

O JOGO PATOLÓGICO

Consellería de Sanidade [*Secretaría para a Saúde*]. Dirección Xeral de Saúde Pública [*Dirección Geral de Saúde Pública*], Santiago de Compostela. Galiza, Espanha.

Resumo: O jogo é, nas suas diversas modalidades, uma atividade normal e positiva no desenvolvimento das pessoas. Em 2017, 60,2% da população de 15 a 64 anos refere ter jogado jogos com dinheiro (63,5% em homens e 56,9% em mulheres) e mais de 70% dos jovens entre os 6 e os 24 anos jogaram videojogos. O jogo patológico refere-se a um padrão de jogo problemático persistente e recorrente que causa deterioração ou mal-estar clinicamente significativo. A 5.ª edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Distúrbios Mentais (DSM-5) inclui como novidade uma nova categoria denominada “distúrbio por jogo na Internet”. O aspeto nuclear dos padrões de comportamento disfuncionais relacionados com o jogo é a perda de controlo sobre a atividade, que continua apesar das suas consequências negativas. Existem diversas ferramentas de triagem de padrões de jogo patológico, algumas delas concebidas especificamente para jovens.

Palavras-chave: Jogo patológico, dependência do jogo, juventude, triagem, apostas, jogos de vídeo.

GAMBLING DISORDER

Abstract: Playing, in its various forms, is a normal and positive activity in the development of the individual. In 2017, 60.2% of the population aged between 15 and 64 years old reported having played games with money (63.5% in men and 56.9% in women) and more than 70% of young people aged between 6 and 24 years old have played video games. Gambling disorder refers to persistent and recurrent problematic gambling behaviours leading to clinically significant impairment or distress. The 5th edition of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) includes a new category called “Internet Gaming Disorder”. The core aspect of dysfunctional gambling behaviour patterns is the loss of control over this activity, which continues despite its negative consequences. There are several screening tools for pathological gambling patterns, some of them designed specifically for young people.

Keywords: Gambling, youth, screening, betting, videogames.

O JOGO PATOLÓGICO

EL JUEGO PATOLÓGICO

Resumen: El juego es, en sus diversas modalidades, una actividad normal y positiva en el desarrollo de las personas. En 2017 el 60,2 % de la población de 15 a 64 años refiere haber jugado a juegos con dinero (63,5% en hombres y 56,9% en mujeres) y más del 70% de los jóvenes entre los 6 y los 24 años han jugado a videojuegos. Juego patológico hace referencia a un patrón de juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo. La 5ª edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) incluye como novedad una nueva categoría denominada "trastorno por juego en internet". El aspecto nuclear de los patrones de conducta disfuncionales relacionados con el juego es la pérdida del control sobre la actividad, que continúa a pesar de las consecuencias negativas que esta le produce. Existen diversas herramientas de cribado de patrones de juego patológico, algunas de ellas diseñadas específicamente para jóvenes.

Palabras clave: Juego patológico, ludopatía, jóvenes, cribado, apuestas, videojuegos.

O JOGO PATOLÓGICO

INTRODUÇÃO

O jogo é, nas suas diversas modalidades, uma atividade normal e positiva no desenvolvimento das pessoas. Permite o seu crescimento psicológico e social e facilita a internalização de normas sociais e de convivência. O jogo patológico é geralmente associado aos jogos de azar que têm um incentivo económico, mas, no entanto, também pode ocorrer nos tipos de jogos que não o têm e são um mero *hobby* por si só (como os videojogos).

