



澳門特別行政區政府
社會工作局
GOVERNO DA RAEM
INSTITUTO DE ACÇÃO SOCIAL



澳門大學
UNIVERSIDADE DE MACAU
UNIVERSITY OF MACAU

Estudos e Pesquisas sobre a Situação da Participação do Sexo Feminino no Jogo e da sua Saude Psicológica

Encomendado pelo Instituto de Acção Social (IAS) do Governo da RAEM

Faculdade de Ciências Sociais da Universidade de Macau

4 de Dezembro de 2013

Sinopse

Objectivo

Encomendado pelo Instituto de Acção Social (IAS) à Universidade de Macau, Estudos e Pesquisas sobre a Situação da Participação do Sexo Feminino no Jogo e da sua Saúde Psicológica (ou Inquérito sobre a participação feminina no jogo) tem como objectivo sintetizar de forma científica a situação geral da participação das residentes de Macau em actividades de jogo, bem como detectar os seus motivos para a participação no jogo, de modo a providenciar referências ao IAS para que elabore medidas necessárias a ajudar as jogadoras em alvo. Este inquérito abrange duas partes: o inquérito por telefone e a abordagem dos grupos em foco.

O inquérito por telefone foi realizado através de uma amostragem aleatória, registando-se entrevistas válidas a 1013 jogadoras, maiores de 18 anos de Macau. As principais conclusões foram as seguintes:

- As jogadoras preferem praticar o jogo em companhia de amigos, familiares ou com outros, sendo apenas 27% das inquiridas que jogam sozinhas.
- Em relação à variedade do tipo de jogos, mais de metade das inquiridas participam em actividades de jogo social com familiares e amigos (57%) e jogam na lotaria Mark Six de Hong Kong (54%), seguida pelas apostas em casinos (17%), em estabelecimentos de slot machine (15,60%) e a frequência a casas de mahjong (4,44%), enquanto Jockey Club e apostas sobre basquetebol/futebol, registam pouca participação feminina.
- No teste DSM IV, 95,05% das inquiridas (940 inquiridas) pontuaram dois valores ou menos. 2,8% (28 inquiridas) pontuaram entre três e quatro valores, suspeitando-se que passem a ser jogadoras problemáticas. Verifica-se ainda que 2,1% (21 inquiridas) pontuaram cinco valores ou mais, correndo o risco de ser jogadoras patológicas. Em comparação com os resultados do Inquérito sobre a participação dos residentes de Macau em actividades do jogo em 2010, a percentagem de potenciais jogadoras problemáticas permaneceu quase igual enquanto a de potenciais jogadoras patológicas diminuiu. No entanto, visto que o presente inquérito aborda apenas uma amostra de maiores de 18 anos do sexo feminino que participaram em actividades de jogo no ano transacto, uma comparação directa dos resultados nesta matéria fez pouco sentido.
- Dentre os diversos motivos para as actividades de jogo (valorização pessoal, ganho de dinheiro, procura da percepção, alívio de aborrecimento, estudo e relacionamento social), a maioria das inquiridas confessou motivada pelo relacionamento social e alívio de aborrecimento. Porém, o motivo de valorização pessoal contribuiu pouco para a participação no jogo. Afinal, todos os motivos para o jogo têm uma correlação positiva com a vontade de jogar mais, ou seja, quanto maior o motivo para as actividades de jogo, maior a vontade de jogar mais.

