

Primeiro Plano



Comportamentos aditivos

33

utentes

O Centro de Respostas Integradas (CRI), estruturas locais do SNS para prevenção dos comportamentos aditivos e dependências, tinha 33 utentes no final de 2016 com problemas de videojogos.

82%

juvens

Segundo um inquérito do SICAD em centros educativos, de 2015, 82,6% dos jovens internados admitiam ter jogado videojogos nos últimos 12 meses. Os rapazes jogam mais do que as raparigas.

Saúde Não há internamento nos hospitais públicos e clínicas privadas já têm lista de espera. "Rafael" interrompeu Medicina e retomou curso após o tratamento

Videojogos são o vício do século

Joana Almeida Silva e Rita Neves Costa
nacional@jn.pt

► A dependência dos videojogos está a levar cada vez mais famílias a pedir ajuda. Sem camas subvencionadas no Serviço Nacional de Saúde, a lista de espera para internamento chega aos dois meses, como acontece na clínica Linha d'Água, no Bombarral. No país, esta é uma doença com cada vez mais casos, que carece ainda de uma estatística atualizada.

Os doentes são, maioritariamente, jovens do ensino Secundário e Universitário, que jogam mais de 18 horas por dia. Casos de adição em que a vida virtual passa a ser a única fonte de prazer, destruindo todo o mundo real, negligenciado fora do ecrã.

O perfil dos jogadores patológicos mudou na última década e meia. Os primeiros casos estavam relacionados com pessoas que perderam fortunas nos casinos. Depois, apareceram em força os casos de jogadores ligados às apostas e ao póquer online.

O jogo foi considerado a primeira adição sem substância. "Há quatro, seis anos, começou a aparecer esta população dos videojogos, sobretudo de estratégia, de tiros e de RPG ("Role-Playing Games" - em português, jogo de interpretação de personagens. As consequências têm a ver com o tempo que se perde a jogar, os maus resultados escolares e pro-

fissionais, os conflitos familiares, a alimentação deficiente e até a falta de higiene", resume Pedro Hubert, psicólogo e coordenador do Instituto de Apoio ao Jogador.

"Rafael" tem 28 anos e desistiu do curso de Medicina quando os videojogos se tornaram uma dependência. Prefere ocultar o nome verdadeiro para preservar a família. Começou a jogar aos dez anos, quando era ainda o futebol dos jogos "FIFA" e "PES" que o fascinava. Saiu de internamento em outubro do ano passado, depois de ter falhado um plano de terapias para deixar de utilizar os videojogos como uma droga. "O vício dos videojogos é uma doença real, que não pode ser tratada com medicamentos. Agarra como outra substância", afirma.

O número de horas frente ao ecrã foi aumentando até chegar à dependência total. "Começou a tornar-se um problema quando entrei na faculdade. Acordava às três horas da tarde e ficava sempre a jogar. As vezes, mais de 18 horas por dia. Jogava 'League of Legends' e 'Counter-Strike'. Entrava no mundo virtual e não tinha de pensar mais".

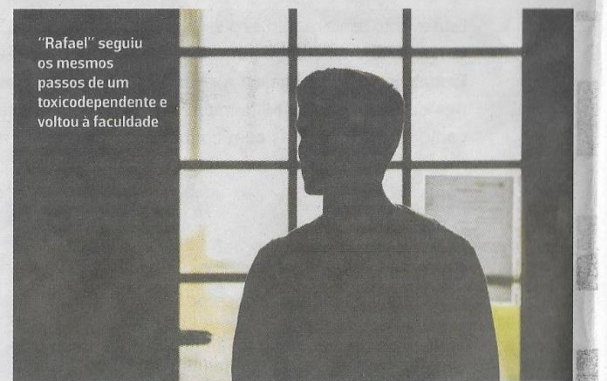
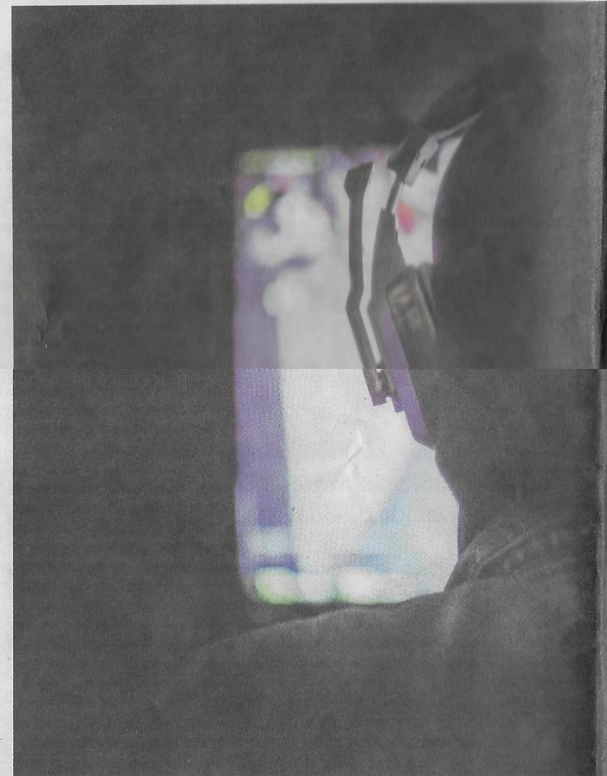
Internamento em clínica privada custa até 2480 euros mensais

