

JOVENS E JOGO PATOLÓGICO: PERSPECTIVAS EM SAÚDE MENTAL*

Carlos Duarte

Médico Psiquiatra, Serviços de Saúde, Macau

Resumo

Nas últimas décadas, multiplicou-se em vários países a oferta dos jogos de fortuna e azar, com apostas, actividade que, em muitos casos, passou a ser considerada como uma forma legítima de entretenimento. O aumento da oferta acompanhou-se do acréscimo substancial da prevalência dos problemas psiquiátricos e sociais relacionados como o jogo, particularmente entre os adolescentes. Este acréscimo levou a que, no presente, o jogo, nomeadamente no caso dos adolescentes, seja considerado como um problema de saúde pública, que exige medidas específicas de prevenção e tratamento. O jogo patológico, que tem características que são comuns às perturbações de dependência ou adição, e cujo diagnóstico operacional foi formalizado há cerca de três décadas, encontra-se presentemente incluído entre as “Perturbações de hábitos e impulsos” da classificação da Organização Mundial de Saúde.

Palavras Chave

Jogo patológico, Jogo compulsivo, Adição ao jogo, Adolescência

O jogo é uma actividade complexa e multifacetada que faz parte integrante do comportamento humano desde sempre. A dimensão lúdica do jogo, que é essencial para o desenvolvimento na infância, é também muito importante durante a adolescência e a vida adulta. Roger Callois, em “O jogo e os homens”, distingue o jogo de outros comportamentos humanos por ser uma actividade livre, circunscrita, voluntária, incerta, regulamentada, fictícia e não produtiva.

* Texto de apoio à apresentação “Jovens e jogo patológico: perspectivas em saúde mental”, realizado no Terceiro Seminário sobre a exploração dos jogos de fortuna ou azar e os contratos em especial, em 27 de Abril de 2012, organizado pelo Centro de Estudos Jurídicos da Faculdade de Direito da Universidade de Macau



Neste estudo, utilizando uma terminologia grega, o autor classifica os jogos em quatro grandes categorias: Agon (competição), Mimesis (imitação), Ilinx (pura sensação e vertigem) e Álea, jogos de fortuna e azar, com apostas, que é o tema do presente trabalho.

A oferta dos jogos de fortuna e azar, com apostas, multiplicou-se, em vários países, ao longo das últimas décadas e, em muitos casos, o jogo passou a ser considerado como uma forma legítima de entretenimento. No entanto, para um pequeno mas substancial número de pessoas o jogo tem consequências graves na sua vida pessoal, familiar e profissional. Aliás, uma tendência que se tem verificado recentemente em vários países tem sido o aumento generalizado dos problemas relacionados com o jogo. Este acréscimo de problemas causados pelo jogo tem afectado particularmente os adolescentes.

O jogo de fortuna e azar, com apostas é uma actividade que pode ser definida como apostar um valor sobre um evento de resultado incerto, determinado em vários graus pelo acaso. Jogar é colocar qualquer coisa de valor em risco com o objectivo de ganhar uma outra coisa de maior valor. O jogo patológico, numa definição da Associação Americana de Psicologia de 1994, é um comportamento persistente, recorrente e desadaptado caracterizado por incapacidade de controlo do jogo, com consequências psicossociais graves, de natureza pessoal, familiar, profissional ou legal.

O comportamento do jogo pode ser considerado como um continuum que varia desde a ausência de jogar, passando pelo jogo como actividade recreativa e social, pelo jogo problemático até o jogo patológico ou compulsivo, perturbação que é claramente do foro da psicopatologia. Porém, nas classificações psiquiátricas, o jogo patológico é entendido a partir de uma perspectiva categórica, como uma perturbação que está ou não presente e que, à semelhança de uma doença, pode ou não ser diagnosticada a um indivíduo num determinado momento.

Segundo a classificação da Associação Americana de Psiquiatria, o Manual Diagnóstico e Estatístico de Perturbações Mentais, 4ª edição (DSM-IV-TR), a prevalência do jogo patológico, ao longo da vida situa-se entre 0,4% e 3,4 % dos adultos. Em certas zonas do mundo, particularmente nas zonas onde o acesso ao jogo está facilitado, esta prevalência pode atingir os 7%. No caso dos adolescentes, a prevalência do jogo patológico varia entre 2% a 8%. Estudos epidemiológicos têm revelado que a prevalência do jogo patológico nos adolescentes mais velhos é superior à dos mais novos e que, nos adolescentes do sexo masculino, a prevalência é superior à do feminino.

