## O ESTADO DE S.PAULO

Publicado em 03/11/2024 - 06:00

### Jogos de azar causam danos a 450 milhões de adultos em todo o mundo



# Jogos de azar causam danos a quase 450 mi de adultos no mundo

46,2% dos adultos e 17,9% dos adolescentes apostaram no último ano, alertam cientistas

o número de pessoas que pro-curam apoio por danos relacio-nados ao jogo; dados rotinei-ros sobre o quanto o jogo está

LEON FERRAN

Os danos dos jogos de azar são mais substanciais e abrangentes do que se imaglianax, mostra o relatório de uma comissão de especialistas reunidos pela revista científica The Lancet Publie Health. Eles buscaram estimativas globais do impacto do jogo de azar na saúde pública e estimaram que aprocimadamente 48.7 milhões de adultos em todo o mundo experimentam algum risco de digos de azar na saúde pública e estimaram que aprocimadamente 48.7 milhões de adultos em todo o mundo experimentam algum risco de aduncia que aprocimadamente 48.7 milhões de adultos em todo o mundo experimentam algum risco de aduncia pessoa sensas categoria enfrentam pelo menos um sintema comportamentalo uconsequência pessoa, social ou de saúde adversa do jogo de azar, transam nemeso ma sintema comportamental ou consequência pessoa, seni de assida ed devensa forma independente, sem que esta externa problemas de asúde fisica e manuais de psiguiartia e descrito como um padrão de apostas repetidas e que continuam apesar de criar múltiplos problemas em várias áreas da vida. De acordo com os pesquisadores, essees danos incluem problemas de esaúde fisica e mental, ruptura de relacionamentos, aumento do risco. De acordo com os pesquisadores, essees danos incluem problemas de esaúde fisica e mental, ruptura de relacionamentos, aumento do risco de suicidios eviolendade, perda de emprego e prejuízos financeiros. E eles não se restringem ao apostador em si. Pelo menos esís outras pessoas, em media, são negativamente afetadas por um indivíduo com transtorno do jogo. E es restringem ao apostador em si. Pelo menos esís outras pessoas, em media, são negativamente afetadas por um indivíduo com transtorno do jogo, os es restringem ao apostador em si. Pelo menos esís outras pessoas, em media, são negativamente afetadas por um indivíduo com transtorno do jogo, os es restringem ao apostador em si. Pelo menos esís outras pessoas, em media, são negativamente afetadas por um indivíduo com cranstorno do jogo os evaris, em com comportamento e de viudado p

Jescentes

cientistas

accionates de la consostema de Juntia sobre es fairo contre aqueles consostema de Juntia sobre es fairo contre aqueles consostema de Juntia es acrea de la consostema de Juntia es acrea de Casago, ma Escocia, adoim limbos mundo de la tenha inflatecia sobre de la tenha inflatecia sobre del tenha

individual, baseado na narrativa do "jogo responsável".

PROJETADOS PARA O RISCO. O relatório também aponta que olhar para estimativas populacionias do transtorno de jogo pode mascarar a dimensão do problema. Os estudiosos propõem um olhar mais específico para os diferentes tipos dejogo de azar como elesafetam seus consumidores. Por essa aniliae, 158% dos adulbos es 26,49% dos adolescentes que estiveram envolvidos ematividades de cassimo online, como ologo do Tigrinho, no ano pasa

longar o engajamento dos usuários", acrescenta ele. Esse engajamento dialoga como recrutamento excessivo do sistema de recompensa, outro fator preocupante das dependências comportamentais – os comportamentos peraderes o comportamentos será de prazer que podem adocer o cérebro – como as apostas online. "As pessoas que têm compulsão alimentar não vão ter compulsão por brêco-lis, mas por carboidrato simples, como o aquicar, que traz muito mais ativação do sistema de recompensa cerebral. O mesmo se refere ao jogo de azar são mais dependente da loteria tradicional? Até pode, mas sabemos que os comportamentos mais sedutores dentro do espectro dos jogos de azar são so que trazem uma frequência de apostas maior, ou seja, o espaçamento entre o ato de apostas resultado final é encurado, o que traze uma hiperestimulação do sistema de recompensa", diz ele.

UM FAMOSO JOGADOR BRASI-LEIRO. Enquanto 46,2% dos adultos no mundo se envolve-ram em atividades de jogo no período de 12 meses, de acordo com o relatório,17,9% dos adolescentes fizeram o mesmo, apesar de os produtos teoricamente serem restritos por idade. Isso equivale a aproxi-

e apostas aplicáveis e sis-temas de pré-compromis-so universais.



Veículo: Impresso -> Jornal -> Jornal O Estado de S. Paulo

Seção: Metrópole Caderno: A Pagina: 22 e 23