



**澳門大學**  
**UNIVERSIDADE DE MACAU**  
**UNIVERSITY OF MACAU**

**Relatório do Inquérito sobre a Participação dos Residentes de  
Macau nas Actividades do Jogo  
2016**

**Para: Instituto de Acção Social da RAEM**

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

**7 de Novembro de 2016**

## Sinopse

O Instituto de Acção Social, adiante designado por IAS, da RAEM encomendou ao Instituto de Estudos sobre a Indústria de Jogo da Universidade de Macau um inquérito por questionário sobre a situação de participação dos residentes de Macau em actividades do jogo e sobre o grau de incidência dos distúrbios do jogo. Os resultados do presente inquérito foram analisados e comparados com os de inquéritos do mesmo tipo realizados anteriormente. As conclusões gerais irão fornecer ao IAS as referências e os dados científicos que poderão ser utilizados na planificação de estruturas e medidas destinadas à prevenção e ao tratamento dos comportamentos dos distúrbios do jogo.

Através de entrevista por telefone com amostragem aleatória, a equipa de investigação conseguiu entrevistar, com êxito, 2.000 residentes de Macau, com idade igual ou superior a 18 anos. Segue-se um resumo dos resultados:

- A percentagem global de participação no jogo foi de 51,5%, o que correspondeu a um aumento de 2% em comparação com o ano de 2013, todavia, inferior à verificada nos anos de realização dos três primeiros inquéritos, o que mostra que o grau de participação dos residentes nesta actividade baixou nos anos dos três inquéritos realizados de forma contínua e que depois, aumentou um pouco.
- Os resultados da relação entre as características de contexto individual e a percentagem global de participação no jogo, são basicamente consistentes com os obtidos em inquéritos anteriores. Os homens mostraram participar mais do que as mulheres; com idades entre os 25 e os 34 anos, nascidos em Macau ou que mais jovens imigraram para Macau, indivíduos empregados e com rendimentos mensais mais elevados foram os que participaram em actividades de jogo com maior frequência do que restantes, nos últimos 12 meses.
- No presente inquérito, verificou-se que a mediana das despesas com o jogo foi igual a 2013. Com base nos dados obtidos dos 1.843 entrevistados (excluindo os que recusaram responder), a mediana das despesas com o jogo foi de MOP0.00, ao passo que a média mensal das despesas com o jogo aumentou de MOP505 em 2013 para MOP808, portanto houve um aumento de 60,0%.
- Exceptuando o “jogo social”, que é considerado um tipo de jogo recreativo por natureza, os entrevistados admitiram, de uma forma geral, “que esperar ganhar dinheiro” era uma das razões para se dedicarem ao jogo. Dentre as diferentes modalidades de jogo, o resultado é igual a 2013, tendo os entrevistados afirmado sobretudo que a “lotaria Mark Six” (81,9%), os “casinos de Macau” (60,1%) e as “corridas de cavalos” (49,3%) foram principais actividades de jogo realizadas.
- Em comparação com 2013, a percentagem de participação na “lotaria Mark Six”, “apostas de futebol e basquetebol operadas pela Macau Slot” e nas “corridas de cavalos” revelou um aumento neste inquérito. Contrariamente, houve uma descida da percentagem de participação no “jogo social”, “casinos com máquinas slot”, “comissões”, “casas de mahjong”, “jogo por via internet” e no “barco de casino com partida de Hong Kong”, dentre os quais, o “jogo social” é o mais significativo. Quanto à percentagem de participação nos “casinos de Macau”, verificou-se uma descida consecutiva nos anos de realização dos três inquéritos transactos, sendo a actividade com a maior descida a seguir ao “jogo social”.
- A ordem de sequência das 5 principais actividades de jogo em que participaram residentes de Macau foi “lotaria Mark Six” (36,9%), “jogo social” (19,1%), “casinos de Macau” (10,4%), “casinos com máquinas Slots” (6,5%) e “apostas de futebol e basquetebol” (6,4%). No que se refere às restantes formas de jogos, as mesmas

representaram uma percentagem de participação inferior a 2%. Do total de entrevistados, 639 (62,0%) participaram numa das actividades de jogo listadas no Quadro 2.4.1.

