

Quando o jogo se torna patológico

When gambling becomes pathological

DOI:10.34119/bjhrv5n1-018

Recebimento dos originais: 08/12/2021

Aceitação para publicação: 10/01/2022

Desidério da Encarnação Palma Duarte

Mestrado Integrado em Medicina; Centro Hospitalar Universitário do Algarve

DPSM- Faro

Avenida Prof. Dr. Adelino da Palma Carlos, 8000-126 Faro, Portugal

e-mail: desiderio.duarte@gmail.com

Marta Nélia Belchior Mendonça

Mestrado Integrado em Medicina; ARS Algarve

UCSP São Brás de Alportel

Rua Carrera Viegas, 8150-152 São Brás de Alportel

e-mail: marta.nelia@gmail.com

RESUMO

O jogo patológico caracteriza-se pela perda de controlo em relação ao jogo e por um pensamento irracional que mantém este comportamento apesar das consequências negativas. Tem um impacto significativo no indivíduo e na sociedade, com prejuízos sociais, financeiros e emocionais. Com este trabalho os autores pretenderam efetuar uma revisão sobre o jogo patológico, as suas consequências e abordagens terapêuticas. Foi realizada uma revisão da evidência atual sobre o jogo patológico, na PubMed, Embase e PsychInfo, através de artigos publicados nos últimos 10 anos, com os termos “pathological gambling “ e “treatment”. Adicionalmente foram consultados diversos manuais e publicações relevantes sobre a temática. O jogo sempre esteve presente ao longo da história, fascinando a Humanidade. Dostoevsky retrata esse deslumbramento, descrevendo as sensações físicas experienciadas pelos jogadores patológicos. Blaszczynski e Nower dividem-nos em três subgrupos: o primeiro tem como fator principal o condicionamento comportamental, o segundo é composto por sujeitos emocionalmente vulneráveis e o terceiro por indivíduos impulsivos e/ou de personalidade antissocial. Durante o jogo, o cortisol aumenta, especulando-se que o jogo patológico esteja relacionado com a infra-regulação do sistema dopaminérgico mesolímbico de recompensa e ativação do núcleo accumbens. O jogo patológico está frequentemente associado a perturbações de humor e a dependência de substâncias. A família é afetada, podendo igualmente existir problemas legais e laborais. Existem diferentes abordagens de tratamento: cognitivo-comportamental, psicodinâmicas, intervenção familiar e farmacoterapia. O jogo patológico representa um grave problema, não existindo uma causa única, sendo o trabalho com este tipo de adição um enorme desafio, dada a sua complexidade.

Palavras-chave: jogo patológico, tratamento, comorbilidade.

ABSTRACT

Pathological gambling is characterized by a loss of control over gambling and irrational thinking that maintains this behavior despite negative consequences. It has a significant impact on the individual and society, with social, financial and emotional losses. With this work, the authors aimed to conduct a review on pathological gambling, its consequences and therapeutic approaches. A review of the current evidence on pathological gambling was conducted in PubMed, Embase, and PsychInfo, through articles published in the last 10 years, with the terms "pathological gambling" and "treatment". In addition, several manuals and relevant publications on the subject were consulted. Gambling has always been present throughout history, fascinating mankind. Dostoyevsky portrays this fascination by describing the physical sensations experienced by pathological gamblers. Blaszczynski and Nower divide them into three subgroups: the first has behavioral conditioning as the main factor, the second is composed of emotionally vulnerable subjects, and the third is composed of impulsive individuals and/or those with an antisocial personality. During gambling, cortisol increases, and pathological gambling is speculated to be related to downregulation of the mesolimbic dopaminergic reward system and activation of the nucleus accumbens. Pathological gambling is often associated with mood disorders and substance dependence. The family is affected, and there may also be legal and work problems. There are different treatment approaches: cognitive-behavioral, psychodynamic, family intervention, and pharmacotherapy. Pathological gambling represents a serious problem, there is no single cause, and working with this type of addiction is a huge challenge, given its complexity.

Keywords: pathological gambling, treatment, comorbidity.

