

Inquérito sobre a participação dos residentes de Macau em actividades do jogo em 2010

Relatório

Cliente: Instituto de Acção Social da RAEM

Instituto de Estudos sobre a Indústria de Jogo da Universidade de Macau

Equipa de investigação: Dr. Fong Ka Chio, e Bernadete Ozorio

16 de Agosto de 2010

Sinopse

O Instituto de Acção Social (IAS) encomendou ao Instituto de Estudos sobre a Indústria de Jogo da Universidade de Macau a realização de um inquérito sobre a participação dos residentes de Macau em actividades do jogo, bem como sobre a prevalência de situações patológicas. Realizou-se uma análise comparativa entre os resultados obtidos em 2010 com os dados de estudos semelhantes realizados em 2003 e 2007, para providenciar ao IAS dados científicos e referências para a prevenção e tratamento do jogo patológico.

O inquérito por telefone foi realizado através de uma amostragem aleatória, registando-se 2.011 entrevistas válidas a residentes de Macau com idades compreendidas entre os 15 e os 64 anos. Segue-se um resumo dos resultados:

- A taxa de participação em actividades de jogo é de 55,9%, portanto inferior à de 59,2%, registada em 2007 e à de 67,9%, registada em 2003;
- Confirmam-se os resultados de estudos anteriores: homens casados, empregados, com idades entre 25 e 34 anos, tendem a jogar mais e quanto mais elevado o rendimento pessoal mensal, maior a frequência de actividades de jogo. Além disso, o inquérito de 2010 constatou que os inquiridos que são empregados da indústria do jogo ou que trabalham por turnos são mais apreciadores do jogo. E, tal como em inquéritos anteriores, o nível de habilitações literárias parece não ter uma relação causal óbvia com a predominância de actividades de jogo.
- A mediana das despesas com o jogo é de Mop\$10.00, tal como em 2007, mas a média das despesas de jogo é de Mop\$755.00, um aumento cerca de 50% quando comparado com os valores de 2007;
- As actividades de jogo mais populares são: a “lotaria Mark Six” (33,5%), o “jogo social” (25,8%), “casinos de Macau” (20,7%), “casinos com *slot machines*” (9,9%) e os “sítios de apostas sobre basquetebol/futebol” (5,0%);
- Apenas a “lotaria Mark Six” (+1,7 pontos percentuais), as “casas de mahjong que ganham à comissão” (+1,7 pontos percentuais), os “casinos online” (+0,9 pontos percentuais) e a “Lotaria «Pacapio»” (+0,2 pontos percentuais) é que registaram aumento da taxa de participação, ao passo que os restantes registaram vários níveis de decréscimo, com o “jogo social” (-4,0 pontos percentuais), (-2,9 pontos percentuais) e “sítios de apostas sobre basquetebol/futebol” (-2,8 pontos percentuais) a registarem quebras mais acentuadas.
- No que respeita à mediana de despesas mensais com actividades de jogo, os “casinos de

Macau” e “sítios de apostas sobre basquetebol/futebol” registam os valores mais elevados, sendo de Mop\$500.00, seguindo-se o “jogo social” (Mop\$200,00), “casinos com *slot machines*” (Mop\$155.00) e a “lotaria Mark Six” (Mop\$50.00). As medianas das referidas actividades de jogo registaram diferentes níveis de aumento, sendo que o “jogo social” e os “casinos de Macau” registaram aumentos de 100%;

- No que respeita à taxa de participação mensal em actividades de jogo, os inquiridos participaram em média uma vez por semana em “apostas sobre basquetebol/futebol”, ao passo que apenas uma vez por mês nas restantes actividades de jogo mencionadas;
- **Sumário das conclusões dos inquéritos:**
 - A “lotaria Mark Six” registou uma taxa de participação relativamente mais elevada por parte dos empregados, pessoas casadas, com rendimentos relativamente elevados;
 - O “jogo social” registou uma taxa de participação relativamente mais elevada por parte de pessoas solteiras, jovens do sexo masculino com rendimentos relativamente mais elevados, pessoas naturais de Macau ou que emigraram para Macau há algum tempo;
 - Os “casinos de Macau” registaram uma taxa de participação relativamente mais elevada por parte de pessoas do sexo masculino, pessoas que emigraram para Macau quando tinham entre 10 e 19 anos, pessoas empregadas, empregados da indústria do jogo ou pessoas que trabalham por turnos;
 - Para além da sua situação laboral (empregados) os jogadores de “casinos com *slot machines*” não acusaram antecedentes específicos.
 - As “apostas sobre basquetebol/futebol” registaram uma taxa de participação relativamente mais elevada por parte de pessoas empregadas e do sexo masculino;
 - O “jogo social” é geralmente considerado uma actividade de natureza “recreativa”. A razão apontada para a participação nas restantes actividades de jogo, em particular na “lotaria Mark Six” (87,7%), “casinos de Macau” (68,0%) e “apostas em corridas de cavalos” (60,1%), foi a de querer ganhar dinheiro. Em comparação com inquéritos anteriores, os inquiridos apresentaram sensivelmente os mesmos pontos de vista sobre as diversas actividades de jogo ao longo dos últimos sete anos.
 - As “apostas sobre basquetebol/futebol” são consideradas como a actividade de jogo “mais excitante”, ao passo que o “jogo social”, as “casas de mahjong que ganham à comissão” e os “casinos com *slot machines*” são geralmente consideradas actividades de jogo apenas para “passar o tempo”.
 - Em termos de hábitos de jogo, proporcionalmente, os residentes de Hong Kong dedicam-se mais à “lotaria Mark Six”, “jogo social” e “apostas em corridas de cavalos”, ao passo que os residentes de Macau preferem os “casinos de Macau” e as “casas de mahjong que ganham à comissão”.
 - Os testes DSM-IV e DSM-IV-MR-J revelaram que a taxa de prevalência de jogo patológico é de 2,8%, uma subida de 0,2 pontos percentuais quando comparado com 2,6% em 2007 e 1,1 pontos percentuais mais elevados que os 1,7% registados em Hong Kong, num estudo de 2008. Os “casinos de Macau” continuam a ser a actividade de jogo em que geralmente se cria “um problema com o jogo”.
 - A análise de regressão logística revelou que a probabilidade dos jogadores do sexo masculino se tornarem “jogadores problemáticos ou patológicos” é 3,3 vezes mais elevada do que a dos jogadores do sexo feminino. Os jogadores dos “casinos de Macau” têm uma probabilidade sete vezes maior de se tornarem “jogadores problemáticos ou patológicos” do que todos os restantes jogadores.