O Observatório Espanhol de Drogas e Adições elaborou recentemente um relatório sobre adições comportamentais com base em informações obtidas pelos inquéritos “EDADES” e “ESTUDES” (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2019). De acordo com este documento, em 2017, 60,2% da população de 15 a 64 anos refere ter jogado jogos com dinheiro (63,5% em homens e 56,9% em mulheres). Existe uma grande diferença entre o jogo com dinheiro *online*, com uma prevalência de jogo no último ano de apenas 3,5% e o jogo presencial, com uma prevalência de 59,5% no ano passado. Em relação ao tipo de jogos utilizados, pode-se observar como entre as pessoas que jogam de forma presencial predominam as que jogam à loteria convencional ou às loterias instantâneas, ao passo que o jogo mais praticado entre as que jogam *online* são as apostas desportivas. Analisando os dados do inquérito “EDADES” de 2017, este relatório estima que, entre as pessoas que referem ter jogado dinheiro nos 12 meses anteriores ao inquérito, 15,4% teriam jogado um jogo problemático e 9,3% apresentariam um possível distúrbio devido a jogo. Estes dados implicam, extrapolando para a população espanhola de 15 a 64 anos, que 0,4% das pessoas jogam um jogo problemático e 0,3% têm um possível distúrbio de jogo (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2019).

Diversos inquéritos também indicam que a maioria da população jovem usa habitualmente videojogos, empregando em alguns casos quantidades significativas de tempo. De acordo com um relatório de 2012 (Interactive Software Federation of Europe, 2012), um em cada quatro cidadãos jogou videojogos na última semana e mais de 70% dos jovens entre os 6 e os 24 anos jogaram videojogos. A Espanha está na média europeia de uso, e os videojogos são a primeira opção de lazer audiovisual, com uma faturação de 1.083 milhões de euros em 2015. Diversos estudos determinam que entre 9 e 23% dos jovens espanhóis jogam diariamente, aumentando a proporção durante o fim de semana. O tempo dedicado aos videojogos aumenta com a idade, até 5,16 horas por semana, em média (Lloret Irlles, Morell Gomis, Marzo Campos, & Tirado González, 2018).

É um facto que nas últimas décadas (especialmente nos últimos anos) a preocupação da sociedade sobre os seus potenciais efeitos negativos aumentou significativamente (Gentile et al., 2017).

O JOGO PATOLÓGICO

O JOGO PATOLÓGICO

O jogo patológico e as suas repercussões a nível social e da saúde são uma questão que começou a receber atenção da comunidade científica a partir de meados da década de 70 do século passado. No entanto, o seu reconhecimento oficial não ocorreu até 1980, quando a Associação Americana de Psiquiatria (APA) o incluiu na terceira revisão de seu Manual Diagnóstico e Estatístico de Distúrbios Mentais (DSM) como uma das suas categorias dentro dos distúrbios de controlo de impulsos não classificados em outras secções (American Psychiatric Association, 1980). A Organização Mundial da Saúde (OMS), incluiu pela primeira vez, na sua Classificação Internacional de Doenças (CID) esta categoria de diagnóstico na décima revisão (World Health Organization, 2004), neste caso também como um distúrbio de controlo dos impulsos. Assim, até ao aparecimento do DSM-III, os autores que estudavam este distúrbio referiram-se ao mesmo com nomes como “jogo neurótico”, “jogo compulsivo”, “jogo excessivo”, “jogo viciante” e também “jogo patológico”. (Sánchez Hervas, 2003).

Em 2013, o DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013) inclui o jogo patológico numa nova categoria denominada “distúrbios relacionados com substâncias e distúrbios aditivos”. Nesta categoria, diferencia os distúrbios relacionados com substâncias do jogo patológico (o único “vício comportamental” reconhecido até ao momento). Esta alteração do DSM-5 em relação às edições anteriores reflete a ideia de que os comportamentos do jogo ativam sistemas de recompensa semelhantes aos ativados pelas drogas, pois produzem alguns sintomas comportamentais semelhantes aos distúrbios relacionados com o consumo de substâncias (Sociedad Española de Toxicomanías., 1999) (Sánchez Hervas, 2003).

Deste modo, quando se fala de jogo patológico, é feita referência a um padrão de jogo problemático persistente e recorrente (que não se explica melhor pela presença de um episódio maníaco), que causa deterioração ou mal-estar clinicamente significativo e se manifesta porque o indivíduo apresenta quatro (ou mais) dos critérios listados na Tabela 1. Critérios diagnósticos do distúrbio patológico do jogo. DSM-5, 1 durante um período de 12 meses.