1 INTRODUÇÃO

A palavra jogo tem origem num termo latim, "jocus", que significa brincadeira e divertimento. O jogo patológico é caracterizado por uma contínua ou periódica perda de controlo em relação ao jogo, uma preocupação em jogar e obter dinheiro para jogar e a manutenção deste comportamento apesar das consequências adversas 1, 2. Esta perturbação atinge 0.5%-7.6% da população adulta, não se conhecendo os números na população portuguesa. Contudo, sabe-se que a prevalência de jogo a dinheiro em Portugal é de 65,7%, sendo mais elevada no género masculino e entre os 35- 44 anos 3, 4.

Diversos estudos indicam que os indivíduos que sofrem desta perturbação apresentam outras comorbilidades psiquiátricas como perturbações de humor, de ansiedade, stress pós-traumático e abuso de substâncias 1, 2.

Devido ao impacto funcional desta perturbação, a qualidade de vida dos indivíduos é severamente prejudicada, ocorrendo frequentemente problemas conjugais, familiares e legais que comprometem o bem-estar social e financeiro 1.

O objetivo deste trabalho é efetuar uma revisão sobre o jogo patológico, as suas consequências e abordagens terapêuticas.

2 METODOLOGIA

Foram consultadas as plataformas online PubMed, Embase e PsychInfo e realizada uma pesquisa do que foi publicado sobre este assunto nos últimos 10 anos, utilizando os descritores e suas combinações: “pathological gambling” e “treatment”. A referida colecta de dados foi realizada no período de Janeiro a Abril de 2019. Adicionalmente consultou-se diversos manuais e publicações relevantes sobre a temática.

3 O JOGO PATOLÓGICO

Presente nas diferentes épocas da história, o jogo sempre fascinou a Humanidade. Dostoievsky retrata esse deslumbramento, descrevendo as sensações físicas experienciadas pelos jogadores patológicos 5.

Blaszczynski e Nower dividem-nos em três subgrupos: o primeiro tem como fator principal o condicionamento comportamental não apresentando psicopatologia prévia ou perturbações de uso de substâncias. O jogo é sobretudo motivado pelo prazer do entretenimento e da socialização. Este grupo beneficiará de aconselhamento e programas de intervenção breves. O segundo subtipo é composto por sujeitos emocionalmente vulneráveis a acontecimentos de vida negativos, sendo o jogo uma forma de colmatar as necessidades psicológicas específicas. Apresentam importante comorbilidade com depressão, ansiedade e/ou dependência de álcool. O terceiro grupo é constituído por indivíduos impulsivos, de personalidade antissocial ou com outra psicopatologia. De forma geral são pessoas que começaram a jogar bastante cedo, com uma escalada progressiva, muitas vezes associada a comportamentos de natureza criminal 3, 5.

Em termos de classificação o jogo patológico foi introduzido no DSM III em 1980, incorporado nas perturbações de controlo de impulsos, devido ao seu carácter impulsivo. Os critérios foram baseados na experiência que o Dr. Robert Custer tinha no tratamento destes indivíduos. No DSM IV e DSM IV TR os critérios foram alterados para refletir a semelhança com a dependência de substâncias incluindo fatores genéticos, epidemiológicos, comorbilidades psiquiátricas, psicopatologia e resposta terapêutica, tendo-se realçado a importância fazer a distinção com um episódio maníaco. Contudo, continuou a ser considerada como uma Perturbação do Controlo dos Impulsos não Classificada noutra Lugar juntamente com a cleptomania, piromania e tricotilomania. Na

última versão do DSM a perturbação do jogo passou finalmente a ser considerada como uma patologia aditiva sem substância, tendo sido transferido para a categoria das Perturbações Não Relacionadas com Substâncias, sendo a única adição comportamental deste grupo 3, 6. Os seus critérios de diagnóstico são os seguintes 3:

(A) Comportamento problemático, persistente e recorrente, em relação ao jogo, que conduz a mal-estar e défices clinicamente significativos, tal como indicado pela exibição de 4 (ou mais) dos seguintes critérios durante 12 meses:

- 1- Necessidade de jogar com quantias de dinheiro crescentes de modo a atingir a excitação desejada.
- 2- Inquietação ou irritabilidade quando tenta reduzir ou parar de jogar.
- 3- Esforços mal sucedidos de controlar, reduzir ou parar de jogar.
- 4- Preocupação frequente com o jogo.
- 5- Quando joga é frequente sentir-se angustiado (sentimento de desespero, culpabilidade...).
- 6- Após ocorrerem perdas de dinheiro no jogo, regressa muitas vezes noutro dia para as recuperar.
- 7- Mentir para dissimular a extensão de envolvimento com o jogo.
- 8- Colocou em risco ou perdeu um relacionamento significativo, emprego ou oportunidades de carreira devido ao jogo.
- 9- Depende de terceiros para obter o dinheiro para aliviar as situações financeiras desesperadas causadas pelo jogo.

