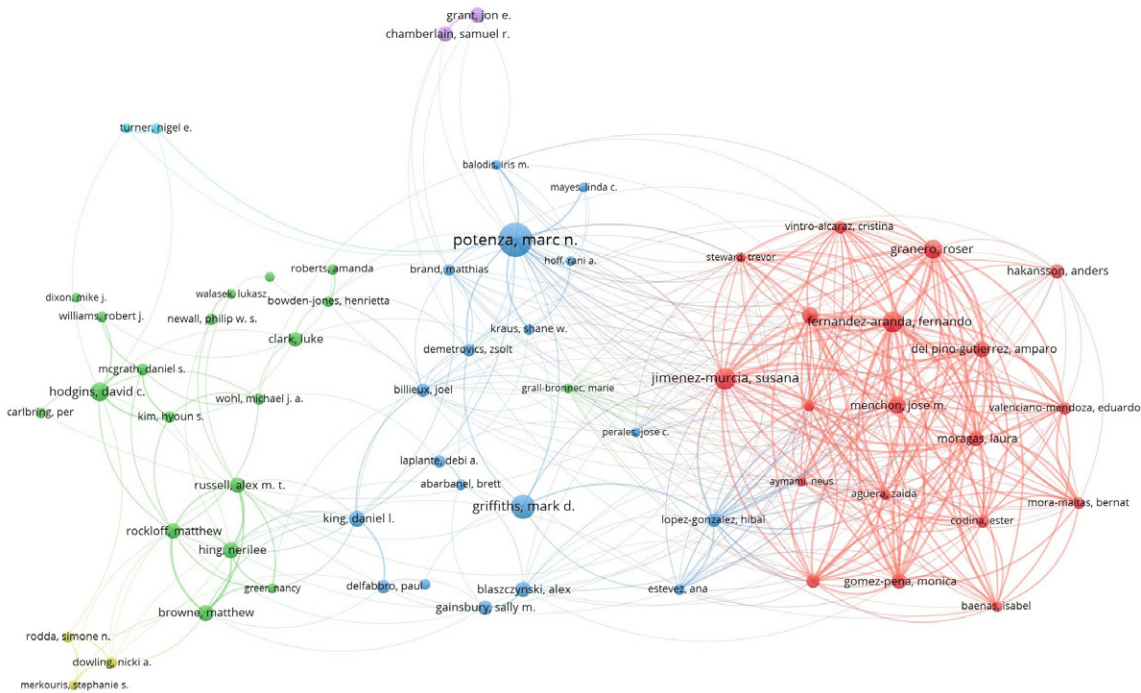


Nota. Artigos com um mínimo de 40 citações

A análise através da funcionalidade *bibliographic coupling* permitiu identificar, em termos bibliométricos, diversos campos de pesquisa na área do *gambling*. Realça-se aqui o impacto da pandemia em termos de interesse de investigação e ainda a emergência das *loot boxes* como campo em que o *gaming* e o *gambling* se intercetam.

A representação da pesquisa tendo em conta a coautoria determina a proximidade dos itens tendo em linha de conta a coautoria dos documentos. A opção aqui foi limitar a representação dos autores a um mínimo de 15 trabalhos (Imagem 3). A representação espacial desta informação permite a visualização das redes de colaboração mais produtivas e levando também em linha de conta o impacto científico individual de cada um dos autores. A seguinte nuvem propõe cinco clusters, sendo que dois deles não têm tanta expressão. Realça-se a zona azul em que autores como Potenza e Griffiths assumem posições centrais. Na zona vermelha constata-se o aparecimento de autores de países de língua espanhola com algum destaque para Jiménez-Murcia e Fernández-Aranda e Granero. Na nuvem verde, mais dispersa, pontificam nomes como Hodgins, Rockloff, Hinge, Brown, entre outros.

Imagem 3
 Análise por Coauthorship



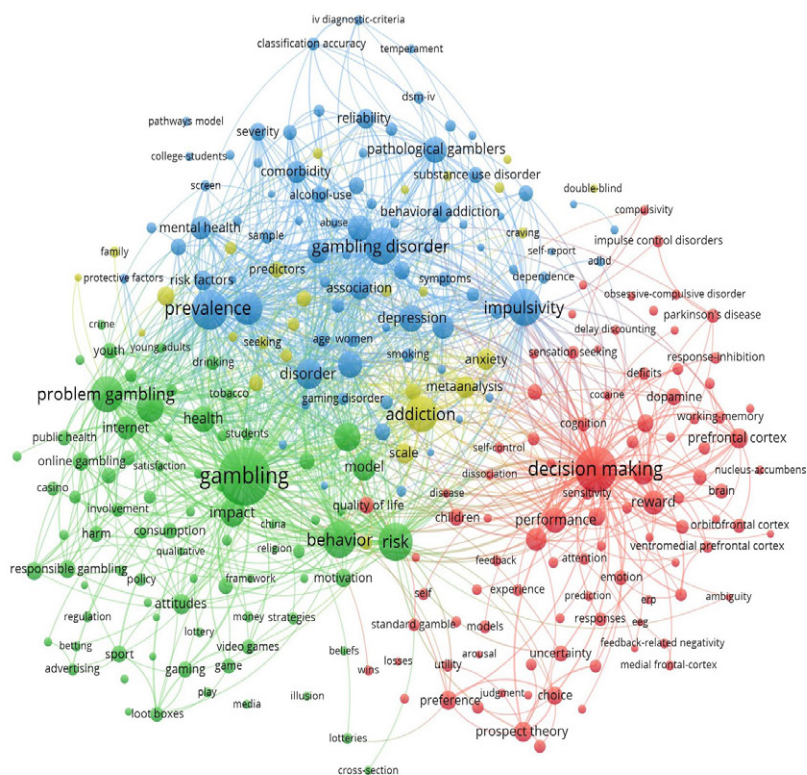
Nota. Coautoria com mínimo de 15 citações

Na opção co-ocorrência de todas as palavras-chave, a relação entre os itens é determinada pelo número de documentos em que as mesmas ocorrem conjuntamente. Selecionou-se, de seguida, uma visualização em que apenas as palavras-chave em que existe um mínimo de quinze ocorrências são representadas (Imagem 4).

O programa propõe a existência de quatro clusters, sendo que um deles não tem a mesma expressividade do que os outros. Trata-se da nuvem amarela, menos definida, mas que apresenta palavras-chave como: *addiction, scale, intervention, questionnaire, treatment seeking e metaanalysis*.

O cluster vermelho apresenta no seu centro a palavra-chave *decision making*, sendo que muitas dos termos que a rodeiam se relacionam com as ciências neurológicas e neuropsicológicas- destaca-se: *sensation seeking; prefrontal cortex, dopamine, reward, brain, attention, emotion*, entre outras. No que respeita ao cluster verde, com centro no termo *gambling*, registamos palavras como *gambling problem, online gambling, behavior, risk, responsible gambling*- parece ser uma área em que se estuda o *gambling* não tanto numa abordagem psicopatológica. Finalmente, no cluster azul, surgem termos como *gambling disorder, impulsivity, prevalence, disorder, gaming disorder*, que parecem estar mais associados a um olhar psicopatológico ou, se se quiser, de saúde mental.

Figure 4
 Cartographic Analysis using Co-occurrence

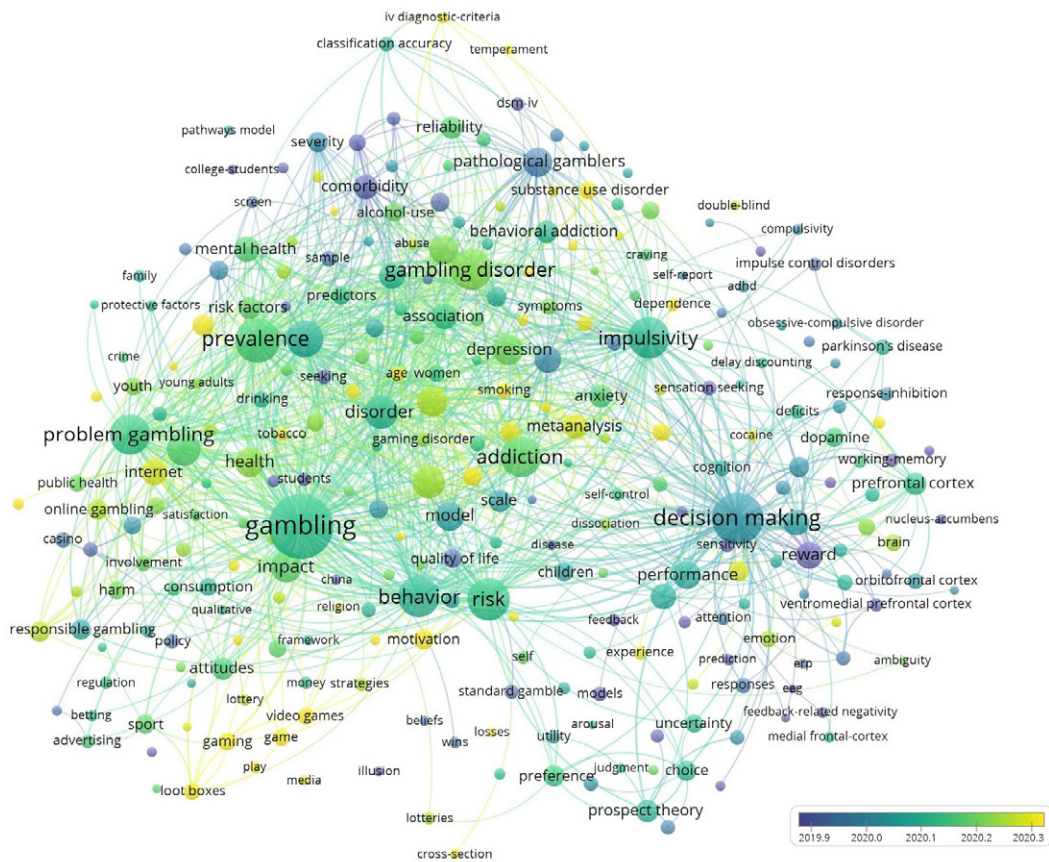


Nota. Co-ocorrência com mínimo de 15 citações

À semelhança do anteriormente efetuado, fez-se a mesma nuvem tendo agora ativada a visualização overlay (Imagem 5). Esta opção permite identificar as palavras-chave com médias de publicação mais recentes e, conseqüentemente, entrever áreas de investigação emergentes. Assim em termos de palavras-chave com médias de publicação mais recentes, destaca-se: *loot boxes; adolescents, covid-19, stress; internet; gambling harm; gaming; videogames; internet gaming disorder; functional connectivity; addictive behavior; mental health*, entre outros.

Imagem 5

Cartographic Analysis using Co-occurrence with Overlay Visualization



Note. Co-occurrence with a minimum of 15 citations

5. DISCUSSÃO

A escolha de um termo abrangente como o *gambling*, permitiu ter um número elevado de artigos para análise, o que enriquece e permite alguns *insights* na visualização das áreas de pesquisa mais importantes neste género de comportamento. No que respeita à WoS, realçamos que o termo *gambling* esteve bastante presente na categoria *Substance Abuse*, o que parece refletir a evolução nosográfica referida no início deste trabalho e que tende a aproximar a perturbação do jogo às dependências. No que respeita ao financiamento, registámos que

cerca de metade dos trabalhos se encontram ligados a linhas de investigação, o que aponta para algum interesse nesta área de conhecimento por parte das agências financiadoras.

Em relação aos autores mais proeminentes nesta área, registamos um elevado número de assinaturas, fruto de colaborações conjuntas e de redes de conhecimento, o que parece replicar também nesta área esta tendência mais geral da produtividade científica da ciência contemporânea. Realçamos também a emergência de trabalhos em que a temática do COVID-19 se encontra presente, assim como

em trabalhos em que temas como o uso problemático da internet e o *gaming* são proeminentes.