Tabela 1. Critérios diagnósticos do distúrbio patológico do jogo. DSM-5

Critérios diagnósticos do distúrbio patológico do jogo. DSM-5
1. Necessidade de apostar quantias de dinheiro cada vezes maiores para alcançar a emoção desejada.
2. Fica nervoso ou irritado quando tenta reduzir o jogo ou deixar de jogar.
3. Fez esforços repetidos para controlar, reduzir ou deixar de jogar, sempre sem sucesso.
4. Costuma ter a mente ocupada com as apostas (por exemplo, revivendo continuamente as apostas passadas, condicionando ou planeando a próxima aposta, pensando em maneiras de conseguir dinheiro para apostar).
5. Costuma apostar quando está desassossegado (por exemplo, desamparo, culpabilidade, ansiedade, depressão).
6. Depois de perder dinheiro nas apostas, costuma voltar noutro dia para tentar ganhar (“recuperar” as perdas).
7. Mente para ocultar o seu grau de envolvimento no jogo.

O JOGO PATOLÓGICO

-
8. Comprometeu ou perdeu uma relação importante, um emprego ou uma carreira académica ou profissional por causa do jogo.
 9. Conta com as outras pessoas para lhe darem dinheiro para facilitar a sua situação financeira desesperada causada pelo jogo.
-

O JOGO PATOLÓGICO SEM COMPENSAÇÃO ECONÓMICA

Como se pode ver, este distúrbio refere-se exclusivamente ao jogo de apostas. Tudo o que tem a ver com o jogo sem compensação económica não se enquadra nesta categoria. O grupo de trabalho da atualização entendeu que, no momento da publicação, não havia evidência suficiente sobre se os problemas relacionados com o jogo sem compensação económica constituem uma única patologia mental nem sobre os critérios de diagnóstico para o classificar.

No entanto, reconheceram que existe uma categoria de diagnóstico, que denominam “distúrbio por jogo na Internet”, que requer mais investigação. O grupo de trabalho entende que deve ser um padrão de comportamento recorrente e persistente que leva a uma deterioração ou a um mal-estar clinicamente significativo em vários aspetos ou áreas da vida da pessoa. No entanto, esta categoria circunscreve-se às atividades de jogo na Internet ou em qualquer outro dispositivo eletrónico e exclui problemas decorrentes do uso geral da Internet, das redes sociais e dos *smartphones*, assim como as apostas *online*. A Tabela 2. Critérios diagnósticos do distúrbio por jogo na Internet. DSM-5, inclui a lista de sintomas para esta categoria de diagnóstico. O diagnóstico requer a presença de 5 ou mais sintomas ao longo de 1 ano. (American Psychiatric Association, 2013).

Tabela 2. Critérios diagnósticos do distúrbio por jogo na Internet. DSM-5

Critérios diagnósticos do distúrbio por jogo na Internet. DSM-5

1. Preocupação com o padrão de jogo
 2. Sintomas de abstinência quando os jogos são retirados ou não é possível jogar (tristeza, ansiedade, irritabilidade)
 3. Tolerância (precisa de passar mais tempo a jogar para satisfazer o impulso)
 4. Incapacidade de reduzir o tempo de jogo, tentativas fracassadas de parar de jogar
 5. Renúncia à realização de outras atividades, perda de interesse em atividades anteriormente agradáveis devido ao padrão do jogo
 6. Continuar a jogar apesar dos problemas
 7. Enganar os membros da família ou outras pessoas sobre a quantidade de tempo que passa a jogar
 8. Jogar para aliviar estados de ânimo negativos, como a culpa ou o desespero
 9. Colocar em risco, ter arriscado ou perdido um emprego ou uma relação devido ao jogo
-

