

## 21 jogo de cartas online

Os jogos de azar existem desde os primórdios das civilizações. O termo azar usado como sinônimo de aleatório, ou seja, um evento que pode ser parcialmente ou totalmente ditado pela casualidade. Por definição, jogo envolve apostas, o que significa empenhar um bem ou valor financeiro na previsão de um evento futuro, para o qual o resultado depende das ações de quem apostou. Experiência e habilidade têm seus papéis limitados pelo acaso, que sempre participa deste tipo de jogos, proporesse variáveis, de parcial nas cartas, por exemplo, até absoluta como nos casinos. Isso faz com que o jogar seja algo excitante e alienante.

</p>

Em resumo:

Jogar é um desafio;

Desafios envolvem riscos;

Riscos envolvem incerteza;

Incerteza envolve perdas ou ganhos;

O Transtorno do Jogo é a terceira dependência mais comum no Brasil, perdendo apenas para o álcool e o tabaco. Acredita-se que

cerca de 1,2% da população brasileira seja dependente de jogo e, dentre estes, estima-se que 73,2% têm ou tiveram problemas relacionados ao álcool; 60,4% apresentam dependência de nicotina e 38,1% do uso de outras drogas. Além desse acúmulo de vícios, 49,6% tinham transtorno de humor; 41,3% apresentaram transtorno de ansiedade e 60,8% transtorno de personalidade. Na população mundial, a prevalência de 0,4% a 2,1%.

Em levantamento realizado no PRO-AMJO (Programa Ambulatorial do Jogo Pa) Tj T\*

1; da Faculdade de Medicina da USP, os pacientes relataram gasto médio de 11,2 horas por dia apostando. Pelo menos a metade dos entrevistados passou 24 horas ou mais jogando ou se deslocando de uma casa de jogo para outra. Quando perguntados sobre o porquê da atitude, as justificativas para esse comportamento estavam relacionadas com a tentativa de recuperar o dinheiro perdido antes que os familiares descobrissem que o ele havia sumido.

Em seus relatos, as pessoas que sofrem com o Transtorno do Jogo afirmam que os prejuízos vão além da área financeira, interferindo na vida pessoal, profissional e familiar;

Vida pessoal: Mesmo quando o jogo não é visto como

um problema, a pessoa deixa atividades antes valorizadas para jogar;

Vida financeira: As perdas são volumosas. Em algum