- As inquiridas com maior motivo da valorização pessoal, ganho de dinheiro, procura da percepção, alívio de aborrecimento e estudo pontuaram mais no teste DSM.
- As potenciais jogadoras problemáticas e patológicas têm maiores motivos de alívio de aborrecimento e relacionamento social, demonstrando que as mulheres jogam por causa do relacionamento social ou para descarregar a monotonia e pouco a pouco, tornam-se viciadas no jogo.
- A idade média das inquiridas que jogaram pela primeira vez foi de 21 anos. Esta idade da primeira experiência no jogo exerce uma correlação positiva com o motivo do relacionamento social, bem como com a vontade de jogar mais dentro de seis meses, ou seja, quanto mais cedo se começar a jogar, maior seu motivo do relacionamento social e maior a sua vontade de jogar mais em pouco tempo.
- A importância prestada pela família tem uma correlação negativa com os motivos da valorização pessoal, estudo, procura da percepção e ganho de dinheiro, ou melhor, as que são tratadas com menos carinho da família têm maiores motivos referidos. Além disso, a importância prestada pela família está numa correlação negativa com a pontuação no teste DSM IV e numa correlação positiva com a pontuação no Questionário sobre Estado de Saúde Geral, isto é, as que são menos valorizadas pela família, pontuaram mais no DSM IV e são menos saudáveis, mostrando assim o que de facto leva à participação no jogo e afecta a saúde não é a divisão doméstica de trabalho, mas sim o estatuto social que as mulheres assumem na família.
- As mulheres que levam menos tempo a fazer o trabalho doméstico tendem a ter mais motivos para o jogo que as que levam mais tempo.
- Nos âmbitos familiar, profissional e individual, no relacionamento social, trabalho doméstico e na situação financeira familiar, mais inquiridas opinaram que as actividades de jogo resultam em consequências negativas na vida familiar (14%), mas têm efeitos positivos no relacionamento social (13%). Em geral, a maioria das inquiridas não considera o jogo afectar muito os vários aspectos da vida.
- As actividades afectam tanto as empregadas da indústria de jogo como as empregadas de outras áreas, não menos por causa dos seus conhecimentos sobre o jogo.
- As potenciais jogadoras problemáticas e patológicas (com uma média mais de três valores) consideraram o jogo influenciar de forma positiva todos os seus aspectos da vida, transparecendo um desvio da percepção sobre as consequências do jogo.
- As empregadas da indústria de jogo têm um estado de saúde mais fraco que as de outras áreas.
- A saúde física e mental das inquiridas tem uma correlação negativa com os diversos motivos para o jogo (tirando o de relacionamento social), isto é, as jogadoras menos saudáveis têm maiores motivos.
- Quanto ao conhecimento sobre as instituições de aconselhamento e tratamento dos problemas do jogo, o mais ouvido falar pelas inquiridas (31%) foi a Casa de Vontade Firme do IAS.
- Dentre as potenciais jogadoras problemáticas e patológicas, 67% (32 inquiridas) não tiveram a mínima vontade de recorrer ao serviço de aconselhamento e tratamento, 27% (13 inquiridas) não pretendiam utilizá-lo e foram apenas três inquiridas (6%) que tinham a intenção, embora um pouco, de recorrer ao serviço para lidar com os problemas do jogo.
- Dentre as potenciais jogadoras problemáticas e patológicas, a importância prestada pela família e o nível de rendimento individual predizem consideravelmente a sua intenção de pedir ajuda--ambos têm uma correlação negativa com a intenção. Tanto as inquiridas tratadas com menos importância como as com menos rendimento tendem mais a recorrer às instituições sociais, daí maior apoio por parte das instituições às social e

financeiramente menos favorecidas. Além disso, as que gastavam mais tempo no trabalho doméstico partilham mais a tendência de pedir ajuda.

Na abordagem dos grupos em foco, foram realizadas sete sessões e registou-se um total de 31 participantes, todas escolhidas de forma aleatória das inquiridas por telefone. Cada sessão durou entre 75 e 90 minutos e as principais conclusões foram as seguintes:

- Os motivos da participação feminina de Macau para o jogo correspondiam praticamente ao que constava dos documentos anteriores, nomeadamente o dinheiro (ganho de dinheiro ou dinheiro rápido), procura da percepção (excitação no jogo), alívio do aborrecimento (diminuição da angústia e preenchimento do tempo livre), estudo (aprender a jogar, a controlar as emoções e treinar a capacidade de pensar), relacionamento social (diversão e interligação com familiares e amigos) e valorização pessoal (satisfação da vaidade). No entanto, também havia grupos de inquiridas que visavam lucros não financeiros, por exemplo, um vasto leque de serviços oferecidos por casinos, refeições e entradas gratuitas, desfratação do ar condicionado, entre outros. Outras razões referidas pela participação no jogo foram a relutância em perder, ter dinheiro à disposição, aprender a jogar e a curiosidade. Os lucros (financeiros e não financeiros), a procura da percepção e o alívio de aborrecimento foram os principais motivos para as actividades de jogo, condizendo com as conclusões do inquérito.
- Os elementos dos grupos em foco mencionaram também a interdependência entre as actividades de jogo e a adição psicológica, o que mostrou que as inquiridas estão cientes da dependência psicológica decorrente do jogo e por consequência, elas jogariam para aliviar os efeitos de abstinência.
- Em geral, os elementos dos grupos em foco não tomaram iniciativas para pedir ajuda, nem reagiram activamente ao tratamento. Segundo as participantes em sessões, uma vez que os hábitos das jogadoras problemáticas e patológicas já se formaram, seria difícil de mudar. Pior ainda, elas não estão necessariamente conscientes disso nem têm a vontade de fazer diferença. Por outro lado, as participantes acreditam que o apoio familiar e de amigos e a melhoria e assistência das políticas sociais vão contribuir para a prevenção da problemática e patologia do jogo.
- Dois motivos contribuem para a procura de ajuda: atitude assumida pela própria jogadora e a realização das actividades de sensibilização. Em relação à atitude, umas participantes opinaram que além da sensibilização repentina e a mudança consequente, o estreito laço familiar leva a jogadora à procura de ajuda. Em termos de actividades, as participantes confirmaram que a organização de actividades de sensibilização e os grupos do tratamento do vício de jogo, juntamente com a participação da família aumentam a sua vontade de pedir ajuda.
- Os obstáculos à procura de ajuda podem ser tanto factores externos como internos. Os factores externos estão associados à influência de amigos na jogadora e à propaganda das instituições de tratamento do vício de jogo. Em termos de factores internos, a auto-estima, a vergonha e a indecisão de recorrer ao serviço de aconselhamento e tratamento decorrente do efeito de etiquetagem dificultam o pedido de ajuda.

Conclusão

Situação geral da participação feminina no jogo

Com base nos dados do inquérito, as actividades de jogo mais praticadas pelas residentes de Macau são o jogo com familiares e amigos (57,16%), por exemplo, jogar mahjong e a lotaria de Six Mark de Hong Kong (53,50%), apostas em casinos (17,28%) e em estabelecimentos de slot machine (15,60%) enquanto outros tipos de jogo correspondem a menos de 10% de participação. Nas quatro actividades de jogo mais praticadas, as jogadoras gastam mais na aposta em casinos com uma média de 300 patacas, seguida pela aposta no jogo com familiares e amigos com uma média de 200 patacas e em estabelecimentos de slot machine com uma média de 160 patacas. Em comparação com as outras três actividades, a aposta em casinos regista grandes variações de gasto. Em termos de gasto mensal, a média das actividades mais praticadas de jogo não excede as 500 patacas.

Mesmo sendo jogadoras de Macau que praticam actividades de jogo sozinhas (mais de 20%), elas não excluem ir jogar em companhia dos amigos (26%) e familiares (22%). A abordagem dos grupos em foco indica que por vezes, elas participam no jogo por o considerarem uma actividade de relacionamento social e outras vezes jogam por serem convencidas pelos amigos ou à força do relacionamento no círculo de amigos. Além disso, o inquérito por telefone revela que mais de metade das inquiridas têm a vontade de jogar mais em pouco tempo.

Dentre as 1013 entrevistadas do inquérito por telefone, foram detectadas 28 potenciais jogadoras problemáticas (2,8%) e 21 potenciais jogadoras patológicas (2,1%). Apesar de não se verem afectadas pelo jogo na vida, tiveram uma pontuação abaixo da média nos vários aspectos da saúde física e mental por se considerarem inúteis, incapazes de vencer dificuldades, se sentirem tristes e deprimidas e perderem a auto-confiança.