A análise cartográfica com base na co-ocorrência de palavras-chave também nos forneceu importantes *insights*. Ressalvamos a emergência de três grandes clusters: um primeiro relacionado com o *gambling* e o *problem gambling*; uma segunda mais relacionada com o *gambling disorder*, correspondendo a uma abordagem mais centrada num olhar psicopatológico, e uma terceira em que o termo *decision making* é central. Parecem existir, assim, três grandes áreas, respetivamente correspondendo a um olhar não psicopatológico; a um olhar psicopatológico e uma última centrada em torno do *decision making*, de algumas dimensões neurológicas, entre outras.

A mesma análise cartográfica, tendo agora em linha de consideração o tempo médio de publicação, poderá ajudar a perceber áreas em ascensão, onde se realça o COVID-19 mas também algumas dimensões da internet, videojogos e as *loot boxes* em que a temática do *gaming* e o *gambling* se podem vir a cruzar.

Considera-se, assim, que o presente trabalho contribui para uma visão bibliométrica sobre as tendências de desenvolvimento e estado da arte desta área de pesquisa. Bem como para a visualização das principais redes de colaboração internacionais e domínio de investigação. Identificaram-se também quais as palavras-chave com um tempo de publicação mais recente e com significativa presença na pesquisa, o que aponta para áreas de recente interesse na literatura e provavelmente indicadoras de direções futuras e emergentes de investigação nesta área.

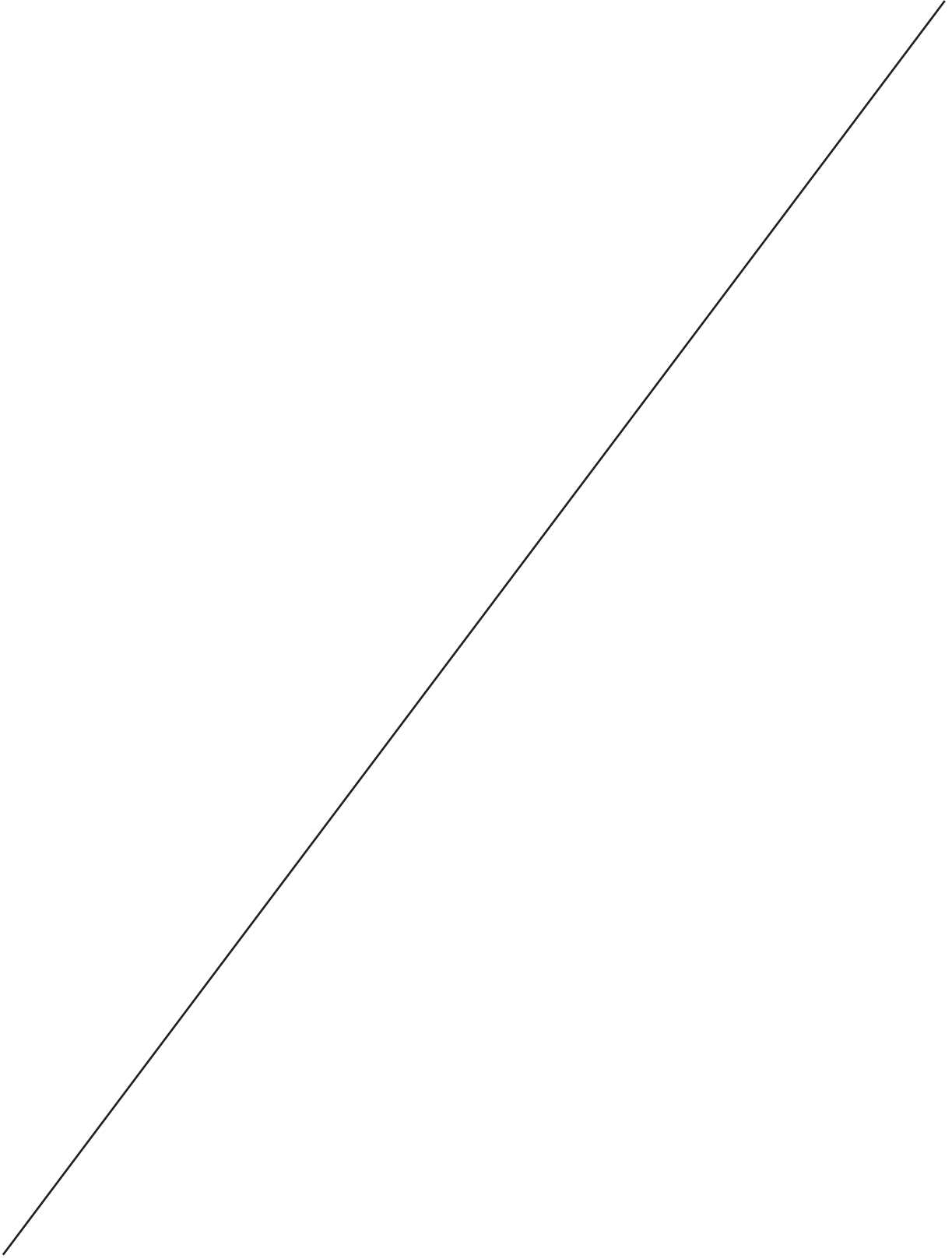
6. LIMITAÇÕES E HIPÓTESES DE FUTURAS INVESTIGAÇÕES

Em termos de limitações, destaca-se o uso de apenas uma base de dados. A WoS é, de facto, uma base de dados de suma importância em termos internacionais mas existem outras. Poderá ser interessante tentar perceber se estes dados e tendências também se registam quando se utiliza outras fontes. É certo que haverá grande sobreposição de dados mas não totalmente. A pesquisa utilizada como base do estudo não foi, dada a sua extensão, revista em termos humanos - no entanto, os resultados obtidos são também uma forma de garantir a pertinência da pesquisa que se utilizou, face ao objeto de estudo.

Em termos de futuras análises bibliométricas, por forma a detalhar alguns campos de investigação aqui detetados, destacamos: *problem gambling*; *gambling disorder* e *decision making*. Também o termo *loot boxes* pareceu interessante, por forma a se poder perceber tendências e conteúdos de investigação nesta sub-área do comportamento do jogo em que o *gaming* se pode cruzar com o *gambling*.

BIBLIOGRAFIA

- Abbott, M. W. (2020). The changing epidemiology of gambling disorder and gambling-related harm: public health implications. *Public health*, 184, 41-45. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.04.003>
- Baxter, D. G., Hilbrecht, M., & Wheaton, C. T. (2019). A mapping review of research on gambling harm in three regulatory environments. *Harm Reduction Journal*, 16(1), 1-19. <https://doi.org/10.1186/s12954-018-0265-3>
- Boyack, K. W., Klavans, R., & Börner, K. (2005). Mapping the backbone of science. *Scientometrics*, 64(3), 351-374. <https://doi.org/10.1007/s11192-005-0255-6>
- Brodeur, M., Audette-Chapdelaine, S., Savard, A. C., & Kairouz, S. (2021). Gambling and the COVID-19 pandemic: A scoping review. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 111, 110389. <https://doi.org/10.1016/j.pnpb.2021.110389>
- Blažun Vošner, H., Železnik, D., Kokol, P., Vošner, J., & Završnik, J. (2017). Trends in nursing ethics research: Mapping the literature production. *Nursing Ethics*, 24(8), 892-907. <https://doi.org/10.1177/0969733016654314>
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 133, 285-296. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070>
- Gibson, E., Griffiths, M., Calado, F., & Harris, A. (2022). The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 107219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107219>
- Liu, W. (2021). A matter of time: publication dates in Web of Science Core Collection. *Scientometrics*, 126(1), 849-857. <https://doi.org/10.1007/s11192-020-03697-x>
- Matysiak, J. C. & Valleur, M. (2003). Sexe, passion et jeux vidéo.- Les nouvelles formes d'addiction Paris: Flammarion.
- Shah, S. H. H., Lei, S., Ali, M., Doronin, D., & Hussain, S. T. (2019). Prosumption: bibliometric analysis using HistCite and VOSviewer. *Kybernetes*. <https://www.emerald.com/insight/0368-492X.htm>
- Pallesen, S., Mitsen, M., Kvale, G., Johnsen, B. H., & Molde, H. (2005). Outcome of psychological treatments of pathological gambling: A review and meta-analysis. *Addiction*, 100(10), 1412-1422. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2005.01204.x>
- Potenza, M. N., Balodis, I. M., Derevensky, J., Grant, J. E., Petry, N. M., Verdejo-Garcia, A., & Yip, S. W. (2019). Gambling disorder. *Nature Reviews Disease Primers*, 5(1), 1-21. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2005.01204.x>
- Pritchard, A. (1069). Statistical bibliography or bibliometrics? *J Doc*, 24, 348-349.
- Quilty, L. C., Wardell, J. D., Thiruchselvam, T., Keough, M. T., & Hendershot, C. S. (2019). Brief interventions for problem gambling: A meta-analysis. *PLoS One*, 14(4), e0214502. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0214502>
- Reilly, C., & Smith, N. (2013). The evolving definition of pathological gambling in the DSM-5. National Center for Responsible Gaming, 1, 1-6. https://icrg.org/sites/default/files/uploads/docs/white_papers/ncrg_wpdsm5_may2013.pdf
- Tinoco, R. P., & Fernandes, J. L. (2021). A escrita científica da ciência portuguesa: Algumas métricas das ciências sociais e psicológicas. *Psicologia*, 35(1), 61-70. <https://doi.org/10.17575/psicologia.v35i1.1628>
- Van Nunen, K., Li, J., Reniers, G., & Ponnet, K. (2018). Bibliometric analysis of safety culture research. *Safety Science*, 108, 248-258. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2017.08.011>
- Van Eck, N., & Waltman, L. (2010). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *Scientometrics*, 84(2), 523-538. <https://doi.org/10.1007/s11192-009-0146-3>
- Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2011). Text mining and visualization using VOSviewer. *arXiv preprint arXiv:1109.2058*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1109.2058>
- Vošner, H. B., Bobek, S., Zabukovšek, S. S., & Kokol, P. (2017). Openness and information technology: a bibliometric analysis of literature production. *Kybernetes*. <https://doi.org/10.1108/K-10-2016-0292>
- Wang, X., Fang, Z., & Sun, X. (2016). Usage patterns of scholarly articles on Web of Science: a study on Web of Science usage count. *Scientometrics*, 109(2), 917-926. DOI 10.1007/s11192-016-2093-0



CONSUMO DE ÁLCOOL NOS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS – RELAÇÃO COM A AUTOESTIMA E A BUSCA DE SENSAÇÕES

*ALCOHOL CONSUMPTION
IN UNIVERSITY STUDENTS –
RELATION WITH SELF-ESTEEM
AND SENSATION-SEEKING*

AUTORES

Cátia Viana¹, Jorge Negreiros²

NOTA DE AUTOR

¹Cátia Viana, Mestre em Psicologia da Justiça e da Desviância,
Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da
Universidade do Porto (FPCEUP),
catiaviana.psi@hotmail.com

²Jorge Negreiros,
Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da
Universidade do Porto (FPCEUP), jorgeneg@fpce.up.pt

RESUMO

O álcool é a substância mais consumida em Portugal, apresentando diversas consequências diretas e indiretas para a saúde. Assim, o consumo de álcool nos estudantes universitários constitui uma área de investigação e intervenção com grande interesse científico. O presente estudo procurou compreender a relação existente entre o consumo de álcool e as variáveis autoestima e busca de sensações, e também apresentava o intuito de compreender quais seriam as possíveis diferenças consoante o género. Através da utilização de um protocolo que engloba as escalas de *Alcohol Use Disorders Identification Test (AUDIT)*, *Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES)* e *Brief Sensation Seeking Scale V (BSSS-V)*, obteve-se uma amostra de 553 estudantes de diversas universidades portuguesas.

Concluiu-se que os estudantes universitários portugueses apresentam um risco baixo de consumo de álcool, apresentando os homens um maior risco de consumo de álcool quando comparados com as mulheres. No que concerne à autoestima não foi encontrada qualquer relação com o risco de consumo de álcool. Em contraste, encontrou-se uma correlação positiva entre o risco de consumo de álcool e a busca de sensações, o que poderá significar que uma maior busca de sensações pode estar relacionada com um maior risco de consumo de álcool.

