

**Sistema de Registo Central dos Indivíduos afectados pelo
Distúrbio do Vício do Jogo
Relatório do ano de 2016
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 220 biliões em 2016. Paralelamente, o número de casinos aumentou de 11 para 38. 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 2016, o resultado de dados recolhidos pelo sistema foi o seguinte:

- O número total dos casos foi de 141.
- Cerca 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 23 anos o indivíduo mais novo que pediu apoio e 78 anos o mais velho, correspondendo a média das idades aos 42,25 anos.

- Mais de 80% dos casos de pedidos de apoio são titulares do Bilhete de Identidade de Residente da RAEM.
- Mais de 50% 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, mais de 10% desempenha a função de “dealer”.
- Cerca de 40% dos casos de pedidos de apoio são indivíduos que trabalham por turnos.
- Mais de 40% dos casos de pedidos de apoio são indivíduos com salário superior a 17,500 patacas.
- Mais de 30% dos casos de pedidos de apoio pedem apoio jogam há cerca de cinco anos.
- Mais de 50% 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”.
- Mais de 50% 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 20% 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 50% 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 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.