(B) O comportamento face ao jogo não é mais bem explicado por um episódio maníaco.

O jogo patológico está frequentemente associado a perturbações de humor, de ansiedade, stress pós-traumático e abuso de substâncias. A família é afetada, podendo igualmente existir problemas legais e laborais. Aqueles que jogam muitas vezes contraem dívidas, e muitas vezes adotam comportamentos de risco para as saldar e continuar a jogar. É igualmente frequente a instabilidade ocupacional e a disrupção do núcleo familiar com episódios de violência, abuso infantil e negligência. Pode ocorrer desajustamento social originando situações de sem-abrigo, bem como problemas de saúde resultado da

prática do jogo, com uma maior incidência de depressão, ansiedade, hipertensão, insônia, queixas gastrointestinais e patologia cardíaca 7.

Diversos estudos indicam que durante o jogo ocorre uma elevação dos níveis de stress, ativando o sistema nervoso simpático, com o consequente aumento dos níveis de cortisol 7. Evidências crescentes sustentam ainda a hipótese da ocorrência de uma desregulação em várias zonas cerebrais, nomeadamente no córtex pré-frontal ventromedial, evidenciando o papel de diversos neurotransmissores (serotonina, noradrenalina e dopamina) na impulsividade. Estudos com ressonância magnética funcional permitem especular que o jogo patológico esteja relacionado com a infra-regulação do sistema dopaminérgico mesolímbico de recompensa e ativação do núcleo accumbens, estando negativamente correlacionado com a gravidade do jogo patológico. A falta de receptores D2 e a presença aumentada do alelo D2A1 nestes indivíduos pode igualmente explicar a procura de atividades geradoras de prazer, colocando-os em alto risco para múltiplos vícios, incluindo o jogo patológico 3, 8.

Ao longo da última década a literatura coloca ainda em evidência vários fatores associados ao desenvolvimento destes comportamentos aditivos, sendo a evidência ainda escassa e a necessitar de maior investigação. Os fatores de mais associados à emergência de problemas de jogo são 3:

- Género masculino
- Baixo nível socioeconómico
- Ausência de disciplina por parte dos pais
- Conflitos familiares
- Dificuldades escolares
- Traços de personalidade disfuncionais com excessiva extroversão ou impulsividade
- Fracas estratégias de coping
- Sintomas de déficite de atenção e hiperactividade
- Sintomas ansiosos e depressivos
- Início precoce da prática do jogo
- Comorbilidade com uso de substâncias
- Comportamentos aditivos por parte dos pares ou pessoas significativas

O jogo patológico é uma perturbação tratável, estando a principal dificuldade centrada na fraca procura de tratamento - dos indivíduos com perturbação de jogo

patológico menos de 10% procura ajuda especializada 9. A avaliação é um elemento contínuo e dinâmico no processo de tratamento, sendo que os tratamentos mais eficazes incluem várias combinações de psicoterapia, psicofarmacologia, intervenções financeiras, educativas e de autoajuda. Atualmente, a terapia cognitiva-comportamental parece ser a psicoterapia mais eficaz no tratamento de problemas de jogo 4, 10. O seu objetivo é a modificação de comportamentos através do reforço das atitudes adaptativas e eliminação das não desejadas. O protocolo consiste em quatro componentes: reestruturação cognitiva, treino em resolução de problemas, treino de habilidades sociais e prevenção de recaída 4, 11. A terapia cognitiva-comportamental pode melhorar a eficácia de outras abordagens de tratamento, nomeadamente as intervenções breves e motivacionais que visam auxiliar nos processos de mudança, solucionando a ambivalência inerente a estes processos. De salientar igualmente a importância da intervenção familiar, uma vez que é essencial o envolvimento dos membros da família, tão cedo quanto possível, que a par de outras intervenções centradas no utente permite um desfecho mais favorável 3, 4.