Palavras-chave: Álcool; Autoestima; Busca de Sensações; Género; Estudantes Universitários; Psicologia.

ABSTRACT

Alcohol is the most consumed substance in Portugal, leading to several direct and indirect consequences for health. Thus, alcohol consumption within university students is an area of investigation and intervention with great scientific interest. This study aimed to comprehend the relation between alcohol consumption and the variables self-esteem and sensation seeking, as well as to understand the possible differences according to gender. Through the administration of a more general protocol that includes the Alcohol Use Disorders Identification Test (AUDIT), Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES) e Brief Sensation Seeking Scale V (BSSS-V), a sample of 553 students from several Portuguese universities was obtained.

Results of this investigation show that Portuguese university students have a low risk of alcohol consumption, with men presenting a higher risk of alcohol consumption when compared to women. Regarding self-esteem, no relationship was found with the risk of alcohol consumption. In contrast, a positive correlation was found between the risk of alcohol consumption and sensation seeking, which possibly means that greater sensation seeking may be related to a greater risk of alcohol consumption.

Keywords: Alcohol; Self-esteem; Sensation Seeking; Gender; University Students; Psychology.

INTRODUCTION

1- Patterns of alcohol consumption among university students

Alcohol is the most consumed substance in Portugal with an increase prevalence of alcohol consumption throughout life, increasing from 72% in 2012 to 83% in 2016 among young people between 15 and 34 years old. This prevalence continues to be higher in the male group, with 87% in 2016, more than in the female group that had a prevalence of 79% in 2016 (SICAD, 2019).

Specifically in the population between 15 and 24 years old, it is evident the frequency of consumption of any drink at least once a week (33%). Even so, in 2014, 59% of Portuguese young people considered regular alcohol consumption as high risk and 36% as medium health risk, while regarding occasional consumption, 5% considered it as high risk and 72% as medium health risk. These data show that young Portuguese have a higher perception of risk than young Europeans (SICAD, 2019).

Alcohol consumption can represent several health consequences, in a directly or indirectly way. In the specific case of university students, alcohol consumption can have consequences in several areas, such as lower academic performance, health problems, a greater tendency to get involved in legal problems and adopt other risk behaviors, as well as to consume and develop addiction to psychoactive substances in adulthood (Esmaeaelzadeh et al., 2018; Skidmore et al., 2016). Therefore, alcohol consumption may not present significant immediate consequences, but it is associated with several negative problems at the individual and social level (World Health Organization, 2007). Even so, alcohol consumption is a common practice in social events, and socialization is presented as one of the main motivators for this consumption (Kairouz et al., 2002).

2- Self-esteem

Self-esteem is important in all aspects of life, and it can be considered a basic human need, making it essential for a healthy self-development (Branden, 2001). Rosenberg (1965) views this construct as an attitude, defining it as the interpretation that an individual makes about their value, as well as the beliefs and perceptions of themselves in a favorable or unfavorable way (Baumeister et al., 2003).

Self-esteem and alcohol consumption

Investigations that seek to study the relation between self-esteem and alcohol consumption show inconsistent results despite the evidence of a relationship between self-esteem and substance use, therefore it is not possible to define the role of self-esteem in consumption. Thus, some studies point to a link between low self-esteem and alcohol consumption (Collison et al., 2016; DeHart et al., 2009; Maldonado et al., 2008; Roemer & Walsh, 2014; Szinay et al., 2019), while others found a relation between consumption and greater self-esteem (Muñoz-Paríz & Ruíz-Muñoz, 2008; Neumann et al., 2009).

Self-esteem may be related to the individual's ability to resist to social pressures to consume substances (Maldonado et al., 2008). In addition, some studies also point to this construct as an important individual factor for alcohol consumption, while low self-esteem can be a predictor of consuming greater amounts of alcohol (Glindemann et al., 1999). In the study of Collison et al. (2016), self-esteem was negatively correlated with attitudes towards alcohol, whereby individuals with lower self-esteem had less restrictive attitudes towards alcohol, as in contrast, individuals with higher self-esteem were more restrictive regarding its consumption.

On the other hand, other studies suggest a correlation between self-esteem and higher consumption of alcohol and illicit substances (Muñoz-Paríz & Ruíz-Muñoz, 2008; Neumann et al., 2009). In the investigation by Muñoz-Paríz and Ruíz-Muñoz (2008) it can be observed that consumption was

higher in the group with a high-medium self-esteem rather than the low-medium self-esteem group, which was evident for the number of drinks and frequency of alcohol consumption per week and by the consumption of other substances. These results can be explained by the tendency of these subjects to place themselves more regularly in social situations where alcohol consumption is seen in a positive way. Additionally, these subjects can also consume with the objective of obtaining positive experiences or interpersonal interactions (Cooper et al., 1995; DeHart et al., 2009).

3- Sensation seeking

Sensation seeking can be used to understand, predict, and explain various behaviors as well as social interactions (Gouveia et al., 2010, cit in Sousa et al., 2019), while also showing a strong association with risk behaviors, such as alcohol and drug use (Newcomb et al., 2011).

Sensation seeking is a personality trait that was initially studied by Zuckerman (1994), who defined this construct as a personality trait that reflects the need to experience diverse and complex sensations, which can often represent physical, legal, financial, and social risks. Thus, people with high levels of sensation seeking are characterized by looking for unusual situations that for others would be seen as dangerous and risky (Zuckerman, 1994; Zuckerman & Kuhlman, 2001), as well as they also tend to get involved in risky situations in an unreflective way (Ruch & Zuckerman, 2001).

This construct is considered as multifaceted, with different components such as: thrill and adventure seeking, experience seeking, disinhibition and boredom susceptibility (Zuckerman, 1994), and these four dimensions are considered relevant for the prediction of behavioral phenomena. The thrill and adventure seeking factor is related to a subject's desire to engage in sports and other activities that involve danger and speed. Experience seeking, on the other hand, consists of seeking experiences through the mind, sensations, travel, and through

a non-conformist lifestyle. The third dimension, disinhibition, is characterized by the desire for social and sexual disinhibition, which may be expressed, for example, by alcohol consumption. Lastly, boredom susceptibility is associated with intolerance to routine, repetition, predictable and boring people, and to feelings of discomfort when there is no change (Chitas, 2010; Zuckerman, 1994).

Sensation seeking and alcohol consumption

According to Zuckerman (2015), subjects who present high levels of sensation seeking and find themselves with low levels of arousal can look for exciting activities to increase their level of arousal. Accordingly, the literature reveals that sensation seeking has a consistent relation with consumption behavior (González-Iglesias et al., 2014; Labrie et al., 2014; Zuckerman & Kuhlman, 2001), and substance users have higher levels of sensation seeking than non-consumers (Zuckerman & Kuhlman, 2001) as well as a greater correlation with quantity and frequency of consumption (Labrie et al., 2014; Legrand et al., 2007).

In addition, a difference can be established in the relation between alcohol consumption and the search for sensations depending on gender. An investigation with young French university students concluded that there is a correlation between the disinhibition trait and the use of alcohol by women, while in men there is an association between the search for experiences trait and the disinhibition trait with alcohol consumption (Legrand et al, 2007). Also, in the study by Newcomb and Bentler (1989), a link between the sensation seeking subscales and alcohol consumption was found, however, these authors point out that this link does not exist in the search for experiences in men.

4- Relevance of the Present Study

Alcohol consumption can emerge from a search for feelings of well-being, that is, as a coping strategy that is shown to be ineffective and disadvantageous. Therefore, as already mentioned, risky alcohol consumption translates into serious risks to physical and psychological health (Ordem dos Psicólogos Portugueses, 2021).

Thus, and considering the period of COVID-19 which raised the daily consumption of the alcohol among the Portuguese from 12% to 25% (SICAD, 2020a), it is important to investigate the various intrinsic factors that can influence risky alcohol consumption, to find effective intervention and prevention strategies for mental health professionals.

5- Aims and Hypotheses

Considering all the theoretical framework presented so far, this study seeks to identify the patterns of alcohol consumption among university students, as well as to relate these consumptions with individual factors such as self-esteem and sensation seeking. Therefore, the objectives of this study are:

- Identify the patterns of alcohol consumption of university students.
- Analyze the relationship between alcohol consumption and self-esteem.
- Analyze the relationship between alcohol consumption and sensation seeking.
- Examine gender differences in alcohol consumption patterns.

These objectives allowed the construction of five research hypotheses that will be listed below:

H1: University students have a low-risk alcohol consumption pattern.

H2: Males are at higher risk for alcohol consumption than females.

H3: Alcohol consumption is correlated with the levels of self-esteem of university students.

H4: Alcohol consumption is correlated with sensation seeking.

H5: Male subjects at high risk of alcohol consumption have higher levels of sensation seeking than female subjects with the same risk of alcohol consumption.

METHOD

1- Participants

With the purpose of studying the phenomena previously described, the following criteria were defined for the selection of this study's sample: be a university student, be between 18 and 26 years old and be Portuguese.

In total, 558 participations were registered on the online questionnaire. Nonetheless, to meet the selection criteria, four were excluded from the sample because they weren't attending university and one for not being Portuguese.

Thus, the final sample consists of 553 Portuguese participants, currently attending university. It was identified that 55.5% were female and 44.5% were male, with an age distribution of: 18 years (15%), 19 years (18.4%), 20 years (17.4%), 21 years (16.5%), 22 years (13%), 23 years (9.9%), 24 years (4.3%), 25 years (2.7%) and 26 years (2.7%). As for the educational institution, the vast majority attend the University of Porto (49%), with students attending a bachelor's degree (60.6%), a master (18.1%), an integrated master (20.4%) or a doctorate (0.9%).

2- Measures and Instruments

To verify the hypotheses presented above, a composite instrument was developed resulting from the combination of the following instruments:

Sociodemographic data. The information obtained from the sociodemographic questionnaire presents the objective of characterizing the sample and, at

the same time, ensuring that all participants meet the criteria for inclusion in the study. Therefore, in this part of the questionnaire, questions about the college and course the participants attended were included, as well as the cycle and year of study they were enrolled. In addition, it was important to question the gender of the participants, their age and nationality.

Alcohol Use Disorders Identification Test (AUDIT).

AUDIT is an assessment instrument developed by the World Health Organization (WHO) and based on the International Classification of Diseases, 10th revision (ICD-10) (Fonte & Mota-Cardoso, 2013; World Health Organization, 2001). This instrument is constituted by 10 questions, of which three relate to consumption (frequency and episodes of excessive intake), four are about symptoms of dependence (inability to stop, intake from awakening, transient amnesia, and guilt) and three other questions relate to problems caused by the consumption of alcohol (difficulty in performing normal activities, self and hetero-injuries, concern expressed by others) (Fonte & Mota-Cardoso, 2013). The answers are rated on a scale from 0 to 4, so the total score is between 0 and 40, which means that this instrument can detect different levels of alcohol consumption, ranging from low-risk consumption to dependence (SICAD, 2013). This test has a studied and proven validity in different regions of the world, thus having an intercultural validity. Furthermore, it also presents good psychometric properties, for example regarding the level of reliability in the test-retest and internal consistency, at the level of content and construct validity, predictive and convergent and also at the level of the normative criterion (Fonte & Mota-Cardoso, 2013; Sobell et al., 1994). Finally, AUDIT has been validated to the Portuguese population in 2002 (Cunha, 2002 cit in SICAD, 2013).

Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES).

RSES is a self-esteem assessment scale developed by Rosenberg (1989) and revised by Corcoran and Fischer (2000). The Portuguese version

was developed by Pechorro, Marôco, Poiares and Vieira and validated for this population in 2011, through a sample of 760 participants of both sexes (Pechorro et al., 2011). This is a 10 item self-completion instrument with a Likert type scale, ranging from ‘‘Strongly Disagree’’ to ‘‘Strongly Agree’’, and its score is obtained by the sum of the items quotations, with high scores indicating high self-esteem. This scale presents appropriate psychometric properties, with correlations from .82 to .88 at the level of temporal stability, while at the level of internal consistency by Cronbach’s alpha, values from .77 to .88 were obtained. In the Portuguese version, no deviations were found since both asymmetry and kurtosis remained within the acceptable range of -2 to 2 (Pechorro et al., 2011).