O JOGO PATOLÓGICO

Pelo seu lado, a CIE-11 (World Health Organization, 2018), que entrará em vigor em 2022, incorpora uma classificação muito semelhante à do DSM-5. A secção “Distúrbios devidos ao consumo de substâncias ou a comportamentos aditivos” incorpora a subsecção “Distúrbios devido a comportamentos aditivos” que inclui duas categorias de diagnóstico, dependendo de se o padrão de comportamento se refere ao jogo de apostas ou ao uso de videojogos:

1. Distúrbio por jogo de apostas.
2. Distúrbio por uso de videojogos.

Nos dois casos, o padrão de comportamento persistente ou recorrente pode referir-se a uma atividade *online* ou *offline*. Na Tabela 3. Critérios de diagnóstico dos distúrbios por jogo de apostas e uso de videojogos. CIE-11, especificam-se os critérios comuns para ambas as categorias de diagnóstico.

Tabela 3. Critérios de diagnóstico dos distúrbios por jogo de apostas e uso de videojogos. CIE-11

Critérios de diagnóstico dos distúrbios por jogo de apostas e uso de videojogos. CIE-11
<ol style="list-style-type: none">1. Padrão de comportamento manifestado por:<ol style="list-style-type: none">a) Deterioração no controlo sobre o jogo (por exemplo, início, frequência, intensidade, duração, fim, contexto)b) Aumento da prioridade dada ao jogo a um nível que se antepõe a outros interesses e atividades da vida diáriac) Continuação ou aumento do jogo, mesmo que tenha consequências negativas2. O padrão de comportamento é suficientemente grave para levar a uma deterioração significativa a nível pessoal, familiar, social, educativo, ocupacional ou outras áreas importantes de funcionamento3. O padrão de comportamento pode ser contínuo ou episódico e recorrente, e geralmente é evidente durante um período de pelo menos 12 meses para a atribuição do diagnóstico, embora a duração requerida possa ser reduzida se se cumprirem todos os requisitos de diagnóstico e os sintomas forem graves

A maioria dos jogadores patológicos referem que começaram a jogar na adolescência. Diversos estudos referem uma idade média de início de 13 anos (a metade fá-lo entre os 11 e os 19 anos, embora até um terço o faça antes dos 10 anos). A investigação indica que os padrões de jogo são estabelecidos durante a etapa infantil e vão evoluindo à medida que a pessoa cresce e tem acesso o dinheiro e às diferentes modalidades de jogo (Gupta & Pinzon, 2012). Desta forma, o jogo patológico faz parte de um continuum que vai do padrão de jogo adaptativo e não problemático (no que se encontra a maioria da população) até ao jogo patológico, com uma série de graus intermédios.

A literatura indica que existem certas características que podem constituir fatores de risco para o desenvolvimento de problemas relacionados com o jogo, como problemas de estado de

O JOGO PATOLÓGICO

ânimo, as perdas e os distúrbios adaptativos, os abusos, a baixa autoestima, a impulsividade, os traços de personalidade antissocial ou a presença de problemas de aprendizagem. No caso das pessoas mais jovens, também influencia a habitual tendência de correr riscos e a imaturidade da capacidade de tomada de decisão (Gupta & Pinzon, 2012).

O aspeto nuclear dos padrões de comportamento disfuncionais relacionados com o jogo é a relação de dependência que a pessoa estabelece com o comportamento envolvido, ou seja, a perda de controlo sobre a atividade, que continua apesar das suas consequências negativas. De um modo geral e como se tem visto, a sintomatologia relacionada costuma ser a seguinte:

1. Intenso desejo ou necessidade de realizar a atividade e irritabilidade e mal-estar perante da impossibilidade de a realizar.
2. Necessidade de aumentar o tempo dedicado à atividade.
3. Perda progressiva de controlo sobre a atividade.
4. Focalização progressiva das relações, atividades e interesses relacionados com a atividade e abandono de outros interesses, relações e atividades anteriores (familiares, académicas, laborais, de lazer e de tempos livres).
5. Negação da problemática existente, apesar dos avisos das pessoas à sua volta.

