

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

BETS: UMA APOSTA DE RISCO

Jogos de azar causam danos a quase 450 milhões de adultos no mundo

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

LEON FERRARI

Os danos dos jogos de azar são mais substanciais e abrangentes do que se imaginava, mostra o relatório de uma comissão de especialistas reunidos pela revista científica The Lancet Public Health. Eles buscaram estimativas globais do impacto do jogo de azar na saúde pública e estimaram que aproximadamente 448,7 milhões de adultos em todo o mundo experimentam algum risco (any risk gambling, em inglês).

Pessoas nessa categoria enfrentam pelo menos um sintoma comportamental ou consequência pessoal, social ou de saúde adversa do jogo de azar, sem necessariamente completar os requisitos diagnósticos para transtorno do jogo, reconhecido em manuais de psiquiatria 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, esses danos incluem problemas de saúde física e mental, ruptura de relacionamentos, aumento do risco de suicídio e violência doméstica — tanto de ser agressor, quanto de ser a vítima —, aumento da criminalidade, perda de emprego e prejuízos financeiros.

Eles não se restringem ao apostador em si. Pelo menos seis outras pessoas, em média, são negativamente afetadas por um indivíduo com transtorno do jogo.

E os pesquisadores destacam que essas estimativas são conservadoras, já que muitos países não têm sequer dados sobre o assunto. É por isso que o relatório pede aos governos, que cada vez mais têm legislação dos jogos de azar, que assumam o compromisso de financiar estudos e fornecer dados.

“Um sistema de monitoramento sofisticado teria métricas integradas de diversas fontes. Por exemplo, teríamos dados de sistemas de saúde sobre o número de pessoas que procuram apoio por danos relacionados ao jogo; dados rotineiros sobre o quanto o jogo está

implicado em suicídios; dados do sistema de Justiça sobre se o jogo é um fator entre aqueles envolvidos no sistema de Justiça criminal”, afirma Heather Wardle, professora da Universidade de Glasgow, na Escócia, e uma das autoras do relatório da Lancet, publicado em 24 de outubro. “Também seria necessário um mecanismo para acessar dados da indústria de forma independente, sem que ela tenha influência sobre quais pesquisas são realizadas”, disse ao Estadão.

ALERTA PARA O MUNDO. “A necessidade de mais pesquisas pode ser explorada pela indústria para fins táticos, principalmente para atrasar a ação. Os

atores da saúde pública precisam aprimorar o próprio manual para combater essa tática”, alerta Antonio Carlos Cruz Freire, professor do departamento de Neurociências e Saúde Mental da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Freire lembra ainda os princípios de precaução que devem reger a saúde pública. “Tomar medidas preventivas diante da incerteza; transferir o ônus da prova para os proponentes de uma atividade; explorar uma ampla gama de alternativas a ações possivelmente prejudiciais; e aumentar a participação pública na tomada de decisões.”

Para o psiquiatra Rodrigo Machado, colaborador do Programa de Transtornos do Impulso do Instituto de Psiquiatria da Universidade de São Paulo (USP), o relatório é “um grande sinalizador de alerta” ao mostrar que os jogos de azar são um problema global e a maneira como têm sido enfrentados é insuficiente.

Machado defende que as políticas de prevenção têm de focar toda a população. “O que o relatório fala é que toda a população do globo está suscetível e vulnerável (a danos do jogo de azar)”. Nesse sentido, a introdução do conceito de any risk gambling passa uma mensagem: danos não se restringem a pessoas com transtorno do jogo e estão presentes ao longo de todo o espectro de risco. Isso coloca em cheque as legislações pelo mundo, que, conforme mostrou o Estadão, têm um foco excessivamente individual, baseado na narrativa do “jogo responsável”.

PROJETADOS PARA O RISCO. O relatório também aponta que olhar para estimativas populacionais do transtorno do jogo pode mascarar a dimensão do problema. Os estudiosos propõem um olhar mais específico para os diferentes tipos de jogo de azar e como eles afetam seus consumidores. Por essa análise, 15,8% dos adultos e 26,4% dos adolescentes que estiveram envolvidos em atividades de cassino online, como o Jogo do Tigrinho, no ano pas-



sado, experienciaram transtorno do jogo. Para as bets ou apostas esportivas, essas taxas são de 8,9% dos adultos e 16,3% dos adolescentes.

