



 <http://www.gamb-ling.com>



O Jogo e os Grupos Etno-Culturais

Ao longo do trabalho, nesta iniciativa, nós concluímos que esta é mais uma questão de acesso e, principalmente, um problema de língua .

Quando falamos acerca dos grupos etno-culturais, referimo-nos aos grupos minoritários etno-culturais, quando a etnia podê-se aplicar a esses grupos.

O PROBLEMA É O MESMO

P: Porquê falar do jogo e dos grupos etno-culturais?

R: O problema do jogo é o mesmo em todas partes

O jogo é uma atividade humana universal. Presentemente, a investigação indica que a percentagem dos jogadores patológicos é a mesma para todos os povos.

95% da população é saudável no que respeita ao jogo, mas já estiveram envolvidos no jogo.

5% da população são jogadores problemáticos

1 % dos 55 são jogadores compulsivos patológicos

“A percentagem da atividade de jogo no seio dos grupos etno-culturais é similar às percentagens de jogo para a população geral”(ARF study, 1996).

Contudo, devemos enfatizar que não é tanto a questão do jogo, mas a carência de informação e recursos que situa os indivíduos dos grupos etno-culturais em risco de desenvolverem o problema.

A prevalência do jogo no seio da comunidade chinesa de Toronto parece ser menor que da população adulta através do Canada, apesar dos estereótipos da alta prevalência do jogo de azar entre os chineses. Estudo dos Serviços Da Vida Familiar Chinesa. (1998).

Existe muito pouca investigação feita no que respeita ao Problema do Jogo de Azar e as Comunidades Etno-Culturais. * Por essa razão, esta página web será considerada como um trabalho em progresso e será atualizada assim que mais informação esteja disponível.*

Será que as razões que estimulam aos jogos de azar são diferentes para as diversas comunidades etno –culturais?

A maioria das razões para as pessoas jogarem, caso pertençam ou não a comunidades etno-culturais ou multiculturais, ou à cultura prevalecente, são as mesmas.

De acordo com o Centro do Vício e Saúde Mental, CAMH , as pessoas provenientes de meios culturais diferentes jogam:

- Para socializar
- Para fugir aos problemas de isolamento
- Para socializar com membros de grupos culturais
- Para celebrar festividades religiosas

O jogo de azar é um meio de socializar para todos os povos. Contudo, pessoas de meios culturais diferentes têm suas atividades sociais e recreacionais exclusivas. Na comunidade italiana, por exemplo, o jogo de cartas é muito popular, quer seja em casa ou em clubes. As crianças do meio cultural asiático são ensinadas a jogar o Mahjong, ou o Fan-Tan, o qual é uma maneira tradicional e muito simples de jogar com “pedrinhas”.

Ao falar do jogo e os grupos etno-culturais, importa mencionar a questão da imigração – vida em transição-. Este estresse adicional sobre os recém-chegados e os refugiados, poderá pô-los numa posição mais vulnerável para desenvolver este problema, como uma solução para resolver a solidão, saudade, tristeza e angústia.

Pessoas de meios culturais diferentes podem usar o jogo para recuperar qualquer status perdido, para se sentir parte da comunidade, parte da multidão, para sentir-se “parte” da sociedade. Contudo, o estigma ligado ao jogo de azar no seio da população etno-cultural, no

seio das suas próprias comunidades, pode impedir, aos jogadores que possam desenvolver o problema, eles de admitir que o problema existe, em certas comunidades; e, por conseguinte, lhes impedir a procura da necessária ajuda de profissionais. Portanto, ninguém irá ter conhecimento quando alguém tiver um problema de vício no jogo, nem que uma ajuda externa é necessária para se lidar com o problema. Pelo contrário, existe uma maior tensão sobre os membros da família para eles lidarem com o problema e também para dar assistência de saúde, financeira e jurídica.

Existe também o problema de conflito de interesse no que respeita ao jogo, como práticas religiosas e culturais, e as práticas ocidentais modernas de jogo como entretenimento, que são muito comuns aqui no Canadá.

Uma vez que o jogo é uma atração turística, muitas vezes existem mais oportunidades de emprego para pessoas políglotas na indústria do jogo (Casinos, Salões de Bingo etc.) ** Contudo, devido à disponibilidade/ acessibilidade dos locais de jogo, há uma grande incidência de jogo no seio da indústria de jogo.**

Porquê falar então de comunidades etno-multiculturais e o jogo?

