



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau

社會工作局
Instituto de Acção Social

Sistema de Registo Central dos Indivíduos afectados pelo Distúrbio do Vício do Jogo

Relatório do ano de 2015

Sumário

Sistema de Registo Central dos Indivíduos afectados pelo Distúrbio do Vício do Jogo

Relatório do ano de 2015

Sumário

Desde a atribuição das concessões para a exploração de jogos de fortuna ou azar, o valor das receitas brutas do jogo da RAEM tem vindo a aumentar, de mais de 29 biliões em 2003, até mais de 230 biliões em 2015. Paralelamente, o número de casinos aumentou de 11 para 36. Todavia, o desenvolvimento da indústria do jogo também é motivo do vício do jogo. Assim, a fim de reforçar o respectivo trabalho de prevenção, no dia 1 de Janeiro de 2011, foi instituído pelo Instituto de Acção Social o “Sistema de Registo Central dos Indivíduos Afectados pela Problemática do Jogo”. Na sequência da publicação da 5ª edição “*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*” (DSM-5) da *American Psychiatric Association*, na qual a denominação de Jogo Patológico foi revista e alterada para o distúrbio do vício do jogo (*Gambling Disorder*), a partir de 2015, o referido sistema passou a ser designar-se por “Sistema de Registo Central dos Indivíduos Afectados pelo Distúrbio do Vício do Jogo”. O objectivo da criação do referido sistema de registo é obter os dados estatísticos sobre o número de pedidos de ajuda na RAEM, conhecer a situação e as características do vício do jogo dos solicitantes e outros dados relevantes, no sentido de planear a utilização dos recursos de serviço social. Actualmente, as entidades que participam no “Sistema de Registo Central dos Indivíduos afectados pelo Distúrbio do Vício do Jogo” incluem o Instituto de Acção Social e os 16 equipamentos de serviços sociais, utilizando-se o sistema da rede electrónica para a recolha de dados e para assegurar a privacidade individual, a forma da recolha de dados é realizada, por princípio, sem se proceder à identificação das pessoas.

De 1 de Janeiro a 31 de Dezembro de 2015, o resultado de dados recolhidos pelo sistema foi o seguinte:

- O número total dos casos foi de 147.
- Mais de 70% dos casos de pedidos de apoio foram do sexo masculino.
- A maior parte dos casos dos pedidos de apoio pertencem ao grupo etário do “30 aos 39 anos”, possuindo apenas 16 anos o indivíduo mais novo que pediu apoio e 82 anos o mais velho, correspondendo a média das idades aos 40,69 anos.
- Mais de 80% dos casos de pedidos de apoio são titulares do Bilhete de Identidade de Residente da RAEM.
- Cerca de 60% dos casos de pedidos de apoio correspondem a indivíduos casados.

- Mais de 50% dos casos de pedidos de apoio são indivíduos que possuem o ensino secundário.
- De entre os indivíduos que pedem apoio e que trabalham, cerca de 20% desempenha a função de “dealer”.
- Cerca de 50% dos casos de pedidos de apoio são indivíduos que trabalham por turnos.
- Mais de 60% dos casos de pedidos de apoio são indivíduos com salário superior a 14,000 patacas.
- Mais de 40% dos casos de pedidos de apoio pedem apoio jogam há cerca de cinco anos.
- Cerca de 60% dos pedidos de apoio referem-se a indivíduos cujos familiares não possuem hábitos de jogar.
- O jogo cujos a que corresponde mais casos de pedidos de apoio é o “Baccarat”, seguidos o “Slot Machines” e as “cussec/jogo do Grande e Pequeno”.
- A principal razão do jogo é resolver as “dificuldades financeiras”.
- Cerca de 40% de indivíduos a que se referem os pedidos de apoio não têm consciência do montante de dinheiro que despendem com o jogo, e cerca de 30% de indivíduos na média despende entre “10 mil e menos que 50 mil patacas”.
- Mais de 20% dos indivíduos não possuem dívidas.
- Relativamente aos pedidos de apoio de indivíduos com dívidas, mais de 60% têm dívidas que atingem ou superiores as 100 mil patacas.
- No que se refere aos instrumentos de avaliação, mais de 60% dos casos de pedidos de apoio recorre-se ao DSM-5, em mais de 30% são aplicados outros instrumentos de avaliação.
- Em relação aos casos de apoio em que é aplicado o DSM-5, mais de 40% dos seus indivíduos a que respeitam estão afectados pelo distúrbio do vício do jogo de grau grave, cerca de 40% são portadores do referido distúrbio de grau moderado, mais de 10% estão afectados de modo ligeiro e os restantes encontram-se em risco de dependência.