Em relação ao impacto, os pesquisadores alertam que a digitalização da indústria de apostas mudou o jogo — literal e metaforicamente — e agora as pessoas podem ter uma máquina na palma da mão por dia no bolso. Os riscos disso ainda não são totalmente conhecidos, mas alguns já surgiram. “Os produtos de jogos de azar online são projetados para se-

longar o engajamento dos usuários”, acrescenta ele.

Esse engajamento dialoga com o recrutamento excessivo do sistema de recompensa, outro fator preocupante das dependências comportamentais — os comportamentos geradores de prazer que podem adocercer o cérebro — como as apostas online. “As pessoas que têm compulsão alimentar não vão ter compulsão por biscoitos, mas por carboidrato simples, como o açúcar, que traz muito mais ativação do sistema de recompensa cerebral. O mesmo se refere ao jogo de azar”, compara Machado.

“A gente pode ficar dependente da loteria tradicional? Até pode, mas sabemos que os comportamentos mais sedutores dentro do espectro dos jogos de azar são os que trazem uma frequência de apostas maior, ou seja, o espaçamento entre as apostas e o resultado final é encurtado, o que traz uma hiperestimulação do sistema de recompensa”, diz ele.

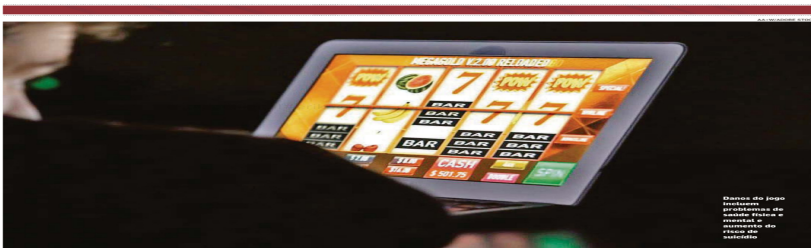
UM FAMOSO JOGADOR BRASILEIRO. Enquanto 46,2% dos adultos no mundo se envolvem em atividades de jogo no período de 12 meses, de acordo com o relatório, 17,9% dos adolescentes fizeram o mesmo, apesar de os produtos teoricamente serem restritos por idade. Isso equivale a aproximadamente 450 milhões de pessoas em todo o mundo.

Recomendações

- As jurisdições que permitem o jogo de azar precisam de um órgão regulador bem financiado, independente e devidamente capacitado, focado na proteção da saúde pública e do bem-estar;
- Proteção de crianças e adolescentes contra o jogo de azar;
- Implementação de medidas eficazes de proteção ao consumidor, como sistemas universais de aut exclusão e registro de usuários;
- Regulamentação de produtos de forma proporcional ao risco de danos, com base em suas características;
- Adoção de medidas obrigatórias para limitar o consumo de jogos de azar em todos os locais, como limites de depósito e apostas aplicáveis e sistemas de pré-compromisso universais.

Para atrair jovens Além das parcerias de bets com o setor esportivo, há estratégia de patrocínio com influenciadores

Segundo o relatório, no Canadá, o jogo de azar é considerado um dos principais fatores de risco para o desenvolvimento de transtorno do jogo. Nos Estados Unidos, diz o relatório, esse transtorno é considerado um problema de saúde pública. Em alguns países, o jogo de azar é considerado um problema de saúde pública, com campanhas online e campanhas de conscientização para reduzir o risco de danos do jogo de azar. No Brasil, o jogo de azar é considerado um problema de saúde pública, com campanhas online e campanhas de conscientização para reduzir o risco de danos do jogo de azar.



Os dados mostram que 46,2% dos adultos e 17,9% dos adolescentes apostaram no último ano, alertam cientistas. O relatório da Lancet Public Health destaca que os danos dos jogos de azar são mais substanciais e abrangentes do que se imaginava, mostrando um impacto global na saúde pública. Os pesquisadores estimaram que aproximadamente 448,7 milhões de adultos em todo o mundo experimentam algum risco (any risk gambling, em inglês). Pessoas nessa categoria enfrentam pelo menos um sintoma comportamental ou consequência pessoal, social ou de saúde adversa do jogo de azar, sem necessariamente completar os requisitos diagnósticos para transtorno do jogo, reconhecido em manuais de psiquiatria 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, esses danos incluem problemas de saúde física e mental, ruptura de relacionamentos, aumento do risco de suicídio e violência doméstica — tanto de ser agressor, quanto de ser a vítima —, aumento da criminalidade, perda de emprego e prejuízos financeiros. Eles não se restringem ao apostador em si. Pelo menos seis outras pessoas, em média, são negativamente afetadas por um indivíduo com transtorno do jogo. E os pesquisadores destacam que essas estimativas são conservadoras, já que muitos países não têm sequer dados sobre o assunto. É por isso que o relatório pede aos governos, que cada vez mais têm legislação dos jogos de azar, que assumam o compromisso de financiar estudos e fornecer dados. “Um sistema de monitoramento sofisticado teria métricas integradas de diversas fontes. Por exemplo, teríamos dados de sistemas de saúde sobre o número de pessoas que procuram apoio por danos relacionados ao jogo; dados rotineiros sobre o quanto o jogo está