A psicoterapia psicodinâmica, a terapia de aversão e o programa de jogadores anónimos (composto por 12 passos, baseado no modelo de autoajuda dos alcoólicos anónimos) têm fraca evidência. A razão pode ser a existência de poucos estudos, sem grupos de controlo e com amostras pequenas. Outras técnicas terapêuticas que são úteis no tratamento do jogo patológico incluem treino de relaxamento, de controlo de raiva e treino em resolução de problemas 3, 4.

O tratamento farmacológico parece ser mais eficaz nos casos em que existe comorbidade, com impulsividade e perturbações de humor. Podem ser utilizadas diversas classes: inibidores da recaptção de serotonina, antagonistas dos recetores opióides, estabilizadores do humor, antipsicóticos de 2ª geração e Bupropiom 4, 9. Não existe consenso sobre qual a droga mais eficaz, devendo o tratamento ser individualizado e associado a tratamento psicológico.

4 CONCLUSÃO

O jogo patológico representa um grave problema na sociedade atual, tendo vindo a receber atenção crescente por parte da comunidade científica e clínica. É uma entidade bastante heterogénea com fenótipos distintos, apesar de correlatos neurobiológicos semelhantes. Existem diferentes teorias sobre este fenómeno, sendo a sua etiologia de cariz multifatorial. O tratamento deve ser sistémico e efetuado por uma equipa

multidisciplinar, revestindo-se de particular complexidade. Estes indivíduos têm dificuldade em reconhecer o problema, sendo o encaminhamento para os serviços de saúde efetuado na maioria dos casos por familiares que reconhecem o impacto funcional da perturbação.

REFERÊNCIAS

- (1) Grant, J. E., Odlaug, B. L., & Schreiber, L. R. (2014). Pharmacological treatments in pathological gambling. *British journal of clinical pharmacology*, 77(2), 375–381. doi:10.1111/j.1365-2125.2012.04457.
- (2) Alegría, A., Bernardi, S., Blanco, C. (2010). Pathological Gambling: obsessive-compulsive disorder or behavioral addiction? *Rev. Colomb. Psiquiat.*, vol. 39, Suplemento 2010, 133-142. doi:10.1016/S0034-7450(14)60272-9.
- (3) SICAD. (2017). Linha de orientação técnica para a intervenção em comportamentos aditivos e dependências sem substância a perturbação de jogo. Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD), 119p. ISBN: 978-989-99574-8-0.
- (4) Rizeanu, S. (2015). Pathological gambling treatment-review. *Social and Behavioral Sciences* 187, 613 – 618. doi:10.1016/j.sbspro.2015.03.114.
- (5) Oliveira, M., Silveira D., Silva M. Pathological gambling and its consequences for public health. *Rev Saude Publica*. 2008 Jun;42(3), 542-549. doi:10.1590/S0034-89102008005000026.
- (6) Reilly, C., Smith N. (2013). The Evolving Definition of Pathological Gambling in the DSM-5. National Center for Responsible Gaming. Disponível em: http://www.ncrg.org/sites/default/files/uploads/docs/white_papers/wp_dsm5_final.pdf.
- (7) Singh, S., Mallaram G., Sarkar S. (2017). Pathological gambling: An overview. *Med J DY Patil Univ* (10).120-127. doi:10.4103/0975-2870.202105.
- (8) Blaszczynski, A., Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*. 97(5). 487-99. doi:10.1046/j.1360-0443.2002.00015.
- (9) Rizeanu, S. (2012). The specificity of pathological gambling. *Procedia - Social and Behavioral Sciences - Elsevier*. Vol 33. 1082 – 1086. doi:10.1016/j.sbspro.2012.01.289.
- (10) Rizeanu, S. (2014). The efficacy of cognitive-behavioral intervention in pathological gambling treatment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences- Elsevier*. Vol. 127. 626 – 630. doi:10.1016/j.sbspro.2014.03.324.
- (11) Rizeanu, S. (2012). Proposal for a Cognitive Model to the Treatment of Pathological Gambling. *Procedia – Social and Behavioral Sciences - Elsevier*. Vol 33. 742-746. doi:10.1016/j.sbspro.2012.01.220.