Brief Sensation Seeking Scale V (BSSS-V).

The sensation seeking construct can be assessed by the short version of the Sensation Seeking Scale, developed by Zuckerman in 1978, adapted for the Portuguese population by Chitas (2010). This scale has a total of 8 items, two for the Thrill and Adventure Seeking factor, two for Experience Seeking, two for Disinhibition and two items for the Boredom Susceptibility dimension (Chitas, 2010). In BSSS-V scale, questions are formulated regarding your degree of agreement with a given statement, and participants should choose the option that best describes their way of feeling and being, on a 5-point scale based on ‘‘Disagree Totally’’ to ‘‘Totally Agree’’, so the total score is obtained by adding up all the items. Through the factorial component analysis of these 8 items, following the Kaiser criterion, it is possible to extract two factors, which explain 48.3% of the total variance, 35.1% of which is due to the first factor and 13.2% to the second factor. After the VARIMAX rotation, the proportional contributions of the two factors to the explained variance are respectively 29,1% and 19.2%. Considering all the items that make up this scale, it can be concluded that its internal consistency is 0.72 (Chitas, 2010).

3- Procedure

Regarding the data gathering procedure, the present study was widespread online on social networks, on multiple pages aimed to university students, in order to obtain the largest and most representative sample possible. This gathering took place between the month of September and November of 2021 through the channels mentioned above. The questionnaire, based on the instruments previously mentioned, was administered online through the 'Google Docs – Forms' platform.

Prior to completing the questionnaire, all participants were given the informed consent, in which various information could be read, such as: contextualization of the investigation and its objectives, anonymity and confidentiality of data, voluntary nature of participation, possibility of withdrawal throughout filling out the instrument and the display of contacts for possible clarification of doubts.

Subsequently, the process of selecting the participants was carried out, to ensure that all of them met the inclusion criteria defined above. Then, the data were analyzed using the statistical analysis program IPM Statistical Package for Social Sciences – 27 (SPSS). First, the items were recoded for analysis, namely item 2 («At times I think I am no good at all.»), 5 («I feel I do not have much to be proud of.»), 6 («I certainly feel useless at times. »), 8 («I wish I could have more respect for myself.») and 9 («All in all, I am inclined to feel that I am a failure.») of the Rosenberg Self-Esteem Scale. Then, the different items related to the Alcohol Use Disorders Identification Test were compressed into one, which was name "AUDIT", as well as the Rosenberg Self-Esteem Scale, which he named "AE" and the Brief Sensation Seeking Scale V named "BS". To answer the formulated hypotheses, descriptive and inferential statistics were used.

Although there was not found a normal distribution of the sample in the Kolmogorov-Smirnov test ($p < .001$) for the variables in study, parametric statistical procedures were applied, considering the size of the sample and since it is consensual in the literature

that a skewness of less than 3 and a kurtosis of less than 10 is an acceptable range of values: AUDIT (2.064; 7.707), AE (-.150;-.576) and BS (-.129;-.369) (Kline, 2016; Matore & Khairani, 2020).

RESULTS

Before proceeding with the factor analysis of the instruments used, to assess the construct validity, the adequacy of the sample was examined using the Kaiser-Meyer-Olkin test (KMO). KMO values of the different instruments ranged from good to exceptional: .79 (BSSS-V); .85 (AUDIT); .92 (RSES), so the sample is suitable for Principal Component Analysis (PCA). Regarding the Bartlett's sphericity test, the significance of correlations in study was also verified: $\chi^2(45) = 2857.031$; $p < .001$ (BSSS-V); $\chi^2(45) = 1900.873$; $p < .001$ (AUDIT); $\chi^2(28) = 939.595$; $p < .001$. This means that the obtained correlation matrix is significantly different from the identity matrix of the variables under analysis.

Risk of alcohol consumption

The risk of alcohol consumption in university students was studied by recoding the AUDIT scale into the AUDITREC variable. This variable is organized into three groups with the following risk intervals (as proposed by the original instrument): 0 to 7 (low or abstainers), 8 to 19 (medium), and 20 or more (high). The group of abstainers and low risk of consumption were recoded as one group only due to the low number of participants with a score of 0 on the test ($n=71$). In this way, it is possible to understand how the population of this study fall into the categories of the AUDIT test, and 78.3% have low risk of alcohol consumption or are abstainers ($n=433$), 20.3% have medium risk of alcohol consumption ($n=112$), and only 1.4% have high risk of alcohol consumption ($n=8$). Through the observation of the distribution of the population by the different groups, it is possible to conclude that the vast majority is concentrated in the low risk of alcohol consumption pattern in university students.

About gender differences, it was conducted an independent-samples t-test to compare the AUDIT scores for males and females. There was a significant difference in scores for males ($M= 5.54, SD=5.44$) and females ($M=4.57, SD=3.92$; $t(551) = -2.349, p = .02$, two-tailed). The magnitude of the differences in the means was very small (*mean difference* = $-.97$, $95\% CI: -1.78$ to $-.16$, *eta squared* = $.01$).

SELF-ESTEEM

The relationship between alcohol consumption (as measured by AUDIT) and self-esteem (as measured by the Rosenberg Self-Esteem Scale) was investigated using Pearson product-moment correlation coefficient. There was not a correlation between the two variables, $r = 0.007, p = 0.87$.

It was also conducted another correlation between all individual items from the Rosenberg Self-esteem Scale (10 items) and the general alcohol consumption (as measured by AUDIT) using Pearson product-moment correlation coefficient. In this analysis, a small, positive correlation was found between the item «I am able to do things as well as most other people.» and a higher risk of consumption ($r = 0.12, p = 0.005$). Finally, a strong, negative correlation was found between the item «I wish I could have more respect for myself.» and the higher risk of consumption group ($r = -0.93, p < 0.0001$), which means that students who disagreed with this sentence were associated with a higher risk of alcohol consumption.

SENSATION SEEKING

The relation between the risk of alcohol consumption (as measured by the AUDIT) and sensation seeking (as measured by the BSSS-V) was investigated using Pearson product-moment correlation coefficient. There was a medium, positive correlation between the two variables, $r = 0.42, p < .001$, with a high risk of alcohol consumption being associated with high levels of sensation seeking.

To investigate possible gender differences an independent-samples t-test was conducted to compare the females and males with higher risk of consumption of alcohol and the level of sensation seeking. For this analysis all subjects with a score equal or greater than 8 were considered due to the low number of participants in the high risk of alcohol consumption group. There was no significant difference in scores for males ($M= 29.19, SD=5.17$) and females ($M=28.60, SD=5.42$; $t(120) = -.61, p = .54$, two-tailed). The magnitude of the differences in the means was very small (*mean difference* = -0.59 , $95\% CI: -2.50$ to 1.32 , *eta squared* = $.003$).

DISCUSSION

The present investigation aimed to identify the patterns of alcohol consumption of Portuguese university students, specifically the level of risk of alcohol use. In addition, it also presented as objectives to relate alcohol consumption with individual factors such as self-esteem and sensation seeking.

Thus, regarding the first hypothesis, it was found that young university students have low risk of alcohol consumption, which is in line with other studies carried out with this population (Cooke et al., 2019; Moreira et al., 2020). This low risk of alcohol consumption can be explained by the social acceptance of excessive alcohol ingestion in Portugal. Therefore, Portuguese university students tend to have a lower risk of alcohol consumption because this behavior has little acceptance, which is also evident in countries like Italy and Spain in contrast to others like Belgium and England (Cooke et al., 2019). However, the pandemic period may also have influenced the results, due to a change in the consumption habits of Portuguese students. In the data presented by SICAD (2020a) it is evident that the youngest (18 to 24 years old) and students were among the groups that most decreased their consumption during the COVID-19 period, in terms of frequency, abstinence and change in drinks ingested. These changes may be related to several reasons, such as: (1) not having the company of the people they used to drink with;

(2) liking to drink only outside the house (especially in festive contexts); and (3) looking for a healthier lifestyle in the face of the pandemic context (SICAD, 2020a). Thus, it is important to refer that the percentage of college students with a low risk of alcohol consumption may be accentuated, due to the pandemic scenario. Several investigations highlight that this group has an alcoholic intake in specific events and contexts, such as academic parties, in which there is a normalization of alcohol consumption and it is expected to drink, serving alcohol as a tool to aid socialization, that is, in the contexts most affected by the pandemic in Portugal (Costa et al., 2016; Riordan et al., 2021; Rodrigues et al., 2014; SICAD, 2020a; Supski et al., 2017).

This investigation confirmed that there are gender differences regarding the risk of alcohol consumption, specifically that men are at a higher risk of alcohol consumption compared to women. In Portugal, as previously mentioned, men have a prevalence of 87% of alcohol consumption in contrast to women with a prevalence of 79% (SICAD, 2019). This trend can also be found in research with Portuguese university students (Costa et al., 2016; Moreira et al., 2020), as well as in international research that demonstrates that men drink more than women, independently from their ethnicity, religion, educational level, age and marital issues, which means women experience fewer social problems resulting from alcohol consumption when compared to men (Atkinson et al., 2012; Labas, 2016; Wilsnack et al., 2018). These gender differences may be due to what each culture determines as expected, which may influence beliefs about the effects of alcohol consumption in men as opposed to women. Thus, the culture of a country, especially in more conservative countries, leads to different attitudes towards consumption by men and women (Labas, 2016). Alcohol consumption by men is generally accepted in any culture and associated to masculinity, while consumption by women is seen as morally reprehensible and

a deviant behavior, so this last group is expected to avoid alcohol consumption (Damme et al., 2017; Labas, 2016; Wade, 2020).

A study by Atkinson and collaborators (2012) analyzed the content of magazines to understand how alcohol consumption was presented in them. They found that in magazines for the male audience, alcohol consumption was presented as essential to achieve masculinity, leaving a message that (1) when men get together, they should drink and (2) this expectation was applied to all men, even those who seek popularity and a healthy lifestyle. On the other hand, female magazines described female celebrities who regularly drank alcohol as problematic, hopeless, as having family problems and as aging badly (alcohol as harmful to beauty), for example. Furthermore, female alcohol users were described in men's magazines as noisy, vulnerable to violence, extremely emotional and they were highly sexualized (Atkinson et al., 2012). In conclusion, men may have a higher risk of alcohol consumption because that is what is expected from this group, while women may consume less and present a minor risk due to cultural issues that associate their consumption with a deviant behavior, as well as their fear of social sanctions. On the other hand, it is important to mention that several studies show a decrease in the differences in consumption patterns between men and women (Labas, 2016; Nolen-Hoeksema, 2004; Walters, 2020). This approximation in alcohol consumption patterns of both groups may be related to an increase in gender equality in other areas, such as a greater employment of women and, consequently, higher independence for this group (Labas, 2016).

No relationship was found between risk of alcohol consumption and self-esteem. This relationship had already been considered ambiguous, with some studies pointing to a positive correlation between both constructs while others indicating a negative correlation. Even so, some studies have also defined the relationship of

the alcohol consumption and self-esteem as a non-relationship (Kokkevi et al., 2007; Miller et al., 2002; Muñoz-París & Ruiz-Muñoz, 2008; Raffaelli et al., 2007). The relation found may be associated with the fact that consumption by young university students is mostly restricted to social contexts, which can consequently lead to less alarm and social responsibility (Meneses et al., 2013), and, as a result, to a lower impact of their alcohol consumption on their self-esteem.