Verificam-se também diferenças entre os sexos relativamente aos tipos de jogos preferidos pelos adolescentes: enquanto os rapazes preferem jogos que exigem conhecimentos e habilidades, tais como apostas em acontecimentos desportivos e jogos de cartas, as raparigas têm tendência para serem atraídas



por jogos que dependem do acaso como lotarias e bingos. Nos adolescentes, o jogo patológico encontra-se significativamente associado a outras patologias psiquiátricas, nomeadamente depressão, ansiedade, perturbações de hiperactividade com défice da atenção, perturbações da personalidade e abuso de drogas. Nesta população, o jogo patológico tem sido também associado à delinquência e a outros comportamentos de risco.

O jogo patológico, que já foi considerado como comportamento compulsivo e como dependência, encontra-se no presente incluído dentro das perturbações de controlo dos impulsos na DSM-IV-TR e na Classificação Internacional das Doenças - 10ª edição (CID-10) da Organização Mundial de Saúde. Como categoria diagnóstica operacionalmente definida, o jogo patológico é uma entidade relativamente recente, se comparada com outras entidades nosológicas psiquiátricas. O jogo patológico foi oficialmente reconhecido como perturbação psiquiátrica apenas em 1980, ao ser incluído no Manual Diagnóstico e Estatístico de Perturbações Mentais, 3ª edição, (DSM-III). Na 4ª e última revisão desta classificação (DSM-IV-TR), datada de 2000, o jogo patológico está classificado entre as perturbações de controlo dos impulsos.

A classificação do jogo nas perturbações de controlo dos impulsos nas últimas décadas tem sido justificada pelo seu carácter ego sintónico e pela sua associação com outras perturbações de características impulsivas. No entanto, a inclusão do jogo patológico dentre destas perturbações que, comparativamente a outras patologias psiquiátricas, são ainda pouco compreendidas, não reúne um consenso entre clínicos e investigadores.

Como testemunho desta falta de consenso, nos últimos anos tem sido proposto que, na próxima revisão do Manual Diagnóstico e Estatístico de Perturbações Mentais, designada por DSM-5, cuja conclusão está prevista para o ano 2013, o jogo patológico seja reclassificado dentro do grupo de perturbações relacionadas com a dependência de drogas ou adição. Esta reclassificação justifica-se, segundo os seus defensores, porque, à semelhança do indivíduo dependente de drogas, o jogador patológico continua a jogar apesar de esta actividade causar-lhe problemas significativos. Tal como tipicamente se verifica nas perturbações de dependência de drogas, no jogo patológico a actividade de jogar, que é intencional e repetida, resulta habitualmente em aumento de tolerância e abstinência. O intenso desejo do toxicodependente em consumir droga pode ser comparado ao desejo de jogar do indivíduo que apresenta um comportamento de jogo patológico.

As razões principais que levam os adolescentes a jogar são semelhantes às dos adultos e incluem o divertimento, a oportunidade de ganhar dinheiro e a excitação. Juntamente com estas motivações mais gerais, alguns jovens referem que jogam para socializar, fazer amizades, aliviar a tristeza ou escapar ao tédio e à solidão. Contrariamente ao que se verifica no caso dos adultos que, tipicamente



participam em jogos legalizados, como lotarias e jogos de casino, os adolescentes preferem fazer apostas privadas, por exemplo, em jogos de cartas ou sobre acontecimentos desportivos.

Nos últimos anos, a utilização da internet tornou-se um meio muito popular de suporte, com características únicas, para as actividades de jogo entre os adolescentes. O acesso à internet representa, certamente, uma potencial oportunidade muito apreciável de aprendizagem e de desenvolvimento de contactos sociais. No entanto, o uso problemático da internet, incontrollável e com consequências graves tem vindo a revelar-se um problema crescente entre os jovens, particularmente no caso dos jogos com apostas *online*. Uma perturbação designada por dependência da internet foi, aliás, proposta recentemente para constar no DSM-5.

Algumas características sociais, psicológicas, culturais e biológicas têm sido identificadas como factores de risco para a aquisição, desenvolvimento e manutenção de comportamentos de jogo em adolescentes. A adolescência, que é um período de rápido crescimento e desenvolvimento psicológico, emocional e biológico é, também, uma época de experimentação, de busca de sensações e de envolvimento em comportamentos de risco. Investigações recentes têm vindo a revelar que a maturação do cérebro é um processo mais longo do que se supunha, que continua até cerca de meados da segunda década de vida.