TRIAGEM DO JOGO PATOLÓGICO E DO DISTÚRBO POR JOGO NA INTERNET

Além dos critérios de diagnóstico do DSM já comentados, existem diversas ferramentas de triagem de padrões de jogo patológico, alguns deles concebidos especificamente para jovens. É o caso do questionário de triagem de jogo patológico na população adolescente (South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents, SOGS-RA) (Becoña, 1997). Como se pode ver na Tabela 4. Questionário de triagem de jogo patológico na população adolescente (SOGS-RA), trata-se de uma escala de triagem de jogo patológico, composta por 12 itens. O item 1 consiste em 4 alternativas de resposta (sempre; na maioria das vezes; em algum momento; nunca) e o resto em duas alternativas (sim/não). A cada resposta afirmativa é atribuído 1 ponto (assim como a “sempre” e “na maioria das vezes” no caso do item 1). Ao resto são atribuídos 0 pontos.

As pontuações são classificadas em 3 categorias: não jogador ou sem problemas de jogo (0-1 respostas afirmativas), jogador em risco (2-3 respostas afirmativas) e jogador problemático (4 ou mais respostas afirmativas). Previsivelmente, as pessoas classificadas como jogadores problemáticos estariam a ter problemas com o jogo que estariam a ter um impacto negativo no seu funcionamento quotidiano, ao passo que as pessoas classificadas como jogadores em risco estariam num estágio menos grave, mas o seu padrão de jogo poderia causar-lhes problemas no futuro.

O JOGO PATOLÓGICO

Tabela 4. Questionário de triagem de jogo patológico na população adolescente (SOGS-RA)

Questionário de triagem de jogo patológico na população adolescente (SOGS-RA)

No último ano:

1. Com que frequência voltaste a jogar noutro dia para recuperar o dinheiro perdido?
2. Se apostaste dinheiro, dizes sempre que ganhastes mesmo se na realidade tivesses perdido?
3. Isso já te causou problemas (como discussões com família ou amigos) ou problemas na escola ou no trabalho?
4. Já jogaste mais do que tinhas planeado jogar?
5. Já alguém te criticou por jogares ou te disse que tinhas um problema de jogo, mesmo que aches que isso não é verdade?
6. Já te sentiste mal pela quantidade de dinheiro apostada ou pelo que acontece quando apostas dinheiro?
7. Já alguma vez sentiste que gostarias de parar de jogar, mas não te sentiste capaz de o fazer?
8. Já alguma vez escondeste, da tua família ou amigos, bilhetes de jogo, bilhetes de loteria, dinheiro ganho no jogo ou outros sinais de teres jogado?
9. Já alguma vez tiveste discussões sobre dinheiro com a tua família ou amigos relacionadas com o jogo?
10. Já alguma vez pediste dinheiro para jogar e não o devolveste?
11. Já alguma vez faltaste à escola ou ao trabalho devido ao jogo?
12. Já alguma vez pediste dinheiro emprestado ou roubaste algo para jogar ou pagar dívidas causadas pelo jogo?

Existem ferramentas mais curtas, como a Escala breve sobre jogo patológico adolescente (*Brief Adolescent Gambling Screen, BAGS*), um questionário específico para jovens, composto por 3 itens com 4 opções de resposta (0 nunca; 1 quase nunca; 2 às vezes; 3 frequentemente). Uma pontuação total de 2 ou mais indicaria a necessidade de uma avaliação mais detalhada dessa pessoa. Trata-se de uma escala criada recentemente, ainda não validada na população espanhola, pelo que o seu uso é proposto como um guia para a avaliação do padrão de jogo num contexto de tempo limitado. Na Tabela 5. Escala breve de triagem do jogo patológico adolescente (BAGS), são listados os 3 itens que a compõem.