Motivos para participação no jogo

Com base nos dados do inquérito, a participação das residentes de Macau em actividades de jogo é principalmente motivada pelo relacionamento social, alívio de aborrecimento, procura da excitação ou eventualmente pelo ganho de dinheiro (por exemplo, inveja dos outros por ganharem dinheiro rápido). Além dos motivos referidos, as jogadoras psicologicamente dependentes jogam porque o jogo ajuda a aliviar os efeitos de abstinência. O inquérito por

telefone implica que as com maior motivo o relacionamento social são capazes de começar a jogar mais cedo. A abordagem dos grupos em foco descobre outros lucros do jogo para além dos lucros financeiros, tais como entradas, comida e bebida e até a desfrutação do ar condicionado, são os motivos para a participação feminina no jogo. As que jogam com motivo da procura de percepção, além de procurar simplesmente a excitação, também buscam descarregar emoções negativas, o que coincidiu com a descoberta do inquérito por telefone, ou seja, as menos valorizadas pela família têm maior motivo da procura de percepção. Os motivos de estudo e valorização pessoal ganham relativamente menos importância que o da procura de percepção, sendo o valor dos três motivos -,087, -,140, -0,65, respectivamente e o do ganho de dinheiro -,145.

Ainda por cima, os motivos estão eventualmente ligados à problemática do jogo. Os dados do inquérito transparecem que a problemática e a patologia feminina do jogo se relacionam com o relacionamento social e o alívio de aborrecimento. Na abordagem dos grupos em foco, os elementos julgavam que o dinheiro constitui outro factor causador da problemática e patologia do jogo. Ainda mais, o desemprego e a participação de longo prazo representam também factores de risco.

Participação da dona de casa a tempo inteiro no jogo

Segundo os dados do inquérito por telefone, embora não se registem diferenças estatísticas visíveis na média de valor dos motivos entre donas de casa e mulheres não donas de casa, uma comparação da relação entre o tempo gasto no trabalho doméstico e o motivo para o jogo permite descobrir que as inquiridas que levam menos tempo a fazer trabalho doméstico têm valores mais elevados do motivo de relacionamento social, valorização pessoal e alívio de aborrecimento que as que levam mais tempo. Os elementos dos grupos em foco salientaram ainda a importância dos motivos da procura da percepção e do alívio de aborrecimento às donas de casa (ou reformadas) uma vez que elas passam imenso tempo sozinhas em casa e depois da acompanhamento e busca da criança à escola. Noutros casos, as desgraças da vida (por exemplo, briga com o marido) levam à procura da excitação e alívio da depressão. Tal como concluída na parte anterior, a importância prestada pela família tem uma correlação negativa com o motivo da procura da percepção, ou melhor, as que são tratadas com mais importância têm menos motivo para o jogo e vice-versa. Afinal de contas, a posição assumida na família não conduz obrigatoriamente ao jogo, mas sim o tratamento recebido e o sentimento subjectivo originados pela posição na família é que estão relacionados com os motivos para o jogo, dependendo de pessoa e família. Para as mulheres levadas ao jogo por causa da sua posição na família, o conforto e as medidas de apoio são necessários.

Em geral, não se registam diferenças visíveis a respeito da influência exercida pelo jogo às donas de casa e às não donas de casa. No entanto, as conclusões do inquérito demonstram que devido ao pouco contacto com a sociedade, as donas são pouco informadas sobre as instituições de aconselhamento e tratamento, o que dificulta o seu acesso à ajuda específica.

Atitude das jogadoras sobre procura da ajuda

Tanto no inquérito por telefone como na abordagem dos grupos em foco, as inquiridas consideram que o jogo tem efeitos positivos e negativos. Exerce influência positiva no estudo, relacionamento social, descontração e alívio de aborrecimento, contribuindo até para o ganho de dinheiro e benefício à família. Ao mesmo tempo, o jogo afecta o relacionamento familiar e social, a profissão e a situação financeira, leva ao desperdício de tempo, problemas emocionais e até à adição ao jogo, violência e crime. Vale notar que não obstante os grupos em foco referiram as influências na família e situação financeira exercidas pelo jogo, a vertente positiva foi pouco mencionada. Além da perda de dinheiro, a negligência das responsabilidades enquanto mãe e empregada e as consequências seguintes como piora do relacionamento familiar e desemprego são consideradas como efeitos negativos do jogo. É por isso que elas opinam o jogo influenciar mais de forma negativa do que positiva.

Apesar de conscientes da influência negativa do jogo, são poucas as jogadoras que procuram ajuda. Segundo os dados do inquérito por telefone, menos de metade das inquiridas declararam ouvir falar das instituições de aconselhamento e tratamento do jogo de Macau. Na verdade, são apenas cerca de 30% das inquiridas que têm conhecimento sobre as instituições de serviço a respeito ao passo que muitos elementos dos grupos em foco nem fazem ideia da existência das instituições, daí que muitas jogadoras não estão informadas sobre como recorrer às instituições específicas de aconselhamento e tratamento.