There was a correlation between the construct sensation seeking and the risk of alcohol consumption. In this case, there was a positive correlation, that is, a higher sensation seeking value may be associated with higher risk of alcohol consumption. The relation between sensation seeking and alcohol consumption had already been extensively studied (Merino-Soto & Salas-Blas, 2018; Sousa et al., 2019), and may be positively associated with frequency (Hines & Shawn, 1993; Schimidt et al., 2017) and amount of alcohol consumed (Beard & Wolff, 2022; Costa, 2016; Longo et al., 2020), as well as binge drinking (Carlson et al., 2010; Legrand et al., 2007). Therefore, sensation seeking can be considered a predictor of alcohol consumption, and several causes can be considered for this relation between the two constructs: 1) individuals with high levels of sensation seeking may consume in order to seek new experiences (Ferreira, 2009), in fact sensation seeking is linked to the need for stimulation, so this alcohol consumption could be the result of experimentation, curiosity and the urge to try new activities (Palacios, 2015); 2) also, sensation seekers may drink in greater quantities due to the illegal risks associated with alcohol consumption that can be seen as a stimulant (Read et al., 2003; Zuckerman, 1994); 3) and, finally, a person with high levels of sensation seeking, may consider the risks associated with alcohol consumption to be lower when compared to subjects with low sensation seeking (Hoyle et al., 2002).

On the other hand, the last hypothesis was not confirmed, that is, there was no evidence of gender differences regarding the relation between

the sensation seek construct and the risk of alcohol consumption. This goes against the trend found in the literature that points for different associations with the sensation seeking subscales regarding gender (Legrand et al., 2007) and that men have higher levels of sensation seeking than woman (Formiga, 2011, cit in Sousa et al., 2019). However, the vast majority of this sample is concentrated in the low-risk group for alcohol consumption. This can form a bias because it is the high levels alcohol consumption – and consequently the risk for it – that are associated with higher levels of sensation seeking (Palacios, 2018), that is more common in men. So, the small number of participants at higher levels of alcohol consumption risk in this investigation, could be the reason why these differences between genders is not highlighted.

CONCLUSION

1- Main remarks

In this study, it can be identified that university students have a low risk of alcohol consumption and that this risk varies according to gender, in particular, men have a higher risk of alcohol consumption when compared to women. In regard to the self-esteem variable, it was not identified a correlation with alcohol consumption. However, a positive correlation was identified between sensation seeking and risk of alcohol consumption, which may indicate that university students who present higher levels of sensation seeking have a greater risk of alcohol consumption, with no differences between genders in this relation.

2- Future implications

Understanding the consumption behavior of Portuguese university students, through tools such as AUDIT, makes it possible to identify problematic cases and carry out awareness or prevention actions in this population or in younger populations, such as high school students. Furthermore,

given the well-established relation between alcohol consumption and sensation seeking, the identification and prediction of young people with a high level of sensation seeking can be an important element to consider in prevention actions of risk behaviors (Palacios, 2018).

3- Limitations

There are some limitations in this investigation that need to be considered. The first limitation is related to the nature of this study. This study has a correlational nature, so it does not aim to investigate the causality of the phenomena. Thus, it is not possible to ensure any cause-effect relation between the phenomena studied, which is important for an in-depth understanding of the relation between alcohol consumption and the variables under study. In addition, the data collection was carried out in a single moment, so this is a cross-sectional study, which does not allow for an understanding of variations in alcohol consumption over time. Considering the time and resources reserved for this investigation, it was not possible to carry out a longitudinal study, however, these allow access to more information, and this method should be privileged whenever it is possible.

Regarding the sample of this study, it was impossible to obtain a representative sample of Portuguese university students. To this end, it would be necessary to ensure that the sample is representative of the Portuguese student population, in terms of gender, age, course and institution. When sharing the questionnaire through online platforms, it is not possible to determine the number of students who had contact with it, but chose not to respond, as well as the number of students who were not aware of it. For these reasons, the results found in this investigation cannot be generalized to Portuguese university students, allowing only to understand the reality regarding the subject in question. In this sense, the creation of an investigation in partnership with the different educational institutions would allow this sample

to be larger and more representative of Portuguese university students.

The use of self-report scales, despite allowing completion without interference from third parties, does not guarantee the researcher that the answers obtained are not influenced by the phenomenon of social desirability. Despite ensuring that the data would be anonymous and issues such as confidentiality, the topic of consumption is still subject to social disapproval, which can lead to a minimization of reality.

Finally, the pandemic period in which this investigation was carried out should also be highlighted. As previously mentioned, the COVID-19 period affected the consumption behaviors of university students, so these results could be different at a time when the main places of consumption of university students had not closed due to the pandemic.

3- Strengths

Despite the limitations of this study, this investigation makes it possible to compare the results obtained with data referring to other national and/or international research projects. Furthermore, according to Costa et al. (2016) in Portugal there are more studies on these topics with high school students than with university students, so carrying out the study in this population can be considered an asset. Also, although it is not possible to generalize for the Portuguese population with the sample under study, the existence of a balanced number of male and female participants is considered a positive point, which makes it possible to highlight possible gender differences and contributes to a higher representation of the sample. Finally, carrying out this study during the pandemic period leaves the possibility to, in the future, compare the relation between alcohol consumption in university students currently and in a pre-pandemic period.

3- Future directions

Finally, the elaboration of this study allowed to have more awareness of the issues addressed so far, as well as led to the emergence of other issues that would benefit from a deeper investigation in the future. It may also be important to investigate the relation between sensation seeking, gender and self-esteem with other substances, such as cannabis, which have become increasingly prevalent in the target population of this study (SICAD, 2020b). Furthermore, it would be interesting to explore the contexts where these consumptions tend to occur, that is, to study the relation between festive environments and the consumption of alcohol or even other substances. It would also be important to study the long-term impact of alcohol consumption on young people's development. At last, it would also be interesting to compare the consumptions made by university students and their peers who did not enroll in university studies/institutions, to see if the trend found in this study is verified in non-student peers.

REFERENCES

- Atkinson, A., M., Kirton, A., W. & Sumnall, H., R. (2012). The gendering of alcohol in consumer magazines: an analysis of male and female targeted publications. *Journal of gender studies*, 21(4), 365-386. <https://doi.org/10.1080/09589236.2012.681180>
- Baumeister, R. F., Campbell, J. D., Krueger, J. I., & Vohs, K. D. (2003). Does high self-esteem cause better performance, interpersonal success, happiness, or healthier lifestyles? *Psychological Science in the Public Interest*, 4(1), 1-44. <https://doi.org/10.1111/1529-1006.01431>.
- Beard, S. J. & Wolff, J. M. (2022). The moderating role of positive peers in reducing substance use in college students. *Journal of American college health*, 70(4), 1059-1070. <https://doi.org/10.1080/07448481.2020.1784907>
- Branden, N. (2001). *The psychology of self-esteem: A revolutionary approach to self-understanding that launched a new era in modern psychology*. Jossey-Bass.
- Carlson, S., R., Johnson, S., C. & Jacobs, P., C. (2010). Disinhibited characteristics and binge drinking among university student drinkers. *Addictive Behaviors*, 35(3), 242-251. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2009.10.020>
- Chitas, V., C. (2010). *Consumo de drogas e outros comportamentos de risco na adolescência* (Tese de Doutoramento não publicada). Universidade do Porto.
- Collison, D., Banbury, S. & Lusher, J. (2016). Relationships between age, sex, self-esteem and attitudes towards alcohol use amongst university students. *Journal of Alcohol and Drug Education*, 60 (2), 16-34.
- Cooke, R., Beccaria, F., Demant, J., Fernandes-Jesus, M., Fleig, L., Negreiros, J., Scholz, U., & Visser, R. (2019). Patterns of alcohol consumption and alcohol-related harm among European university students. *European Journal of Public Health*, 29(6), 1125-1129. <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckz067>
- Cooper, M., L., Frone, M., R., Russell, M., Mudar, P. (1995). Drinking to regulate positive and negative emotions: a motivational model of alcohol use. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 990-1005. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.5.990>
- Costa, A., Figueiredo, J., Monteiro, P., Costa, S. & Xavier, S. (2016). Caracterização dos padrões de consumo do álcool em estudantes da universidade de Aveiro. *Interações*, 12(42), 112-124.
- Damme, J., V., Hublet, A., Clercq, B., D., Kuntsche, E., Maes, L., & Clays, E. (2017). Who does not cut down? Comparing characteristics and drinking motives of drinkers and abstainers during the exam periods. *Journal of American College Health*, 65(8), 558-566. <https://doi.org/10.1080/07448481.2017.1356311>
- DeHart, T., Tennen, H., Armeli, S., Todd, M., & Mohr, C. (2009). A diary study of implicit self-esteem, interpersonal interactions and alcohol consumption in college students. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 720-730. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.04.001>
- Esmaelzadeh, S., Moraros, J., Thorpe, L., & Bird, Y. (2018). The association between depression, anxiety and substance use among Canadian post-secondary students. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 14, 3241-3251. <https://doi.org/10.2147/ndt.S187419>
- Ferreira, J., F., K., S. (2009). Busca de sensações e dependência alcoólica: um estudo com doentes alcoólicos (Tese de Mestrado não Publicada). Universidade do Porto.

