

Especulação sobre Percepções Culturais, Atitudes e Crenças em Relação ao Jogo e ao Problema causado pelo Vício do Jogo nas

Comunidades de Expressão Portuguesa na área de Toronto

RESUMO DO EXECUTIVO

Este estudo inicial foi feito em colaboração por COSTI Immigrant Services e Centro Abrigo.

Intenção da Pesquisa

Devido à falta de estudos sobre o problema causado pelo vício do jogo, nas comunidades em vista, o propósito deste projecto foi investigar percepções, atitudes e crenças relacionadas com o jogo.

O estudo foi conduzido com a intenção de procurar maneiras em como prevenir e reduzir os efeitos causados pelo jogo e, ao mesmo tempo aprender como falar do problema, desenvolver materiais e técnicas apropriadas a comunidades etnoculturais.

As comunidades de expressão portuguesa fazem parte das sete comunidades escolhidas para este projecto na cidade de Toronto (GTA).

Estudo de Participação Activa

Para que os resultados deste estudo fossem úteis e válidos às comunidades envolvidas, foi indispensável a sua participação. Isto significa que membros das comunidades referidas, estiveram envolvidos no processo desde o principio até ao fim.

Angariação de informação

Para a compilação de informação foram empregados métodos de Qualidade e Quantidade. Reuniram-se grupos de profissionais e grupos de membros das comunidades em geral. Também houve entrevistas individuais para quem não pode comparecer nos grupos de discussão.

Resultados e Análise

Qualidade

- A maioria dos grupos identificou o jogo de cartas e bingo como sendo os jogos mais populares. Algumas pessoas mencionaram a existência de “jogo escondido” a portas fechadas, na comunidade. Os participantes dos grupos não acharam que havia qualquer tabu, religioso ou cultural em relação ao jogo.

- Quase todos os grupos identificaram diferenças de jogos e níveis de jogos dependendo do sexo do jogador. Pessoas idosas disseram ser pior uma mulher jogar do que um homem.
- Todos os grupos disseram que é difícil para qualquer pessoa procurar ajuda fora do seio familiar. Língua e diferenças culturais de profissionais foram mencionados como obstáculos na procura de ajuda assim como falta de informação a onde se dirigir. Pareceu evidente a preferência para serviços etnoculturais.
- A maioria dos grupos identificou o vício do jogo como sendo importante pelas dificuldades que pode vir a causar à família toda. Pelo contrário os jovens não identificaram o problema do jogo como uma prioridade.
- Quase todos os grupos, incluindo idosos, pareceram identificar o jogo como um risco (problema) para idosos. Outros identificados como vulneráveis foram homens e jovens.
- Informação e educação pública foram identificadas como necessárias através de posters, panfletos, teatro, Centros de expressão portuguesa, médicos, igrejas e clubes.

Quantidade

- Jogos identificados: apostas no desporto, apostas às cartas, billiards, bingo, lotaria, casino e Quino.
- O jogo não é normalmente permitido em casa, mas 25% admitiram que há jogos organizados em casas particulares.
- Rapazes, os idosos e homens foram considerados como os mais vulneráveis ao vício do jogo.
- Médicos foram identificados como a ajuda emocional e física preferida.
- Uma percentagem significativa preferiu ajuda através de centros comunitários etnoculturais do que “mainstream”.
- Não há na comunidade serviços de ajuda ao vício do jogo.
- Quase 56% dos participantes reconheceram o vício do jogo como um dos dez maiores problemas na comunidade.
- As maneiras mais eficazes para informação pública identificadas foram as seguintes: TV em português (88%), rádio (76%), jornais (72%), workshops (47%), eventos culturais (43%), organizações etnoculturais (40%), panfletos/boletins (33%) e posters (32%).

Conclusão

Este estudo não só reuniu diferentes membros da comunidade, como também providenciou uma oportunidade para que a comunidade em geral, comece a identificar o vício do jogo. Ao mesmo tempo criou-se uma base para mais estudos, prevenção e tratamento.