

INVESTIGAÇÃO
ADMINISTRAÇÃO
PÚBLICA

Inteligência artificial e ciência de dados



Detecção de Vício de Jogos de Azar Online



Mauro Castelli
Miguel Rodrigues



Factos:

- ✓ O jogo online é uma indústria importante em todos os países europeus, gerando **bilhões de euros em receita** para atores comerciais e governos.
- ✓ O jogo é, em última análise, um vasto experimento social com **consequências sociais e pessoais potencialmente desastrosas** que podem resultar em uma deterioração geral das relações sociais e familiares.
- ✓ A Comissão Europeia divulgou uma declaração destacando a **necessidade de políticas regulatórias para ajudar na detecção de comportamentos de jogo patológicos**, citando "uma responsabilidade de proteger os cidadãos e famílias que sofrem com o vício em jogos de azar".

Objectivo: *propor uma ferramenta baseada em Inteligência Artificial (IA) que poderá capitalizar a grande quantidade de dados recolhidos e analisar o comportamento online dos utilizadores para modelar e detectar os comportamentos associados à dependência do jogo.*

Contributos

- ✓ Ferramentas eficazes e eficientes para *medir a similaridade de séries temporais* em um contexto caracterizado por uma grande quantidade de dados.
- ✓ Definição de um *algoritmo de neuroevolução* para otimizar a arquitetura do modelo neural profundo.
- ✓ Definição de um *algoritmo eficiente para treinamento* do modelo após a otimização de seus hiperparâmetros.

Contributos para a Sociedade:

- ✓ **Reduzir os custos sociais** associados à dependência do jogo.
- ✓ **Reduzir o risco** que um cidadão se torne um jogador viciado.
- ✓ **Cumprir os pedidos da União Europeia** em termos de melhoria da qualidade de vida dos seus cidadãos.
- ✓ Garantir uma **orientação mais eficiente das despesas que o estado deve suportar** para o tratamento dos jogadores viciados.