"Rafael" escondia-se em casa dos amigos para os pais não saberem que tinha voltado a ligar o monitor. "O jogo dava-me pica e adrenalina". Os pais optaram pelo internamento numa comunidade terapêutica. A clínica Linha d'Água, no Bombarral, onde "Rafael" esteve internado, tem cada vez mais procura de famílias em desespero, mas o tratamento não está acessível a todos as bolsas. Os custos chegam aos 2480 euros por mês e o tempo mínimo de estadia está definido em três meses.

"Os gamers tanto podem ser miúdos da classe alta, como de um bairro social. Basta terem um telemóvel. É a grande droga do século XXI", relata Alexandre Inverno, diretor da clínica. Ali, um terço dos internamentos foram, no ano passado, ligados a esta patologia. E os pedidos têm vindo a crescer. "O gamer pode ser quem quiser. É muito fácil estar em frente a um ecrã e ser um general, digno do respeito dos meus pares, e tudo isso substitui a realidade", explica Nuno Mendes, técnico de aconselhamento no comportamento aditivo e na dependência na Linha d'Água.

"Rafael" seguiu os mesmos passos de um toxicodependente ou de um alcoólico durante o tratamento. Regressou à faculdade. Substituiu o ecrã pelas sapatilhas e distrai-se, agora, a praticar desporto. ●

Reportagem multimédia
WWW.JN.PT



"Rafael" seguiu os mesmos passos de um toxicodependente e voltou à faculdade

Gaming e gambling são problemas com traços comuns

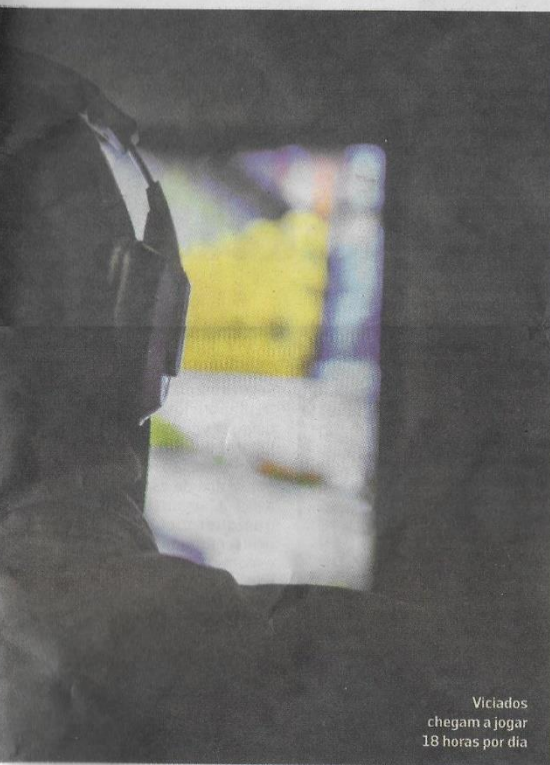
JOGO EXCESSIVO Em 1972, o vício do jogo a dinheiro (gambling) foi classificado como patologia pela Associação Americana de Psiquiatria. Os casinos, o bingo, o póquer e as apostas online, jogos que envolvem sempre uma quantia monetária em cima da mesa, tornaram-se um problema de saúde e não um passatempo. "O jogo a dinheiro passou de uma situação casuística para

Duas mortes na Coreia do Sul

Em 2005, um jovem de 28 anos morreu de exaustão após 50 horas de jogo em frente ao computador. Cinco anos depois, em 2010, um casal ficou viciado num jogo virtual, acabando por se esquecer da filha de três meses. A bebé morreu e a autópsia revelou falta de nutrição.