- Fonte, A. & Mota-Cardoso, R. (2013). MAST e AUDIT. Avaliação de características psicométricas em doentes com dependência de álcool. *Acta Médica Portuguesa*, 26(4), 335-340. ISSN: 1646-0758
- Glindemann, K. E., Geller, S., & Fortney, J. N. (1999). Self-esteem and alcohol consumption: a study of college drinking behavior in a naturalistic setting. *Journal of Alcohol & Drug Education*, 45, 60-71.
- González-Iglesias, B., Gómez-Fraguela, J., A., Gras, M., E. & Planes, M. (2014). Búsqueda de sensaciones y consumo de alcohol: el papel mediador de la percepción de riesgos y beneficios. *Anales de psicología*, 30(3), 1061-1068. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.170831>
- Hines, A. M. & Shaw, G. A. (1993). Intrusive thoughts, sensation seeking, and drug use in college students. *Bulletin of the psychonomic society*, 31(6), 541-544. <https://doi.org/10.3758/BF03337347>
- Hoyle, R., H., Stephenson, M., T., Palmgreen, P., Lorch, E., P. & Donohew, R., L. (2002). Reliability and validity of a brief measure of sensation seeking. *Personality and Individual Differences*, 32(3), 401-414. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(01\)00032-0](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(01)00032-0)
- Kairouz, S., Gliksmán, L., Demers, A., & Adlaf, E. M. (2002). For all these reasons, I do...drink: a multilevel analysis of contextual reasons for drinking among Canadian undergraduates. *Journal of Studies on Alcohol*, 63(5), 600-608. <https://doi.org/10.15288/jsa.2002.63.600>
- Kline, R., B. (2016). *Principles and practice of structural equation modeling* (4th ed.). The Guilford Press.
- Kokkevi, A., E., Arapaki, A., A., Richardson, C., Florescu, S., Kuzman, M., & Stergar, E. (2007). Further investigation of psychological and environmental correlates of substance use in adolescence in six European countries. *Drug and Alcohol Dependence*, 88(2-3), 308-312. <https://doi.org/10.1016/j.drugalcdep.2006.10.004>
- Labas, S., D. (2016). Alcohol use: social aspect, gender differences and stigmatization. *Alcoholism and Psychiatry Research*, 52, 51-64.
- LaBrie, J. W., Kenney, S. R., Napper, L. E., & Miller, K. (2014). Impulsivity and alcohol-related risk among college students: examining urgency, sensation seeking and the moderating influence of beliefs about alcohol's role in the college experience. *Addictive Behaviors*, 39(1), 159-164. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2013.09.018>
- Legrand, F., D., Gomà-i-freixanet, M., Kalténbach, M., L. & Joly, P., M. (2007). Association between sensation seeking and alcohol consumption in French college students: some ecological data collected in "open bar" parties. *Personality and Individual Differences*, 43(7), 1950-1959. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.05.003>
- Longo, L., M., Ertl, M., M., Paziienza, R., Agiliga, A., U., Dillon, F., R. & Martin, J., L. (2020). Associations among negative urgency, sensation seeking, alcohol use, self-esteem, and casual sexual behavior for college students. *Substance Use & Misuse*, 55(5), 769-805. <https://doi.org/10.1080/10826084.2019.1703748>
- Maldonado, R., M., Pedrão, L., J., Castillo, M., M., A., García, K., S., L & Rodríguez, N., N., O. (2008). Auto-estima, auto-eficácia percebida, consumo de tabaco e álcool entre estudantes do ensino fundamental, das áreas urbana e rural, de Monterrey, Nuevo León, México. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 16.
- Matore, E., M., & Khairani, A., Z. (2020). The pattern of skewness and kurtosis using mean score and logit in measuring adversity quotient (AQ) for normality testing. *International Journal of Future Generation Communication and Networking*, 13(1), 688-702.
- Meneses, C., Markez, I., Romo, N., Uroz, J., Rua, A., & Laespada, T. (2013). Diferencias de género en el consumo diária de tabaco e intensivo de alcohol en adolescentes latino-americanos en tres áreas españolas (Andalucía, Madrid y País Vasco). *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 33(119), 525-535. <https://doi.org/10.4321/S0211-57352013000300005>
- Merino-Soto, C. & Salas-Blas, E. (2018). Escala breve de búsqueda de sensaciones (BSSS): estructura latente de las versiones de 8 y 4 ítems en adolescentes peruanos. *Adicciones*, 30(1), 41-53. <https://doi.org/10.20882/adicciones.842>
- Miller, P., Plant, M., Choquet, M., & Ledoux, S. (2002). Cigarettes, alcohol, drugs and self-esteem: a comparison of 15-16-year-old from France and the UK. *Journal of Substance use*, 7(2), 71-77. <https://doi.org/10.1080/14659890210132090>
- Moreira, M., T., F., Lima, A., M., N., Tavares, M., J. & Barroso, T. (2020). Levels of alcohol consumption in university students in the northern region of Portugal. *Cogitare Enfermagem*, 25. <http://doi.org/10.5380/ce.v25i0.74457>
- Muñoz-París, M. J. & Ruiz-Muñoz, A. M. (2008). Nivel de autoestima y correlación con comportamientos de riesgo en alumnos de la Universidad de Almería. *Enfermería Clínica*, 18(29), 70-76.
- Neumann, C., A., Leffingwell, T., R., Wagner, E., F., Mignogna, J. & Mignogna, M. (2009). Self-esteem and gender influence the response to risk information among alcohol using college students. *Journal of substance use*, 14(6), 353-363. <https://doi.org/10.3109/14659890802654540>
- Newcomb, M. D., & Bentler, P. M. (1989). Substance use and abuse among children and teenagers. *American Psychologist*, 44(2), 242-248. <https://doi.org/10.1037/0005-066X.44.2.242>
- Newcomb, M., E., Clerkin, E., M. & Mustanski, B. (2011). Sensation seeking moderates the effects of alcohol and drug use prior to sex on sexual risk in young men who have sex with men. *AIDS and Behavior*, 15(5), 565-575. <https://doi.org/10.1007/s10461-010-9832-7>
- Nolen-Hoeksema, S. (2004). Gender differences in risk factors and consequences for alcohol use and problems. *Clinical Psychology Review*, 24(8), 981-1010. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2004.08.003>
- Ordem dos Psicólogos Portugueses (2021). *Perguntas e respostas consumo (problemático) de álcool*. Retrieved from: https://www.ordemdospsicologos.pt/ficheiros/documentos/perguntasrespostas_consumoalcoholproblematico.pdf
- Palacios, J. (2015). Propiedades psicométricas del inventario de búsqueda de sensaciones para adolescentes en México (IBS-Mx). *International Journal of Psychological Research*, 8(1), 46-60. <https://doi.org/10.21500/20112084.644>
- Palacios, J. (2018). Interplay between sensation seeking and risky alcohol drinking in Mexican adolescents: a structural modeling equation approach. *International Journal of Psychological Research*, 11(2), 19-26. <https://doi.org/10.21500/20112084.3332>
- Pechorro, P., Marôco, J., Poiães, C. & Vieira, X., R. (2011). Validação da Escala de Auto-estima de Rosenberg com adolescentes portugueses em contexto forense e escolar. *Arquivos de Medicina*, 25(6), 174-179.
- Raffaelli, M., Stone R., A., T., Iturbide, M., I., McGinley, M., Carlo, G., & Crockett, L., J. (2007). Acculturation, gender, and alcohol use among Mexican American college students. *Addictive Behaviour*, 32(10), 2187-2199. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2007.02.014>
- Read, J., P., Wood, M., D., Khaler, C., W., Maddock, J., E. & Palfai, T., P. (2003). Examining the role of drinking motives in college student

- alcohol use and problems. *Psychology of addictive behaviors*, 17(1), 13-23. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.17.1.13>
- Riordan, B. C., Flett, J. A. M., Cody, L. M., Conner, T. S., & Scarf, D. (2021). The Fear of Missing Out (FoMO) and event-specific drinking: the relationship between FoMO and alcohol use, harm, and breath alcohol concentration during orientation week. *Current Psychology*, 40, 3691–3701. <https://doi.org/10.1007/s12144-019-00318-6>
- Rodrigues, P., F., S., Salvador, A., C., F., Lourenço, I., C. & Santos, L., R. (2014). Padrões de consumo de álcool em estudantes da Universidade de Aveiro: relações com comportamentos de risco e stress. *Análise Psicológica*, 4(32), 453-466. <https://doi.org/10.14417/ap.789>
- Roemer, A., & Walsh, Z. (2014). Where you live matters: the roles of living arrangement and self-esteem on college students' hazardous drinking behaviors. *Addiction Research & Theory*, 22(6), 474–480. <https://doi.org/10.3109/16066359.2013.877454>
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton University Press.
- Ruch, W. & Zuckerman, M. (2001). Sensation seeking in adolescents. In J. Raiethel (Ed.), *Risikoverhaltensweisen Jugendlicher: Erklärungen, Formen und Prävention* [Risk behavior of adolescents: Explanations, forms and prevention] (pp. 97-110). Leske + Budrich. <https://doi.org/10.5167/uzh-77819>
- SICAD (2013). *Rede de referência/articulação no âmbito dos comportamentos aditivos e das dependências*. Retrieved from: http://www.sicad.pt/PT/Intervencao/RedeReferenciacao/Documents/Rede_de_Referenciacao_17_03_2014.pdf
- SICAD (2019). *Relatório anual 2019: a situação do país em matéria de álcool*. Retrieved from: http://www.sicad.pt/BK/Publicacoes/Lists/SICAD_PUBLICACOES/Attachments/168/RelatorioAnual_2019_%20ASituacaoDoPaisEmMateriaDeAlcool_PT.pdf
- SICAD (2020a). *Comportamentos aditivos em tempos de COVID-19: álcool*. Retrieved from: http://www.sicad.pt/BK/EstatisticaInvestigacao/EstudosConcluidos/Lists/SICAD_ESTUDOS/Attachments/209/covid_alcool.pdf
- SICAD (2020b). *Relatório anual 2020: a situação do país em matéria de drogas e toxicodependências*. Retrieved from: https://www.sicad.pt/BK/Publicacoes/Lists/SICAD_PUBLICACOES/Attachments/175/Sum%C3%A1rioExecutivo_RA%20Drogas_%202020.pdf
- Skidmore, C. R., Kaufman, E. A., & Crowell, S. E. (2016). Substance use among college students. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 25(4), 735-753. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2016.06.004>
- Sobell, L. C., Toneatto, T., & Sobell, M. B. (1994). Behavioral assessment and treatment planning for alcohol, tobacco, and other drug problems: current status with an emphasis on clinical applications. *Behavior Therapy*, 25(4), 533–580. [https://doi.org/10.1016/S0005-7894\(05\)80199-6](https://doi.org/10.1016/S0005-7894(05)80199-6)
- Sousa, K., P., A., Medeiros, E., D., Silva, P., G., N. & Couto, R. (2019). Correlatos do uso de álcool e busca de sensações em estudantes universitários. In B., R., S., Neto (Eds) *Saúde Pública e Saúde Coletiva: Dialogando sobre Interfaces Temáticas 3* (pp. 43-54), Atena Editora. <https://doi.org/10.22533/at.ed.9071902096>
- Supski, S., Lindsay, J., & Tanner, C. (2017). University students' drinking as a social practice and the challenge for public health. *Critical Public Health*, 27(2), 228–237. <https://doi.org/10.1080/09581596.2016.1190001>
- Szinay, D., Tombor, I., Garnett, C., Boyt, N. & West, R. (2019). Associations between self-esteem and smoking and excessive alcohol consumption in the UK: a cross-sectional study using the BBC UK Lab database. *Addictive Behaviors Reports*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100229>
- Walters, G., D., (2020). Affective drinking motives, delinquency and binge drinking; a comparison of male and female high school seniors. *Alcohol and Alcoholism*, 55(5), 571-577. <https://doi.org/10.1093/alcal/agaa070>
- Wilsnack, R. W., Wilsnack, S. C., Gmel, G., & Kantor, L. W. (2018). Gender differences in binge drinking: prevalence, predictors, and consequences. *Alcohol Research: Current Reviews*, 39(1), 57–76.
- World Health Organization (2001). *AUDIT: The Alcohol Use Disorders Identification Test: guidelines for use in primary health care* / Thomas F. Babor ... [et al.], 2nd ed. World Health Organization.
- World Health Organization, (2007). *Alcohol and injury in emergency departments: summary of the report form the WHO collaborative study on alcohol and injuries*. WHO Library Cataloguing-in-Publication.
- Zuckerman, M. (1994). *Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking*. Cambridge University Press.
- Zuckerman, M. (2015). *Sensation Seeking: Beyond the Optimal Level of Arousal*. Psychology Press.
- Zuckerman, M., & Kuhlman, D. M. (2001). Personality and Risk-Taking: Common Biosocial Factors. *Journal of Personality*, 68(6), 999–1029. <https://doi.org/10.1111/1467-6494.00124>

DISTRIBUIÇÃO DA METADONA DURANTE A PANDEMIA COVID-19: ALTERAÇÕES NO SERVIÇO DE PSIQUIATRIA DO HOSPITAL DE SANTA MARIA (LISBOA, PORTUGAL)

METHADONE DISTRIBUTION DURING COVID-19 PANDEMIC: ALTERATIONS IMPLEMENTED IN THE PSYCHIATRIC DEPARTMENT OF HOSPITAL DE SANTA MARIA (LISBOA, PORTUGAL)

AUTORES

Rita André^{1,2}, Inês Simões¹, Maria João Gonçalves^{1,2}, Fátima Ismail^{1,2,3}

1- Departamento de Neurociências e Saúde Mental, Serviço de Psiquiatria e Saúde Mental do Centro Hospitalar Universitário de Lisboa Norte (CHULN)

2- Faculdade de Medicina da Universidade de Lisboa-Clinica Universitária de Psiquiatria e Psicologia Médica

3- Núcleo de Dependência do Serviço de Psiquiatria e Saúde Mental do Centro Hospitalar Universitário de Lisboa Norte (CHULN)

Financiamento: Trabalho realizado sem fontes de financiamento. Não existem conflitos de interesse por parte de nenhum dos autores.

AUTOR CORRESPONDENTE

Rita André

Orcid: 0000-0001-5543-9078

Email: rita.andre@chln.min-saude.pt

Morada: Praceta Manuel Maria Barbosa du Bocage, nº 1, 4ºesq, 2790-101, Carnaxide, Portugal

Considerações éticas: os dados reportados neste trabalho não permitem a identificação de utentes. Os autores negam conflitos de interesse.

RESUMO

A pandemia por *Covid-19* obrigou a múltiplas adaptações dos Serviços de Saúde para minimizar o risco de contágio ao mesmo tempo que os cuidados médicos eram assegurados a todos os indivíduos que necessitassem. A população com Perturbação do Uso de Opiáceos é particularmente vulnerável a estas alterações, sendo importante garantir a manutenção do programa de tratamento de substituição com metadona.

O objetivo deste trabalho foi avaliar o impacto das medidas implementadas (alargamento do período de entrega de metadona para a toma no domicílio de uma para duas semanas) na consulta de Psiquiatria-Dependências do Centro Hospitalar Universitário de Lisboa Norte. Desde modo, foi realizada a comparação de um período de tempo pré-pandémico (janeiro a março de 2020) com um período pandémico (abril a dezembro de 2020).