implicado em suicídios; dados do sistema de Justiça sobre se o jogo é um fator entre aqueles envolvidos no sistema de Justiça criminal”, afirma Heather Wardle, professora da Universidade de Glasgow, na Escócia, e uma das autoras do relatório da Lancet, publicado em 24 de outubro. “Também seria necessário um mecanismo para acessar dados da indústria de forma independente, sem que ela tenha influência sobre quais pesquisas são realizadas”, disse ao Estadão. **ALERTA PARA O MUNDO.** “A necessidade de mais pesquisas pode ser explorada pela indústria para fins táticos, principalmente para atrasar a ação. Os

atores da saúde pública precisam aprimorar o próprio manual para combater essa tática”, alerta Antonio Carlos Cruz Freire, professor do departamento de Neurociências e Saúde Mental da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Freire lembra ainda os princípios de precaução que devem reger a saúde pública. “Tomar medidas preventivas diante da incerteza; transferir o ônus da prova para os proponentes de uma atividade; explorar uma ampla gama de alternativas a ações possivelmente prejudiciais; e aumentar a participação pública na tomada de decisões.” Para o psiquiatra Rodrigo Machado, colaborador do Programa de Transtornos do Impulso do Instituto de Psiquiatria da Universidade de São Paulo (USP), o relatório é “um grande sinalizador de alerta” ao mostrar que os jogos de azar são um problema global e a maneira como têm sido enfrentados é insuficiente. Machado defende que as políticas de prevenção têm de focar toda a população. “O que o relatório fala é que toda a população do globo está suscetível e vulnerável (a danos do jogo de azar)”. Nesse sentido, a introdução do conceito de any risk gambling passa uma mensagem: danos não se restringem a pessoas com transtorno do jogo e estão presentes ao longo de todo o espectro de risco. Isso coloca em cheque as legislações pelo mundo, que, conforme mostrou o Estadão, têm um foco excessivamente individual, baseado na narrativa do “jogo responsável”. **PROJETADOS PARA O RISCO.** O relatório também aponta que olhar para estimativas populacionais do transtorno do jogo pode mascarar a dimensão do problema. Os estudiosos propõem um olhar mais específico para os diferentes tipos de jogo de azar e como eles afetam seus consumidores. Por essa análise, 15,8% dos adultos e 26,4% dos adolescentes que estiveram envolvidos em atividades de cassino online, como o Jogo do Tigrinho, no ano pas-

sado, experienciaram transtorno do jogo. Para as bets ou apostas esportivas, essas taxas são de 8,9% dos adultos e 16,3% dos adolescentes. Em relação ao impacto, os pesquisadores alertam que a digitalização da indústria de apostas mudou o jogo — literal e metaforicamente — e agora as pessoas podem ter uma máquina na palma da mão por dia no bolso. Os riscos disso ainda não são totalmente conhecidos, mas alguns já surgiram. “Os produtos de jogos de azar online são projetados para se-

longar o engajamento dos usuários”, acrescenta ele. Esse engajamento dialoga com o recrutamento excessivo do sistema de recompensa, outro fator preocupante das dependências comportamentais — os comportamentos geradores de prazer que podem adocercer o cérebro — como as apostas online. “As pessoas que têm compulsão alimentar não vão ter compulsão por biscoitos, mas por carboidrato simples, como o açúcar, que traz muito mais ativação do sistema de recompensa cerebral. O mesmo se refere ao jogo de azar”, compara Machado. “A gente pode ficar dependente da loteria tradicional? Até pode, mas sabemos que os comportamentos mais sedutores dentro do espectro dos jogos de azar são os que trazem uma frequência de apostas maior, ou seja, o espaçamento entre as apostas e o resultado final é encurtado, o que traz uma hiperestimulação do sistema de recompensa”, diz ele. **UM FAMOSO JOGADOR BRASILEIRO.** Enquanto 46,2% dos adultos no mundo se envolvem 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 aproximadamente 450 milhões de pessoas em todo o mundo.

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

Seção: Metrópole **Caderno:** A **Página:** 22 e 23