Tabela 5. Escala breve de triagem do jogo patológico adolescente (BAGS)

Escala breve de triagem do jogo patológico adolescente (BAGS)

1. Com que frequência sentiste que poderias ter um problema com apostas?
2. Com que frequência ocultaste as apostas que fizestes aos teus pais, familiares ou professores?
3. Com que frequência evitaste sair com amigos que não apostam para saíres com pessoas quem apostam?

O JOGO PATOLÓGICO

No que diz respeito ao distúrbio por jogo na Internet, ao tratar-se de uma categoria recém-criada, a Associação de Pediatria Americana conclui, no seu relatório sobre este distúrbio em adolescentes (Gentile et al., 2017) que, neste momento, seria prematuro emitir uma recomendação sobre o uso generalizado de uma ferramenta de triagem específica, no entanto, refere que uma das utilizadas é a Escala de triagem do distúrbio por jogo na Internet (IGD) (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015), que se limita a transferir para as perguntas cada um dos 9 critérios de diagnóstico incluídos no DSM-5. Desta forma, a escala é composta por 9 itens com duas opções de resposta (sim ou não) e, a partir de 5 respostas afirmativas, poderia considerar-se que o doente tem um problema com seu padrão de jogo na Internet.

TRATAMENTO

A literatura científica contempla um conjunto de intervenções para ajudar as pessoas com problemas de jogo. Estas incluem tratamentos farmacológicos, psicológicos e de carácter social. Um artigo canadiano recente (Problem Gambling Research and Treatment Centre, 2011) reviu a evidência disponível em relação às diferentes opções de intervenção (destinadas à população geral). A Tabela 6. Compilação da evidência sobre as diferentes opções terapêuticas em relação ao jogo patológico, inclui um resumo das recomendações.

Tabela 6. Compilação da evidência sobre as diferentes opções terapêuticas em relação ao jogo patológico

Recomendação	Evidência da recomendação
A terapia cognitivo-comportamental individual ou em grupo deve ser usada para reduzir o jogo patológico, a gravidade do padrão de jogo e o sofrimento psicológico em pessoas com problemas de jogo	B
A técnica de entrevista motivacional e a terapia de melhoria motivacional devem ser usadas para reduzir o jogo patológico e a gravidade do padrão de jogo em pessoas com problemas de jogo	B
As intervenções psicológicas realizadas por profissionais devem ser usadas para reduzir a gravidade do problema e o padrão do jogo patológico em pessoas com problemas de jogo	B
As intervenções psicológicas administradas por um profissional devem ter prioridade sobre as intervenções psicológicas de autoajuda para reduzir a gravidade do problema e o padrão do jogo patológico em pessoas com problemas de jogo	B
As intervenções psicológicas em grupo poderiam ser usadas para reduzir ao padrão de jogo patológico e a gravidade do problema de pessoas com problemas de jogo	C
Os fármacos antidepressivos não devem ser usados de forma isolada para reduzir a gravidade do problema em pessoas com problemas de jogo patológico	B
A naltrexona poderia ser usada como uma ferramenta farmacológica para reduzir a gravidade do problema em pessoas com problemas de jogo patológico	C

Fonte: (Problem Gambling Research and Treatment Centre, 2011)

O JOGO PATOLÓGICO

RECURSOS

Profissionais

- Manual de intervención en juego patológico [*Manual de intervenção no jogo patológico*] (Servicio Extremeño de Salud [*Serviço Extremenho de Saúde*]). Disponível em <http://www.drogasextremadura.com/archivos/manual.pdf>
- Guía clínica: actuar ante el juego patológico [*Guia clínico: agir perante do jogo patológico*] (Junta de Andalucía [*Junta da Andaluzia*]). Disponível em http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/2016/GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOLOGICO.pdf
- Tudo o que os médicos devem saber sobre distúrbios do jogo (National Center for Responsible Gaming, em inglês). Disponível em <http://www.ncrg.org/sites/default/files/uploads/docs/monographs/ncrgmonograph7final.pdf>