Devido à vulnerabilidade acrescida da adolescência, este período é particularmente preocupante no que respeita a problemas relacionados como jogo tanto mais porque, nesta idade, o jogo pode entendido positivamente, como um ritual de passagem da adolescência para a vida adulta. Os problemas do jogo na adolescência não se limitam a este período, pois tem consequências que se prolongam para além desta fase da vida: os adolescentes que jogam têm uma maior probabilidade de, na vida adulta, apresentarem jogo patológico, dependência de drogas e outros comportamentos de risco.

Os problemas de jogo nos adolescentes, dada sua dimensão, têm vindo a ser considerados nos últimos anos a partir de uma perspectiva de saúde pública. Têm vindo a ser identificados nos adolescentes factores de risco e protectores para o jogo, à semelhança do que acontece no caso da toxicodependência e de outros comportamentos de risco. A partir de programas concebidos para a prevenção da toxicodependência, têm sido desenvolvidos programas específicos para prevenção do jogo com resultados positivos.

Os estudos empíricos sobre tratamentos de adolescentes com problemas de jogo têm vindo a aumentar nas últimas décadas. No entanto, a aplicação destes tratamentos e as suas consequências nesta população continuam a ser menos compreendidas do que no caso dos adultos. À semelhança dos tratamentos para os adultos, existem várias modalidades de intervenção terapêutica na adolescência



que, individualmente ou combinadas, poderão ser eficazes. Dentro destas intervenções inclui-se a psicoterapia individual, nomeadamente de orientação psicodinâmica, comportamental ou cognitivo-comportamental, a terapia familiar e o tratamento farmacológico. Dado ser muito frequente os problemas de jogo estarem associados a outras perturbações psiquiátricas, sendo por vezes, consequência delas, o tratamento de eventuais perturbações que co-existem com o jogo é essencial.

Para concluir, destaca-se que a investigação recente tem revelado que os problemas relacionados com o jogo na adolescência são mais frequentes do que nos adultos e que, em muitos países, a sua frequência tem vindo a aumentar nos últimos anos. O jogo é, aliás, considerado como o mais frequente comportamento potencialmente criador de uma situação de dependência na adolescência. No entanto, os problemas do jogo neste período da vida, comparativamente à problemática do jogo nos adultos, continuam a ser menos reconhecidos e a ser objecto de uma menor atenção.

A vulnerabilidade psicológica elevada característica da adolescência faz com que este período de transição seja muito importante para a aquisição e desenvolvimento de comportamentos de risco, incluído o jogo problemático ou patológico. Justifica-se, assim, a necessidade de se desenvolverem programas preventivos dos problemas do jogo dirigidos especificamente aos adolescentes. Estes programas deverão incluir, necessariamente, medidas legislativas e regulamentadoras adequadas para assegurar a protecção dos adolescentes.

Referências bibliográficas

- Caillouis, R. (1957). *Les jeux et les hommes*, Gallimard.
- Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th ed., text rev.) (2000). American Psychiatric Association. Washington, DC: Author.
- Derevensky, J. & Gupta, R. (eds) (2004). *Gambling Problems in Youth. The Theoretical and Applied Perspectives*. Kluwer Academic Publishers, New York.
- Fong, D. K., & Ozorio, B. (2005). Gambling participation and prevalence estimates of pathological gambling in a far-east city: Macao. *UNLV Gaming Research & Review. Journal*, 9, 15-28.
- Wong, I. L. K. (2010). Internet gambling: A school-based survey among Macau students *Social Behavior and Personality: an international journal*, Volume 38, Number 3, 365-371(7).
- Van Schalkwyk, G. J, & Tran, E. K. C. (2006). The Impact of Macao's Gaming Industry on Family Life. *China Perspectives*, 64.
- Hardoon, K. K., & Derevenksy, J. (2002). Child and adolescent gambling behavior: Current knowledge. *Clinical Child Psychology*



- and Psychiatry, 7, 263–281.
- Derevenksy, J & Gupta, R. (2007). Internet gambling amongst adolescents: A growing concern. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 93–101.
 - Messerlian C., Derevensky J., & Gupta R. (2005). Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promot Int*, 20:69-79.
 - Shek, D., & Lee, J. J. (2010). Prevention of problem gambling in Chinese adolescents: Relevance of problem gambling assessment and positive youth development frameworks. *Int J Adolesc Med Health*; 22(1):139-151.