As comunidades etno-multiculturais estão sub-representadas no que concerne ao tratamento do jogo. A falta de serviços de aconselhamento culturalmente sensíveis, especificamente designados para as populações etno-culturais, tais como o problema da língua, significa que estas populações não têm igual acesso aos serviços, e portanto, podem estar numa situação mais vulnerável.

O terminal telefónico de ajuda do Programa do Ontário para o Jogo, no período de 1 de Julho de 2000 a 30 de Junho de 2001, recebeu 7,284 chamadas telefónicas. Dessas chamadas, 3,777 foram pedidos de informação geral e 3,548 foram pedidos de serviços de tratamento, dos quais 24 chamadas foram tabuladas para requerer serviços noutras línguas que não sejam o Inglês. As línguas requeridas foram o Punjabi, Servo, Servo-Croata, Vietnamês, Mandarin, Português, Francês, Tamil, Espanhol, Chinês, Polaco, Farsi, Alemão. Existe também a exigência de que os meios para avaliar os riscos e as necessidades de tratamento dos jogadores viciados sejam interpretados noutras línguas.

As comunidades multiculturais de Ontário, de acordo com Senso de 1996 de Estatística do Canada, fazem 1/3 da população em Toronto (isto mudou depois disso, em Toronto 755 dos torontianos são provenientes do meio étnico MZ), 8% da população de Hamilton, Kitchener e Londres, e 3,5 % da população em St. Catharines – Área do Niagara.

Contudo, devido ao aumento dos locais de jogo em Niagara, Ontário, Canada e globalmente, são necessários mais estudos sobre o jogo e as comunidades etno-culturais. Em Maio de 2001, foram atribuídos \$1.6 milhões de dólares ao Centro de Investigação do Problema do Jogo no Ontário (OPGRC) para uma investigação focalizada em populações específicas, o que inclui, entre outras; os grupos etno-culturais.

Os resultados do relatório acima mencionado serão uma grande contribuição para ultrapassar esta situação. Enquanto mais informação estiver disponível, práticas efetivas para a avaliação e tratamento do problema do jogo para as populações etno-culturais, significaria que mais ontarianos iriam obter ajuda.

Desenvolvimento de Práticas Efetivas para os Grupos etno-culturais

O trabalho em parceria e/ou bastante próximo com as comunidades etno-culturais, é um elemento primordial para o desenvolvimento efetivo ou alternativo de práticas de saúde mental para focar a questão do problema do jogo.

Tal como A. Blazczynski concluiu no seu artigo “ Problemas do Jogo Numa Sociedade Multicultural“, sobre estudos feitos na Austrália , “ Para se atingir melhores resultados para clientes étnicos, os terapeutas têm que ter em conta as diferenças culturais e as necessidades culturais específicas para clientes étnicos. O meio étnico dos clientes fornece-lhes o contexto de ações e interações com os outros. Esse contexto terá sido embutido com às suas crenças culturalmente baseadas, assim como os seus requerimentos de valores, atitudes e funções. A tomada de consciência da influência da cultura irá permitir aos terapeutas obterem mais informação relevante por parte dos clientes étnicos ao lhes perguntarem questões mais apropriadas, permitindo, portanto, intervenções culturalmente mais apropriadas.

Essas práticas devem incluir:

Ajuda aos necessitados

Desenvolvimento de parcerias ou coalizões

Prevenção e programas de consciencialização

Consultas em várias línguas

Publicações em linguagem específicas.

Aumento da colaboração com os serviços e agências que trabalham especificamente com grupos etno-culturais

Maneiras como os conselheiros podem testar e modificar as suas atitudes e percepções

Os conselheiros devem aumentar a sua consciencialização e desenvolver habilidades relevantes

Concentre-se no indivíduo.

Aprenda as crenças religiosas e tradições relacionadas com o jogo.

Considere o elemento de tensão.

Considere o papel da família na cultura da pessoa.

Compreenda o conceito de “tempo “ (Providencie tempo extra, consultas mais prolongadas, flexibilidade ao cumprir/perder as consultas, atrasos, etc.)

Compreenda a estrutura da família e os papeis esperados no seio de cada cultura .

Enteire-se sobre a perspectiva historico-cultural e o contexto do jogo.

Aprenda sobre a percepção do jogo na cultura do cliente.

Saiba quais são as formas mais comuns de jogo na cultura em particular do cliente.



 <http://www.gamb-ling.com>