- Dentre os 2.000 entrevistados, apenas 892 (44,6%) participaram em actividades comerciais de jogo nos últimos 12 meses. Em comparação com os resultados de 2013, 2010 e 2007, a percentagem foi, respectivamente, de 41,6%, 47,7% e 48,9%. Os resultados do presente inquérito nesta área revelam pois uma percentagem de participação com um ligeiro aumento relativamente a 2013.
- Com base na mediana das despesas no jogo, a mediana das despesas mensais nos “casinos de Macau” (MOP500) surgem no topo das 5 actividades de jogo com o maior grau de participação, representando 12,5 vezes a da “lotaria Mark Six” (MOP40), que foi a que registou a despesa mais baixa. Seguem-se as “apostas de futebol e basquetebol” (com a mediana mensal de despesa de MOP400) sendo o terceiro e quarto lugares partilhados respectivamente, pelos “casinos com máquinas slot” (MOP200) e pelo “jogo social” (MOP159). No conjunto, os montantes gastos nestas 5 actividades são claramente superiores quando comparados com os de 2013. Os “casinos de Macau” representaram um aumento significativo nos montantes em gastos, cuja mediana aumentou em 110,1%, seguindo-se os “casinos com máquinas slot” e as “apostas de futebol e basquetebol”, que aumentaram em 100,0%. Resumindo, o gasto médio e mensal no jogo dos jogadores aumentou após uma descida em 2013.
- O presente inquérito revelou que existe efectivamente uma relação entre os antecedentes pessoais e a participação em actividades de jogo. Assim, de acordo com o apurado, por exemplo, no que se refere à “lotaria Mark Six”, esta contava com uma maior participação por parte dos homens, dos grupos etários dos 25 aos 34 e dos 35 aos 44 anos, casados, empregados, com rendimentos mensais entre MOP35.001 e MOP50.000, com curso superior de bacharelato (não de licenciatura), naturais de Macau e imigrantes que começaram a residir em Macau quando tinham entre 1 e 9 anos de idade. Em relação às actividades do “jogo social”, as mesmas eram preferidas principalmente pelos entrevistados que eram homens, solteiros, imigrantes que passaram a residir em Macau quando tinham entre 1 e 9 anos de idade, estudantes ou os que abandonaram a escola e residentes em habitações económicas do Governo; no que tocante à adesão às actividades de “casinos de Macau”, a mesma estava mais vulgarizada entre os homens, dos grupos etários dos 55 aos 64 anos, que trabalhavam por turnos, sem educação regular ou com educação infantil / curso primário / curso secundário elementar (do 1.º ao 3.º ano), pessoal não técnico e imigrantes que passaram a residir em Macau com idades superiores às atrás indicadas. Quanto aos “casinos com máquinas slots”, eram mais frequentados por indivíduos que pertenciam aos grupos etários dos 25 aos 34 anos, pessoal técnico e trabalhadores do sector do jogo. Relativamente às “apostas de futebol e basquetebol”, quem nelas participava com maior frequência eram homens, empregados e os que trabalhavam por turnos, solteiros, trabalhadores do sector do jogo e com rendimentos mensais de valores superiores a MOP15.000, jovens e naturais de Macau ou imigrantes que passaram a residir em Macau quando eram crianças.
- Os entrevistados, que nos últimos 12 meses têm apresentado 4 ou mais sintomas indicados no DSM-V, são considerados afectados pelos distúrbios do vício do jogo. Dentre os 2.000 entrevistados, 51 afirmaram poder vir a ser afectados pelos distúrbios do vício do jogo, representando 2,5% do total da amostragem realizada, sendo que os entrevistados com distúrbios do vício do jogo de grau ligeiro, moderado e grave correspondem a 1,3% (25 pessoas), 0,8% (16 pessoas) e 0,5% (10 pessoas), respectivamente.
- Os resultados obtidos são consistentes com os dos inquéritos realizados nos anos anteriores, continuando os jogos dos “casinos de Macau” (70,6%) a constituir a

modalidade preferida pelos entrevistados com comportamentos associados aos distúrbios do vício do jogo.

- De acordo com os resultados da análise de regressão logística, a probabilidade de os jogadores ficarem afectados pelos “distúrbios do vício do jogo” está evidentemente relacionada ( $p < 0.05$ ) com o sexo e o nível de instrução dos mesmos, bem como, com a sua participação nas actividades de jogo: “apostas de futebol e basquetebol” e “casinos de Macau”. Mais indicam os resultados da mesma análise que quando se mantêm as outras condições, a probabilidade de os entrevistados do sexo masculino que participavam nas actividades de jogo ficarem afectados pelos “distúrbios do vício do jogo” é 5,1 vezes (o intervalo de confiança de 95% é de 1,1 a 24,1 vezes) mais elevada do que a de os do sexo feminino; a probabilidade de os entrevistados com curso secundário complementar ou inferior ficarem afectados pelos “distúrbios do vício do jogo” é 4,4 vezes (o intervalo de confiança de 95% é de 1,3 a 14,4 vezes) maior do que a de aqueles com curso de bacharelato ou superior; a probabilidade de os jogadores que participavam nas “apostas de futebol e basquetebol” ficarem afectados pelos “distúrbios do vício do jogo” é 6,1 vezes (o intervalo de confiança de 95% é de 2,1 a 17,3 vezes) mais elevada do que a de aqueles que não participavam nas mesmas; a probabilidade de os jogadores que frequentavam os “casinos de Macau” ficarem afectados pelos “distúrbios do vício do jogo” é 22,1 vezes (o intervalo de confiança de 95% é de 6,8 a 71,3 vezes) mais elevada do que a de aqueles que não frequentavam os mesmos.
- Quanto à percepção acerca dos distúrbios do vício do jogo, dos entrevistados 37,6% ouviram falar dos referidos distúrbios, dos quais, 23,5% percebem o conceito dos “distúrbios do vício do jogo”; 62,4% não ouviram falar dos “distúrbios do vício do jogo”, mas destes 34,6% ouviram falar do “jogo problemático” e 20,3% não percebem o conceito do “jogo problemático”. Relativamente aos entrevistados que não souberam responder ou responderam incorrectamente às perguntas a esse respeito, o entrevistador explicou aos mesmos que recentemente em Macau a expressão “jogo problemático” foi substituída por “distúrbios do vício do jogo”, com vista à uniformização do uso de termos, dando-lhes ainda a conhecer a definição sucinta sobre “distúrbios do vício do jogo”.
- Cerca de 80% (78,3%) dos 2.000 entrevistados manifestaram ter ouvido falar de instituições locais prestadoras de apoio ao tratamento do vício do jogo, percentagem esta que é ligeiramente inferior à do ano de 2013 (83,0%). Todavia, dos entrevistados que manifestaram ter ouvido falar das referidas instituições, 32,3% conseguiram indicar as designações dessas instituições, sendo essa percentagem manifestamente superior à do ano de 2013 (17,4%). É de referir ainda que o grau de conhecimento sobre a Casa de Vontade Firme aumentou de 7,8% em 2013 para 9,8%.

