

# Vício dos jogos online e a dinheiro aumenta entre os jovens

**Estudo.** Instituto de Apoio ao Jogador recebe pedidos de ajuda todas as semanas. 20% dos menores até aos 16 anos jogam regularmente

RUTE COELHO

Uma boa parte dos jovens portugueses têm um problema com o vício do jogo *online*. Segundo um estudo europeu apresentado ontem, são já 20% os alunos nacionais até aos 16 anos que admitem que jogam na internet quatro ou mais dias por semana. A média europeia é de 23%.

A realidade portuguesa no European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (ESPAD), conduzido em 25 países, foi apresentada ontem pela técnica Fernanda Feijão, do Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD). O inquérito, que apresenta as grandes tendências de consumo de álcool e drogas na Europa por alunos com idades até aos 16 anos, entre 2011 e 2015, incluiu pela primeira vez comportamentos aditivos não relacionados com a toma de substâncias. É o caso do uso da internet a nível das redes sociais, do jogo *online* mas também das apostas a dinheiro mais convencionais (Totoloto, Euromilhões e outros).

Apesar de os jovens portugueses estarem abaixo da média europeia nos videojogos, quem trabalha no terreno em Portugal já sente esta nova dependência dos menores como muito preocupante. "No Instituto de Apoio ao Jogador todas as semanas recebemos um pedido de ajuda de um menor ou de marcação de consulta por dependência do *gaming* ou jogo *online*", afirmou ao DN o psicólogo Pedro Hubert, especialista em adições.

Os países com percentagens mais elevadas de jovens a jogar regularmente *online* durante a semana são os do Norte, nomeada-

mente a Dinamarca (45%), a Noruega e a Lituânia (ambas com 30%) bem como a Finlândia e a Holanda (ambas com 27%).

## 20% de jovens em tratamento

No Instituto de Apoio ao Jogador, em Portugal, a realidade é esta: "20% dos pacientes são alunos do secundário e universitário viciados em videojogos e com problemas sérios de abandono escolar, conflitos familiares e depressões", refere o psicólogo Pedro Hubert. Outro aspeto alarmante é que "começa a haver apostas a dinheiro nos videojogos, nomeadamente nas equipas do League of Legends".

O psicólogo concretiza que as roupas e armas que os jogadores vão adquirindo neste jogo específico são depois transformadas em dinheiro. "Ainda nem há legislação específica sobre isto mas está a acontecer. Estive numa conferência internacional em que se explicou que os videojogos estão a criar plataformas em que se pode jogar a dinheiro", adiantou. Nos Estados Unidos, diz, esta realidade já se traduz em receitas de centenas de milhões de dólares.

"O jogo *online* ou *gaming* será mais aditivo do que o *gambling*, que envolve o Totoloto, Raspadinha e outros do género. Há ali um reforço muito positivo na internet e eles ficam agarrados. O jogo de base territorial dá mais trabalho. São fundamentalmente atividades de rapazes", comentou Fernanda Feijão, do SICAD. "Mas é uma tendência nova, estou convencida de que ainda não há grandes dependências."

Nas apostas a dinheiro na internet, Portugal está perto da média europeia com 2% dos estudantes até aos 16 anos a admitirem ter este hábito quatro ou mais dias numa semana. A média europeia é



Os videojogos já captam a atenção de 20% dos jovens portugueses que colaboraram no inquérito feito a estudantes em 25 países

## Tendências de consumos nos estudantes europeus



	1995	1999	2003	2007	2011	2015
A facilidade percebida em obter canábis	22%	30%	33%	33%	32%	32%
Uso diário do tabaco com 13 anos ou menos	10%	9%	10%	7%	7%	4%
Uso diário da canábis com 13 anos ou menos	2%	2%	3%	3%	3%	3%
Consumo regular de cigarros (nos últimos 30 dias)	32%	36%	33%	29%	29%	22%
Consumo diário de cigarros (nos últimos 30 dias)	20%	24%	23%	18%	18%	13%
Consumo regular de álcool (nos últimos 30 dias)	56%	61%	63%	60%	58%	47%
Mais de cinco bebidas numa ocasião (pelo menos uma vez em 30 dias)	36%	39%	40%	42%	41%	35%
Consumo ilícito de drogas*	11%	17%	20%	18%	19%	18%
Consumo de outras drogas que não canábis*	3%	6%	5%	7%	6%	5%
Uso regular de canábis	4%	6%	8%	7%	7%	7%
Uso diário de substâncias psicoativas inalantes	8%	9%	9%	9%	9%	8%
Consumo de tranquilizantes sem receita médica*	8%	7%	7%	7%	7%	6%

\*PREVALÊNCIA AO LONGO DA VIDA

de 3% e os recordistas são estudantes de países do Leste e dos Balcãs como a Albânia e a Macedónia (7%) e a Lituânia e o Montenegro (5%). Já no *gambling* fora da internet temos 8% de estudantes a admitirem jogar pelo menos uma vez no ano e 4% a assumirem que jogam frequentemente. Muito atrás de países como a Grécia e a Macedónia, onde há 16% e 13% de estudantes até aos 16 anos, respetivamente, a admitirem jogar regularmente.

## À frente no uso de sedativos

Enquanto o consumo de tabaco, álcool e drogas pelos jovens portu-

gueses ouvidos no inquérito está estabilizado e em alguns casos é até abaixo da média europeia, o mesmo não acontece com outro indicador. Portugal é um dos países da Europa onde os jovens com idades até aos 16 anos mais consomem medicamentos sedativos ou tranquilizantes com receita médica.

De acordo com o estudo, em 2015, os países com maiores percentagens de consumos de medicamentos com receita médica foram a Letónia (16%) e Portugal (13%).

"Este é um resultado que para nós acaba por ser algo que nos motiva preocupação. Temos a noção clara de que é uma área em que te-

mos de melhorar", disse o secretário de Estado adjunto e da Saúde, Fernando Aratijo, aos jornalistas, à margem da apresentação do relatório. O governante adiantou que está já a ser estudado, em conjugação com os médicos de família e todos os profissionais dos cuidados de saúde primários, este novo fenómeno e soluções possíveis para o problema.

"Temos de perceber que tipo de jovens são estes que estão a obter estes sedativos através de receitas médicas, para que patologias, e encontrar mecanismos diferentes para responder às suas necessidades", concluiu Fernando Aratijo.