Procedemos à avaliação de uma amostra de 59 utentes. A comparação entre a dose de metadona administrada aos utentes no período pré-pandémico e período pandémico revelou que não existem diferenças significativas entre as doses administradas nos dois períodos ($t = -0.68$; $p\text{-value} = 0.50$), sendo que em média foram administradas 54.8 mg/dia (± 27.4 mg/dia) de metadona no período pré-pandémico e 55.3 mg/dia (± 27.8 mg/dia) no período pandémico. Estes resultados demonstram que a tendência da dosagem de metadona se manteve estável durante o período pandémico.

Estes dados contrariam a tendência esperada de aumento de consumo de substâncias em indivíduos em seguimento por Perturbação do Uso de Opiáceos.

Devem ser realizados estudos com amostras maiores e controlados, para se avaliar a implementação de práticas mais liberais na distribuição da metadona.

Palavras Chave: Covid-19; Coronavirus; pandemia; metadona; programas substituição opiáceos

ABSTRACT

Covid-19 pandemic forced health services to adopt multiple adaptations to minimize the contagious risk, at the same time that medical care was provided to everyone that was in need. The population with opioid use disorder is particularly vulnerable to changes, so it is crucial to ensure the maintenance of opioid treatment programs.

The purpose of this work was to evaluate the impact that the implemented measures (increase of the delivery period of methadone to be taken at home from one to two weeks) in our Psychiatry department (in a General Hospital in Lisbon, Portugal). To do that, we compared a period pre-Covid (January to March 2020) with a Covid period (April to December 2020).

We evaluated a sample of 59 patients. The comparison of the dose of methadone administered to the patients in the pre-pandemic and pandemic period showed no significant differences between the two periods ($t = -0.68$; $p\text{-value} = 0.50$), with an average administration of 54.8 mg/day (± 27.4 mg/day) of methadone in the pre-pandemic period and 55.3 mg/day (± 27.8 mg/day) during the pandemic period. These results show that the methadone dosage remained stable during the pandemic period.

This data goes against the expected tendency of increase substance use in individuals with opioid use disorder.

Studies with bigger samples, controlled are needed to evaluate the implementation of more liberal methadone distribution practices.

Keywords: COVID-19; Coronavirus; pandemic; Methadone; Opioid treatment programs

INTRODUÇÃO

A 11 de março de 2020 a Organização Mundial de Saúde declarou o surto de *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 19* (SARS-CoV) como pandemia, altura em que as taxas de mortalidade atingiram 3.6% na China e 1.5% fora da China. Foram necessárias adaptações dos Sistemas de Saúde Mundiais para fazer face às consequências para a saúde dos utentes.¹

A pandemia por Covid-19 e o estado de emergência subsequente levou a que grandes adaptações nos Serviços de Saúde fossem necessárias para minimizar o risco de contágio nas Unidades de Saúde, o que pode ter produzido consequências na prestação de cuidados de saúde a populações mais vulneráveis.¹

A Perturbação do Uso de Opiáceos (PUO) é crónica e recorrente. É um quadro que afeta, segundo dados de 2016, 26.8 milhões de pessoas em todo o mundo com > 100.000 mortes/ano por overdose. Múltiplos estudos demonstraram que o tratamento de longa duração com agonistas opióides (metadona e buprenorfina) têm grande eficácia nesta perturbação, com potencial de salvar vidas. Outras abordagens como estratégias de prevenção na comunidade, intervenções de redução de danos para diminuir as sequelas adversas e grupos de ajuda apresentam evidência científica menos robusta.^{2,3}

Se no passado, os serviços de saúde rejeitavam apoiar e fornecer tratamento a pessoas com patologias aditivas, a partir dos anos 70, a dimensão crescente de comportamentos de risco aditivos começou a produzir reflexos sociais, obrigando os governos a encontrar estratégias para combater estas patologias. Inicialmente no âmbito da administração interna e justiça e, posteriormente, no ramo da saúde.⁴

A pandemia por Covid-19 está associada a sintomatologia ansiosa, depressiva, pós-traumática e ideação suicida, a presença deste tipo de sintomas pode aumentar o risco de iniciar ou agravar consumos de substâncias como um mecanismo de *coping* mal adaptativo.⁵

A metadona (MTD) trata-se de um medicamento sintético, um opióide agonista total, cujo principal mecanismo de ação se deve à estimulação dos recetores opiáceos *mu*. A MTD apresenta absorção por via oral, trinta minutos após a toma já se identifica metadona no plasma e a sua semivida de eliminação pode variar entre quinze e sessenta horas. A estabilidade entre a MTD ingerida e a MTD eliminada é atingida ao fim de 5 a 8 dias.⁶

O tratamento de substituição com metadona é um tratamento de primeira linha para a perturbação do uso de opiáceos. Este tratamento pode ser administrado em programas de alto e baixo limiar.

No nosso Centro Hospitalar encontra-se em vigor um programa de alto limiar que visa o tratamento da dependência e a abstinência de consumos de substâncias. Este programa destina-se a doentes com Perturbação do Uso de Opiáceos que adiram ao projeto terapêutico, frequentando as consultas médicas e outras atividades terapêuticas, individuais ou de grupo, e que se mantenham abstinentes de consumos de substâncias.

Os objetivos do programa de tratamento com MTD em manutenção de alto limiar devem ser claros e bem conhecidos pelos doentes e pela comunidade: conseguir obter condições para a abstinência de consumos de substâncias; conseguir executar o plano terapêutico predefinido e evolutivo para a autonomia. Podem ser razões para a suspensão ou para a exclusão deste programa de tratamento: as faltas sistemáticas; a recusa em fazer análises; o desvio ou venda da MTD; a recusa em cumprir com o programa de tratamento; a agressão física ou verbal, ou outra forma de violência com profissionais ou com outros doentes.^{3,4,6}

Na consulta de dependências do Hospital de Santa Maria, a avaliação dos doentes é realizada de forma individualizada, não são colocadas limitações na duração do tempo de tratamento ou dosagem de metadona e as doses para toma no domicílio fornecidas para um período de uma semana.

Os doentes a realizar terapêutica de substituição com metadona são, frequentemente, vulneráveis

a alterações nos contextos hospitalares e sociais. Em 2015, Pouget et al. avaliou o impacto do furacão *Sandy* em utentes a fazer tratamento opiáceo de manutenção em Nova York, concluindo que somente 30.1% dos utentes tinham conseguido levar para o domicílio doses suficientes para evitar privação, em contexto de adaptação dos Serviços de Saúde para enfrentar as consequências de uma catástrofe natural.⁷

Patologias crónicas subjacentes estão também associadas ao consumo de substâncias, aumentando o risco do desenvolvimento de formas graves da doença: o fumo da heroína pode contribuir para o desenvolvimento de asma e doença pulmonar obstrutiva crónica (DPOC); existe também uma incidência elevada de doenças cardiovasculares entre os doentes que consomem substâncias por via injetável; o abuso de opiáceos pode interferir com o sistema imunológico, através da alteração da função de macrófagos, células *natural-killer* e células-T o que produz uma vulnerabilidade para desenvolver quadros infecciosos; a prevalência de VIH, de infeções de hepatite viral e de cancro hepáticos que enfraquecem o sistema imunológico é também muito elevada entre os consumidores de drogas injetáveis; o tabaco e a dependência da nicotina são muito frequentes neste grupo de indivíduos.⁸⁻¹¹

O risco de overdose em pessoas com consumos de substâncias e com infeção por *Covid-19* pode ser maior devido às dificuldades respiratórias concomitantes.¹²

Do ponto de vista social, estes indivíduos apresentam também um risco acrescido de contrair a infeção por frequentarem espaços com muita densidade populacional e onde as medidas de isolamento e distanciamento social podem não ser cumpridas. Os indivíduos em situação de sem-abrigo têm dificuldades acrescidas pois estão em espaços públicos, sem acesso a recursos de higiene pessoal e sendo o auto-isolamento muito difícil de implementar.¹²

A continuidade de assistência aos consumidores de substâncias psicoativas pode tornar-se difícil no contexto pandémico devido à falta de meios,

à interrupção e encerramento dos Serviços, ao autoisolamento dos trabalhadores e às restrições impostas à livre circulação. Existe ainda o risco de limitação do acesso ao tratamento opiáceo de manutenção e outras medicações essenciais, assim como *kits* esterilizados para drogas de administração parentérica. As medidas para conter a pandemia também levaram à perturbação dos mercados de droga e a uma redução da oferta de drogas ilícitas o que poderá resultar num aumento da procura de Serviços de Saúde diferenciados para a problemática do consumo de substâncias.¹²

Durante esta pandemia, organizações científicas e governamentais recomendaram que fosse privilegiada a entrega de doses domiciliárias em vez da toma supervisionada.

Na consulta de dependências do Centro Hospitalar de Lisboa Norte, optamos por alargar o período de entrega de metadona para toma no domicílio de uma para duas semanas, devido a fatores como: vulnerabilidade para infeção por Sars-Cov-2 nesta população; as potenciais consequências negativas em doentes com PUO que contraem *Covid-19*; a necessidade de facilitar a adesão à terapêutica com metadona num período de isolamento social; restrições às deslocações e medidas de distanciamento social e as indicações de organizações científicas e governamentais.¹³

Tendo em conta os dados apresentados previamente consideramos importante avaliar o impacto da Covid-19 na distribuição de metadona na consulta de Psiquiatria-Dependências do Centro Hospitalar Universitário de Lisboa Norte. Para tal comparamos dois períodos de tempo, um deles pré-Covid (janeiro a março de 2020), outro já durante o período Covid (abril a dezembro de 2020).

MATERIAIS E MÉTODOS

A população em estudo foi caracterizada segundo sexo, idade e dosagem de metadona administrada diariamente durante o período pré-pandémico (janeiro-março 2020) e período pandémico (abril-dezembro 2020). A análise descritiva dos dados foi realizada através do cálculo de frequências relativas e absolutas, médias e desvios padrão.

Os dados recolhidos relativos à dosagem de metadona foram submetidos aos testes *de Shapiro-Wilk* e *de Levene* para avaliar o pressuposto da normalidade e da homogeneidade de variâncias, respetivamente. Dado o cumprimento dos pressupostos, foi utilizado o teste *t* para amostras emparelhadas para comparar as dosagens de metadona administradas no período pré-pandémico e no período pandémico. Neste estudo adotou-se um nível de significância de 5% para as análises efetuadas.

Foram acompanhados em programa de substituição com metadona um total de 59 utentes. Durante o período pandémico avaliado foram admitidos no programa três utentes. Foram ainda registados dois óbitos (sendo as causas de morte devido a descompensação de patologia orgânica comórbida e não relacionadas com o consumo de substâncias) e foi dada uma alta no período pré-pandémico. Estes seis utentes foram excluídos da análise uma vez que este estudo tem como objetivo realizar uma comparação entre os períodos pré-pandémico e pandémico.

A análise estatística foi realizada com recurso ao programa *R Project for Statistical Computing* (versão 4.0.3) (13). Os gráficos foram produzidos no programa *Microsoft Excel*.

RESULTADOS

Nesta consulta, entre janeiro e junho de 2020, foram acompanhados 53 utentes em Programa de Substituição com metadona. Destes, 13% (n=7) eram do sexo feminino e 87% (n=46) do sexo masculino, com idades compreendidas entre 30 e 65 anos.

A dose de metadona administrada à maioria dos utentes em seguimento (49%, n=26) situa-se entre os 30 e 70mg/dia. Doses até 30mg/dia foram administradas em 19% dos utentes (n=10), entre 70 e 100mg/dia em 28% (n=15) e superior a 100mg/dia em 4% (n=2) (Fig.1).

