



CONSCIENTIZAÇÃO PARA HISPÂNICOS E LATINOS SOBRE JOGO PROBLEMÁTICO SÍNTESE DE INFORMAÇÕES RESUMIR COMUNICAR MOBILIZAR VISÃO GERAL

Esta síntese de informações destina-se a fornecer recursos a indivíduos, pais, profissionais e provedores de saúde sobre o vício em jogos entre latinos nos Estados Unidos.

O QUE É O JOGO PROBLEMÁTICO?

Um padrão de comportamento que interrompe ou prejudica os objetivos pessoais, financeiros ou vocacionais de um indivíduo.¹

ESTÁ RELACIONADO COM A DEPRESSÃO!

Quando alguém está deprimido, pode apresentar sinais de cansaço, lentidão, perda de apetite e tristeza prolongada. Pesquisas sobre jogos de apostas na Internet sugerem que os jogadores da Internet correm um risco maior do que outros jogadores de desenvolver problemas relacionados a jogos de apostas.²

JOGO PROBLEMÁTICO E COVID-19

Resultados de pesquisas emergentes sugerem que houve um aumento de 31% no uso de jogos online nos EUA durante a pandemia. O uso de jogos de vídeo-game para adolescentes também aumentou com confinamentos e isolamento social em todo o país.³

Hispanícos e Latinos e Jogos de Apostas



Veteranos latino-americanos sofrem de dependência em jogos de nível moderado a grave, 4,3% mais alto do que a população em geral.⁴



O jogo problemático entre os latinos pode exacerbar outras condições de saúde mental⁵



Como: problemas financeiros de imigração, problemas de saúde, problemas familiares e outros diagnósticos de saúde mental.⁶

Muitos dos mesmos sintomas ocorrem em adolescentes que lutam contra o transtorno do jogo⁷

**Familismo
Personalismo
Simpatia
Machismo
Marianismo**

Os latinos têm fatores culturais de proteção e risco que podem contribuir para a causa, bem como para a cura do Transtorno do Jogo⁸

Referências

1. Roberts, A., Sharman, S., King, M. et al. Jogadores problemáticos em busca de tratamento: características de indivíduos que sofrem para financiar jogos de azar. *Int J Ment Health Addiction* 19, 824–83x6 (2021). <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00192-0>
2. Gainsbury, S.M., Angus, D.J. & Blaszczynski, A. Isolando o impacto de atividades e modos de jogo específicos no jogo problemático e sofrimento psicológico em jogadores de internet. *BMC Public Health* 19, 1372 (2019). <https://doi.org/10.1186/s12889-019-7738-5>
3. Price, A. Jogos de azar online em meio ao COVID-19: um nexo de preocupações com a saúde mental, uso de substâncias e estresse financeiro. *Int J Ment Health Addiction* 20, 362–379 (2022). <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00366-1>
4. Levy, L., Tracy, J.K. Transtorno de jogo em veteranos: uma revisão da literatura e implicações para pesquisas futuras. *J Gambli Stud* 34, 1205–1239 (2018). <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9749-z>
- 5 and 6. Wilson AN, Salas-Wright CP, Vaughn MG, Maynard BR. Taxas de prevalência de jogos de azar entre imigrantes: um exame multigeracional. *Comportamentos viciantes*. 2014;42:79-85. doi:10.1016/j.addbeh.2014.11.003
7. Hodgins DC, Stevens RMG. O impacto do COVID-19 no jogo e transtorno do jogo: dados emergentes. *Curr Opin Psychiatry*. 2021 Jul 1;34(4):332-343. doi: 10.1097/YCO.0000000000000709. PMID: 33859126; PMCID: PMC8183251.
8. Oei, T.P.S., Raylu, N., Loo, J.M.Y. (2019). Papéis da cultura no jogo e no transtorno do jogo. In: Heinz, A., Romanczuk-Seiferth, N., Potenza, M. (eds) *Gambling Disorder*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-03060-5_13

Para visitar nossa página de recursos, visite [Centro Hispanico-Latino de Treinamento e Assistência Técnica em Abuso de Substâncias](#)