### Capítulo 3: Conclusão

O IAS da RAEM encomendou ao Instituto de Estudos sobre a Indústria de Jogo da Universidade de Macau um “Inquérito sobre a Participação dos Residentes de Macau nas Actividades do Jogo 2016”. Através de entrevistas pelo telefone e com amostragem aleatória, a equipa de investigação conseguiu entrevistar com êxito 2.000 residentes de Macau, com idade igual ou superior a 18 anos.

Da análise global dos resultados, verificou-se uma ligeira subida da taxa de participação dos residentes de Macau nas actividades do jogo para 51,5%, depois da descida contínua verificada desde a liberalização do jogo até ao ano de 2013, ou seja, de 67,9% para 49,5%. Para além da ligeira subida referida na taxa de participação nas actividades do jogo, também se verificou uma subida na mediana das despesas com as 5 primeiras modalidades de jogo em que se constata uma maior participação dos residentes de Macau, quando comparada com a do ano de 2013. Isto mostra que no ano transacto se registou um aumento quer das despesas com o jogo quer do grau de participação nas actividades do jogo por parte dos residentes de Macau, em relação aos valores referentes ao ano de referência do último inquérito.

Tendo a Associação Americana de Psiquiatria publicado em 2013 o Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais, 5.<sup>a</sup> Edição (DSM-V), verificou-se, na comparação com o DSM-IV, que as alterações introduzidas aos distúrbios do jogo consistem principalmente na classificação de doenças e nos respectivos critérios de diagnóstico. O DSM-V, de acordo com os estudos realizados, permite aumentar a precisão do diagnóstico, constituindo portanto uma ferramenta eficaz e fiável para a determinação dos distúrbios do vício do jogo, pelo que o grupo de trabalho para o presente inquérito adoptou o DSM-5 para avaliar a incidência dos distúrbios do vício do jogo. De acordo com os resultados da aplicação do DSM-5, dos 2.000 entrevistados 51, por apresentarem pelo menos 4 sintomas, têm a probabilidade de sofrer de distúrbios do vício do jogo, representando 2,5% do total da amostragem realizada (com um intervalo 95% de confiança (1,9%, 3,2%)), dos quais os entrevistados com distúrbios do vício do jogo de grau ligeiro, moderado e grave constituem 1,3% (25 pessoas), 0,8% (16 pessoas) e 0,5% (10 pessoas) do total da amostragem realizada. De acordo com os resultados da análise cruzada e do teste qui-quadrado, os entrevistados do sexo masculino, que trabalham por turnos, casados, que imigraram para Macau aos 30 anos ou mais, com curso secundário complementar ou inferior apresentam uma taxa de incidência relativamente elevada. De acordo com os resultados da análise de regressão logística, os “distúrbios do vício do jogo” acontecem com maior probabilidade nos homens do que nas mulheres, nos indivíduos com curso secundário complementar ou inferior em relação àqueles com curso de bacharelato ou superior, nos entrevistados que participavam nas “apostas de futebol e basquetebol” relativamente àqueles que não participavam nas mesmas, e nos entrevistados que participavam nas actividades dos “casinos de Macau” em comparação com os que não participavam.

O presente inquérito revelou que apenas 43% dos entrevistados têm uma percepção correcta acerca dos distúrbios do vício do jogo ou do jogo problemático, o que demonstra a necessidade de aumentar o nível de percepção dos distúrbios do vício do jogo por parte da população de Macau. Propõe-se portanto aos serviços competentes que seja reforçada a educação destinada ao público, relativa à questão dos distúrbios do vício do jogo, por forma a reduzir o preço a pagar pelo indivíduo e pela sociedade em virtude dos distúrbios atrás mencionados.