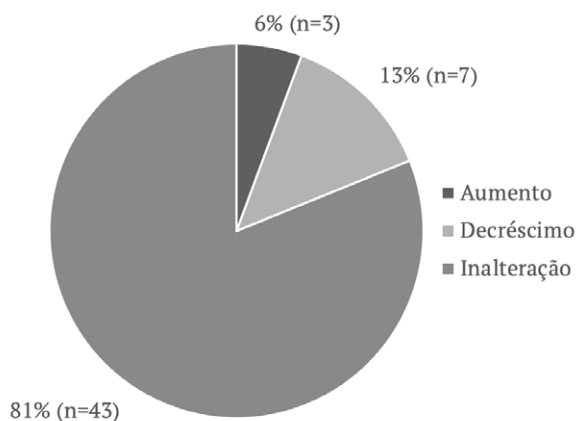


Figura 1 - Dose de metadona administrada aos doentes em seguimento (n=53)

A comparação entre a dose de metadona administrada aos utentes no período pré-pandémico e período pandémico revelou que não existem diferenças significativas entre as referidas doses nos dois períodos ($t = -0,68$; $p\text{-value} = 0,50$), sendo que em média foram administradas 54,8 mg/dia ($\pm 27,4$ mg/dia) de metadona no período pré-pandémico e 55,3 mg/dia ($\pm 27,8$ mg/dia) no período pandémico. Estes resultados demonstram que a

tendência da dosagem de metadona se manteve estável durante o período pandêmico. Destaca-se ainda a diminuição da dosagem em 7 utentes (13%) durante a pandemia (Fig. 2).

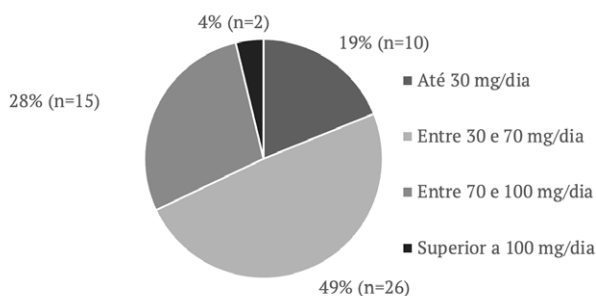


Figura 2- Alterações da dose de metadona administrada aos doentes em seguimento efetuadas durante o período pré-pandémico e pandémico (n=53)

DISCUSSÃO E CONCLUSÕES

Os dados recolhidos na consulta de Psiquiatria-Dependências do Centro Hospitalar Universitário de Lisboa Norte vêm contrariar a tendência esperada, aumento de consumos de substâncias em indivíduos em seguimento por PUO, como mecanismo de *coping* a uma situação de stress.

Dados recolhidos nos Estados Unidos da América apontam para aumentos de cerca de 42% em sobredoses em doentes acompanhados por PUO, que considera estar associado a fatores stressores relacionados com a pandemia e a diminuição das triagens de droga na urina realizados nos seus centros. No Canadá foi registado um aumento de mortes relacionadas com sobredosagem de opioides, uma vez que os doentes consumiam substâncias sozinho com maior frequência e o acesso a serviços médicos apresentava limitações.¹⁵⁻¹⁷

Na Europa, o *European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction (EMCDDA)* realizou um estudo seguindo a metodologia *trendspotter* sobre os padrões de consumo nesta região tendo os dados obtidos sugerido uma diminuição no uso de drogas durante os 3 primeiros meses da pandemia. Reduções localizadas de disponibilidade de heroína foram reportadas o que pode ter contribuído para uma redução do consumo. Entre os consumidores de opiáceos foi reportado um aumento do consumo de outras substâncias. Foi também reportado um aumento de tentativas de acesso ao tratamento substitutivo com metadona em vários países.¹⁸

Não encontramos na nossa pesquisa publicações sobre o padrão de evolução de consumo de opioides em Portugal durante o período da pandemia.

Os resultados que obtivemos podem dever-se ao programa seguido no nosso hospital ser de alto limiar, com um acompanhamento prolongado no tempo da maior parte dos doentes e no reforço da relação terapêutica entre a equipa médica e de enfermagem com os utentes neste período de instabilidade.

Apesar dos resultados obtidos, os dados são insuficientes para que decisões clínicas baseadas na evidência sejam realizadas acerca do intervalo de tempo de disponibilização da metadona, contudo no nosso centro consideramos manter, futuramente, a prática atual da entrega das doses de metadona de 2 em 2 semanas, à semelhança dos dados obtidos nos Hospitais de Santa Creu e Sant Pau em Barcelona.¹⁴

Desta forma, devem ser realizados estudos com amostras maiores e controlados para que se avaliem os resultados de práticas mais liberais na distribuição da MTD antes que as mesmas sejam incorporadas na prática clínica. Os resultados devem ser avaliados, não só do ponto de vista dos resultados clínicos, como também pelos aspetos definidos pelos utentes.¹⁴

REFERÊNCIAS

- World Health Organization, <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>, last accessed 14.09.2021.
- Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD)*, http://www.sicad.pt/BK/Intervencao/TratamentoMais/Documentos%20Partilhados/Manual_gestao_procedimento_circuitos_cloridrato_metadona_completo.pdf, last accessed 14.09.2021.
- Bobes J., Casas M., Terán A., et al. (2010), *Guía para el tratamiento de la adicción a opiáceos con buprenorfina/naloxona*. Valencia: Socidrogalcohol; 2010.
- Patrício L. (2020), *Dependência de heroína – Medicamentos opióides novidades e necessidades*. Edição digital 2020 para o Projeto Pedagógico Mala da Prevenção.
- Mellos E, Paparrigopoulos T. (2022) Substance use during the COVID-19 pandemic: What is really happening? *Psychiatriki*. 2022 Mar 28;33(1):17–20.
- Patrício L. (2009), *Tratamento da Dependência de Heroína – A manutenção opióide*. Lisboa 2009, Edição de Autor.
- Pouget E.R., Sandoval M., Nikolopoulos G.K., Friedman S.R (2015), Immediate impact of Hurricane Sandy on people who inject drugs in New York City. *Substance Use & Misuse*. 50(7):878–884.
- Palmer, F., Jaffray, M., Moffat, M. A., Matheson, C., McLernon, D. J., Coutts, A. and Haughney, J. (2012), Prevalence of common chronic respiratory diseases in drug misusers: a cohort study, *Primary Care Respiratory Journal* 21(4), pp. 377–83
- Sacerdote, P. (2006), Opioids and the immune system, *Palliative Medicine* 20 Suppl 1, pp. s9–15.
- Thylstrup, B., Clausen, T. and Hesse, M. (2015), 'Cardiovascular disease among people with drug use disorders', *International Journal of Public Health* 60(6), pp. 659–68.
- Plein LM, Rittner HL. (2018), Opioids and the immune system – friend or foe. *Br J Pharmacol*. 2018 Jul;175(14):2717–2725.
- European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction, "The implications of Covid-19 for people who use drugs (PWUD) and drug service providers", March 2020. Last access 27 september 2021.
- Trujols J, Larrabeiti A, Sánchez O, Madrid M, De Andrés S, Duran-Sindreu S. (2020), Increased flexibility in methadone take-home scheduling during the COVID-19 pandemic: Should this practice be incorporated into routine clinical care?. *J Subst Abuse Treat*. 2020;119:108154.
- R Core Team (2020). R: A language and environment for statistical computing. R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria.
- Niles JK, Gudin J, Radcliff J, Kaufman HW (2021), The Opioid Epidemic Within the COVID-19 Pandemic: Drug Testing in 2020. *Popul Health Manag*. 2021;24(S1):S43–S51.
- Hedegaard H, Miniño AM, Spencer MR, Warner M. (2021) Drug Overdose Deaths in the United States, 1999-2020. *NCHS Data Brief*. 2021 Dec;(426):1-8.
- Tasker JP (2020). Opioid deaths skyrocket, mental health suffers due to pandemic restrictions, new federal report says. *CBC News [Internet]*. 2020; Available from: <https://www.cbc.ca/news/public-health-annual-report-opioid-deaths-skyrocket-1.5780129>.

European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction "Impact of Covid-19 on patterns of drug use and drug-related harms in Europe". June 2020.

Agradecimentos

Os autores desejam agradecer à Dr^a. Catarina Santos pela sua indispensável ajuda com o tratamento dos dados estatísticos e à enfermeira Andreia Vilaça do Núcleo de Dependências do Hospital de Santa Maria pela sua disponibilidade em colaborar connosco.

Declaração de Contribuição dos Autores

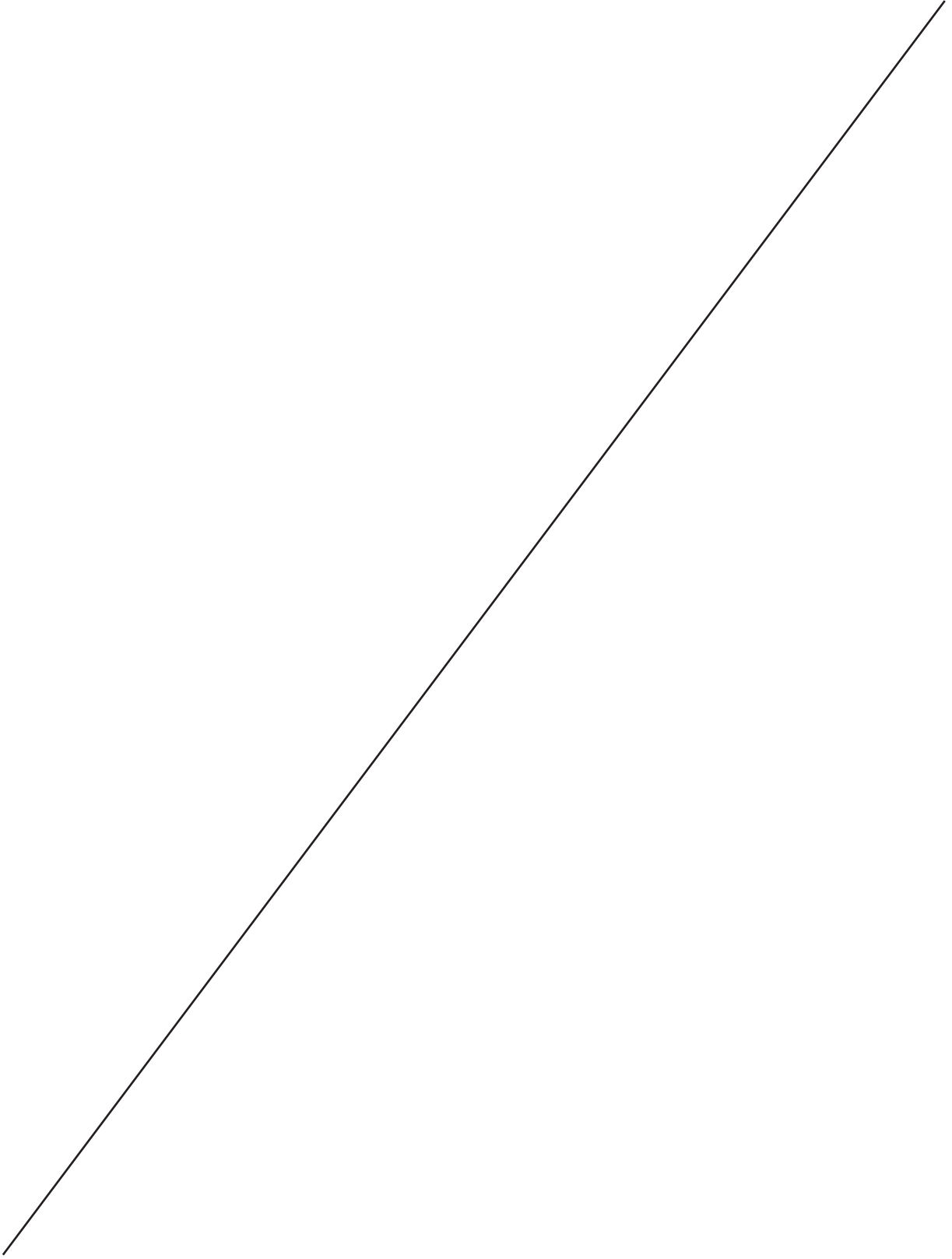
Todos os autores contribuíram para a realização do presente manuscrito.

Conflito de Interesses

Todos os autores negam conflitos de interesse na realização deste trabalho.

Declaração de Financiamento

Os autores negam ter recebido qualquer tipo de financiamento para a realização deste trabalho.





adictologia

Associação Portuguesa para o Estudo
das Drogas e das Dependências