Corrida às consultas na faculdade

A Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto tem um serviço de consultas na área dos comportamentos aditivos. Segundo Jorge Negreiros, professor catedrático e responsável do projeto, o vício dos videojogos tem registado uma procura crescente.



Viciados chegam a jogar 18 horas por dia



Perfil dos jogadores não escolhe estratos sociais

uma situação epidémica nos anos 1990", explica Henrique Lopes, presidente da Sociedade Científica Ibero Latino-Americana para o Estudo do Jogo. Este ano, a mais recente versão da Classificação Internacional de Doenças (ICD-11) da Organização Mundial de Saúde (OMS) vai incluir o vício do videojogo (gaming) nas patologias. Neste

momento, a proposta ainda está em "rascunho" e à espera da publicação oficial. O distúrbio dos videojogos não envolve dinheiro ganhou uma singularidade própria nos comportamentos aditivos. "Não tem lógica juntar o distúrbio de jogo a dinheiro com o videojogo. Podíamos estar a cometer erros científicos graves", acrescenta.

flash:



Jorge Loureiro Editor do site Eurogamer Portugal

"Há diferença entre gostar de jogar e ser viciado"

Como é o consumo de videojogos em Portugal?

O estigma de que os videojogos eram um brinquedo foi ultrapassado e o consumo tem vindo a aumentar. A maior parte das pessoas já teve acesso através dos smartphones. As maiores editoras são as fabricantes de consolas como a Nintendo, Sony e PlayStation: referem quotas de mercado, mas não unidades vendidas. São dados privados.

Quais são os mais populares?

Em Portugal, o que se joga mais são jogos de futebol e "GTA". Há jogos que têm mais propensão a viciar do que outros. Têm mecânicas que levam o jogador a voltar cada vez mais e todos os dias. Nunca acabam. São jogos vivos que têm constantes atualizações com conteúdos, objetivos, recompensas e envolvem dedicação. Há pessoas que jogam o "World of Warcraft" desde 2004.

Quando é que se tornam perigosos?

Os videojogos podem ser um vício, mas só quando as pessoas estão tão dentro do jogo que ignoram o resto que têm de fazer. Mas há diferença entre gostar de jogar e ser viciado.

Como controlar o problema nos menores?

Todos os jogos da UE estão classificados no PEGI (Informação Pan-Europeia de Jogos). É um sistema que atribui uma classificação etária aconselhável. Cabe à responsabilidade dos pais estarem atentos. A tendência é as pessoas ignorarem a informação.

SNS sem capacidade de internamento

TRATAMENTO Dentro das estruturas do Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD), existem cinco Divisões de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (DICAD), no Alentejo, Algarve, Centro, Lisboa e Vale do Tejo e Norte. O apoio é feito através de intervenções psicoterapêuticas e de prevenção, que podem acontecer em consultas médicas, sessões em centros da juventude e escolas.

"Temos técnicos formados nesta área, prontos a dar resposta aos problemas. Mas a visão que tenho é que temos poucos utentes", explica José Rocha Almeida, coordenador regional do DICAD na Região Centro. Em Lisboa, no Hospital Santa Maria, existe desde 2014 o Núcleo de Utilização Problemática de Internet (NUPI), tido como o único estabelecimento especializado no vício dos videojogos no Serviço Nacional de Saúde (SNS).

"Procuram-nos mais pelo vício dos videojogos, por não conseguirem parar", diz Rita Barandas (foto), psiquiatra e coordenadora do NUPI. O SNS não oferece, porém,



Rita Barandas recebe jogadores que não conseguem parar

a possibilidade de internamento no caso do vício dos videojogos. A oferta só existe no setor privado. "O SICAD aguarda o resultado de um grupo de trabalho que está a estudar a reorganização dos serviços e que definirá a tutela de várias valências. De futuro, poderá caber, ou não, a responsabilidade de implementar o serviço de internamento para pessoas com dependência de jogo", esclarece fonte deste serviço.

Num inquérito feito a jovens internados pelo SICAD em centros educativos em 2015, 82,6% admitiam ter jogado videojogos nos últimos 12 meses. No topo das preferências estavam jogos de estratégia em tempo real, como "FIFA" e o "League of Legends" e ainda jogos de tiro, como "Call of Duty".

A classificação do vício dos videojogos como doença mental pela OMS poderá reforçar a importância do problema no seio dos serviços de saúde, sejam eles públicos ou privados. Em meados de 2018, a proposta de considerar a dependência dos videojogos como doença psiquiátrica tornar-se-á efetiva. ANA GASPAR

Oferta de internamento só existe no setor privado