Doentes e famílias

- Guía Jugando a perder, la ludopatía [*Guia Jogar para perder, a dependência do jogo*] (Departamento de Sanidad del Gobierno Vasco) [*Departamento de Saúde do Governo Basco*]. Disponível em https://psicopedia.org/wp-content/uploads/2013/09/ludopatia_PDF.pdf

O JOGO PATOLÓGICO

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

American Psychiatric Association. (1980). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (3rd Edition). In *American Psychiatric Association*. Retrieved from [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=947108](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=947108)

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>

Becoña, E. (1997). Pathological Gambling in Spanish Children and Adolescents: An Emerging Problem. *Psychological Reports*, 81(1), 275–287. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.81.1.275>

Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Funk Brockmyer, J., Cash, H., Coyne, S. M., ... Young, K. (2017). Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents. In *PEDIATRICS* (Vol. 140). Retrieved from www.aappublications.org/news

Gupta, R., & Pinzon, J. (2012). Gambling in children and adolescents. *Paediatrics & Child Health*, 17(5), 263–264. <https://doi.org/10.1093/pch/17.5.263>

Interactive Software Federation of Europe. (2012). Representing the European video games industry. Retrieved February 17, 2020, from Representing the European video games industry website: <https://www.isfe.eu/>

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>

Lloret Irlas, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, J. C., & Tirado González, S. (2018). Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). *Atencion Primaria*, 50(6), 350–358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2019). Informe sobre Adicciones Comportamentales. Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES. In *Informe sobre Adicciones Comportamentales. Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Retrieved from http://www.pnsd.mscbs.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales.pdf

Problem Gambling Research and Treatment Centre. (2011). Guideline for Screening, Assessment and Treatment in Problem Gambling. In *Problem Gambling Research and Treatment Centre*. Retrieved from <http://www.nhmrc.gov.au>

Sánchez Hervas, E. (2003). Juego patológico: un trastorno emergente. *Trastornos Adictivos*, 5(2), 75–87. Retrieved from <http://www.elsevier.es/es-revista-trastornos-adictivos-182-articulo-juego-patologico-un-trastorno-emergente-13045096>

Sociedad Española de Toxicomanías., E. (1999). Trastornos adictivos órgano oficial de la Sociedad Española de Toxicomanías. In *Trastornos Adictivos* (Vol. 5). Retrieved from <http://www.elsevier.es/es-revista-trastornos-adictivos-182-articulo-juego-patologico-un->

O JOGO PATOLÓGICO

trastorno-emergente-13045096

World Health Organization. (2004). *ICD-10 : international statistical classification of diseases and related health problems : tenth revision* (2nd ed, p. Spanish version, 1st edition published by PAHO as). 2nd ed, p. Spanish version, 1st edition published by PAHO as. World Health Organization.

World Health Organization. (2018). WHO | International classification of diseases for mortality and morbidity statistics, 11th Revision (ICD-11). *WHO*.

O JOGO PATOLÓGICO

RINSAD

A *Revista Infância e Saúde (RINSAD)*, ISSN: 2695-2785, surge da colaboração entre as administrações de Portugal, Galiza, Castela e Leão, Extremadura e Andaluzia no âmbito do projeto [Interreg Espanha-Portugal RISCAR](#) e visa divulgar artigos científicos relacionados com a saúde infantil, de forma a proporcionar aos investigadores e profissionais da área uma base científica onde conhecer os avanços nos seus respetivos campos.

O projeto RISCAR é cofinanciado pelo Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER) através do Programa Interreg V-A Espanha-Portugal (POCTEP) 2014-2020, com um orçamento total de 649.699 €.

Revista fruto do projeto [Interreg Espanha - Portugal RISCAR](#) com a [Universidade de Cádiz](#) e o [Departamento de Enfermagem e Fisioterapia da Universidade de Cádiz](#).

As obras publicadas na revista RINSAD estão sob licença de [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-ShareAlike 4.0 Internacional](#).