Os elementos dos grupos em foco partilhavam a ideia que as jogadoras problemáticas precisam da atenção e apoio emocional, quer de familiares e amigos, quer do pessoal especializado no tratamento da adição ao jogo. Uns elementos opinavam que o laço familiar incentiva as jogadoras a procurar ajuda e outros consideravam que as propagandas de sensibilização as ajudam a levar a sério a problemática do jogo. A auto-estima das jogadoras, o desprezo e a etiquetagem dos outros, acrescentando-se ainda a dúvida da eficácia das instituições de tratamento são constituem os obstáculos ao pedido de ajuda. Quase todas as inquiridas acreditam na possibilidade de melhoria das propagandas sobre as instituições de aconselhamento e tratamento e reparam na falta de pessoal especializado na área. Além disso, os dados do inquérito por telefone implicam que 90% das jogadoras problemáticas não pretendem procurar ajuda. Metade das inquiridas não se vêem com problema nem estão informadas sobre as instituições de aconselhamento e tratamento.

Reforço do apoio às jogadoras

Com base nos dados do inquérito, fazem-se as duas recomendações seguintes: diminuir a participação feminina nas actividades de jogo e procurar apoio específico quanto antes. A diminuição da participação feminina efectua-se através da promoção de actividades diversificadas, melhoria das instalações comunitárias e fomento das propagandas de sensibilização. No sentido de convencer as jogadoras a fazer diferença e procurar ajuda quanto antes, é aconselhável fomentar a divulgação das informações sobre a procura da ajuda, o processo do serviço de aconselhamento e as medidas confidenciais a fim de diminuir ao mínimo a sua aflição resultante do problema de etiquetagem. Importa notar que uma parcela das jogadoras não estão suficientemente conscientes da importância da procura do serviço de aconselhamento nem da severidade da problemática do jogo e, por consequência, não têm motivo nem se vê precisar da ajuda. Por outro lado, também existem possibilidades de mal-entendido ao serviço de aconselhamento e tratamento. Daí que a divulgação sobre o processo do serviço e a promoção do jogo responsável por parte da indústria de jogo desempenhem um papel significativo no aumento da auto-consciência e na motivação das jogadoras problemáticas.

Estudo futuro e limitação

Com base nos dados do inquérito, aconselha-se aprofundar no futuro o estudo sobre o efeito das actividades de intervenção na participação feminina no jogo através da mudança dos factores de risco, por exemplo, a mudança da percepção e motivo sobre o jogo após as actividades individuais ou em grupo organizadas pelas instituições de tratamento. Além disso, cabe tomar em conta a limitação do inquérito. Em primeiro lugar, o inquérito foi realizado por entrevista de telefone, o que condiciona a extensão do questionário. A despeito de o inquérito abranger o Inventário sobre motivos, atitude e comportamento do jogo (GMAB-Motive), Questionário sobre estado de saúde geral (GHQ), Escala de adição ao jogo (segundo critérios de diagnóstico do DSM IV), todos verificados, os outros factores de risco como a estrutura familiar e papel desempenhado na família são mensurados por meio de múltipla escolha, afectando a exactidão e interpretação dos dados. Em segundo lugar, trata-se de um estudo observacional de corte transversal. Não chega a avaliar a relação de causa e efeito das variantes, acrescentando-se o facto de o DSM V recentemente divulgado actualizar os critérios de diagnóstico. Como a versão em chinês ainda não foi elaborada, o quadro especializado na saúde mental tentou encontrar uma tradução padronizada e recolheu os dados das amostras clínicas e comunitárias de Macau de modo a mensurar a sua validade e fiabilidade. Por fim, embora a amostra do inquérito seja representativa das jogadoras adultas de Macau, contém apenas uma proporção pequena de jogadoras problemáticas e patológicas. Daí um estudo futuro com dados de uma amostra clínica mais vasta, a fim de avaliar com mais eficácia os factores de risco e prevenção das jogadoras de Macau, bem como o resultado de diferentes tratamentos da adição ao jogo.