

C81

Transformar o jogo de azar online com tecnologias profundas: A perspectiva dos jogadores

Beatriz C. R. Barroso^{1*}, Leonor G. Cardoso^{1,2}, Bruno Gomes^{1,3}, Carla Rocha⁴, Pedro Morgado^{5,6}, António Marques¹, Ricardo Queirós^{1,7}, Artemisa Rocha Soares^{1,8}

¹ELabRP-CIR, Escola Superior de Saúde, Politécnico do Porto (E2S-P.Porto), Portugal

²Psychology Research Centre (CIPsi), School of Psychology, University of Minho, Braga, Portugal

³University of Maia, Porto, Portugal

⁴Centro de Respostas Integradas do Porto Ocidental, Divisão de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e Dependências, Administração Regional de Saúde do Norte, Porto, Portugal

⁵School of Medicine, University of Minho, Braga, Portugal

⁶ICVS Research Institute, University of Minho, Braga, Portugal

⁷Escola Superior de Medias Artes e Design, Vila do Conde, Portugal

⁸Laboratory of Neuropsychophysiology, Faculty of Psychology and Education Sciences, University of Porto, Porto, Portugal

*Autor correspondente: ✉ bcrb@ess.ipp.pt

Resumo

Introdução: As tecnologias profundas são cada vez mais utilizadas para dar resposta a problemas de saúde pública. No contexto do jogo de azar online, estas tecnologias têm contribuído para personalizar as experiências dos utilizadores ao tornar os jogos mais interessantes e estimulantes. O aprimoramento constante da qualidade do jogo parece favorecer o desenvolvimento de comportamentos adictivos relacionados com o jogo. **Objetivo:** Este estudo insere-se num projeto mais abrangente que visa compreender se e como as tecnologias profundas podem promover práticas de jogo mais seguras e éticas, enquanto preservam o envolvimento. Para tal, pretende-se desenvolver um protocolo de entrevista a jogadores de jogos de azar online. **Metodologia:** Numa equipa multidisciplinar, criou-se o protocolo de uma entrevista semiestruturada para jogadores desta modalidade de jogo, independentemente do seu nível de risco ou dependência. O protocolo foi sujeito a uma administração piloto, seguida de reflexão falada. **Resultados:** O protocolo é constituído por oito questões, organizadas em cinco categorias, que incluem: 1) experiência do jogador com os jogos e as tecnologias neles integradas; 2) envolvimento e riscos no jogo online; 3) medidas de prevenção e intervenção que podem ser incluídas na experiência de jogo; 4) ética e privacidade de dados dos jogadores; e 5) regulamentação e políticas. Análises preliminares das entrevistas piloto demonstraram a adequabilidade do protocolo, ademais os participantes demonstraram dificuldade com conceitos novos e tecnológicos (e.g., tecnologias profundas) que foram modificados e esclarecidos posteriormente. Emergiram como categorias preliminares de fatores críticos para a criação de um ambiente de jogo mais seguro e responsável, através da análise indutiva: ferramentas de autorregulação (e.g., autoexclusão, imposição de limites) e alertas personalizados para a monitorização do jogo e do comportamento do jogador (e.g., número de perdas e ganhos); medidas de apoio à saúde mental; preocupações com a privacidade dos dados e sensibilidade ao contexto social (e.g., regulamentação da publicidade ao jogo). **Conclusões:** Este protocolo será fundamental à realização de entrevistas a jogadores de jogos de azar online, que como parte de uma metodologia participativa, irá contribuir para o desenvolvimento de futuras políticas públicas e inovações tecnológicas que visem promover a saúde digital, principalmente no jogo online.

Palavras-chave: Jogos de azar online, Jogadores, Dependência comportamental, Tecnologias profundas, Entrevista semiestruturada.

C132

Biopoder e Corpos-Fronteira: Uma possível análise entre os conceitos de Michel Foucault e Achille Mbembe

Giovanna Fachada Abrahão^{1*}, Túlio Batista Franco¹, Pedro Victorino Carvalho de Souza¹, Kamilly Souza¹

¹Universidade Federal Fluminense, Niterói, Brasil

*Autor correspondente: ✉ giovannafachada@gmail.com

Resumo

Introdução: O conceito de Biopoder, conforme delineado por Michel Foucault, caracteriza-se pela capacidade de "fazer