



澳門大學
UNIVERSIDADE DE MACAU
UNIVERSITY OF MACAU

**Relatório do Inquérito sobre a Participação dos Residentes de
Macau nas Actividades do Jogo
2019**

Entidade requerente: Instituto de Acção Social da RAEM

Entidade incumbida: Universidade de Macau

**Unidade responsável pela execução do serviço: Instituto de Estudos
sobre a Indústria de Jogo**

Agosto de 2019

Sinopse

O Instituto de Acção Social da RAEM, adiante designado por IAS, 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 a taxa de prevalência dos distúrbios do jogo. Os resultados do presente inquérito foram analisados e comparados com os de inquéritos do mesmo tipo realizados anteriormente, os quais vão servir de sugestões para a criação de serviços e definição de políticas destinadas ao uso do IAS no campo da prevenção e do tratamento dos comportamentos dos distúrbios do jogo.

Através de entrevista por telefone com amostragem aleatória, a equipa de investigação conseguiu entrevistar, com êxito, 2.003 residentes de Macau, com idade igual ou superior a 18 anos. Segue-se um resumo dos resultados:

- A percentagem de participação no jogo foi de 40,9%, o que corresponde a um decréscimo de 10% em comparação com o ano de 2016 em que houve um ligeiro aumento (51,5%), portanto, valor este mais baixo de entre os inquéritos do mesmo tipo realizados ao longo dos anos anteriores.
- De entre os 2.003 residentes entrevistados, apenas 725 (36,2%) participaram nos últimos doze meses nas actividades comerciais de jogo. Os resultados do presente inquérito mostram que, de acordo com a percentagem de participação quando comparado com o valor do último inquérito (44,6%), houve inicialmente um aumento depois verificou-se uma descida aproximada de 8%, facto que contribuiu para que este valor de percentagem de participação em actividades comerciais de jogo seja o mais baixo de entre os inquéritos do mesmo tipo realizados ao longo dos anos anteriores.
- Os resultados da relação entre as características de contexto individual e a percentagem de participação em actividades de jogo, são basicamente uniformes com os obtidos em inquéritos anteriores. Para os homens entrevistados, com idades entre os 25 e os 34 anos, que são trabalhadores activos e pessoal técnico, a participação nos jogos de fortuna e azar é quanto maior quanto mais elevado forem os seus rendimentos mensais, pois verificou-se que no ano transacto, os mesmos tiveram uma frequente participação em actividades de jogo. No entanto, o que difere do último inquérito é que neste verificou-se, em termos estatísticos, uma relação de destaque entre um grupo de entrevistados nascidos em Macau ou que antes imigraram para Macau, trabalhadores da indústria de jogo e residentes em habitação económica do Governo e a sua participação em actividades de jogo.
- No presente inquérito, verificou-se que a mediana das despesas com o jogo foi igual a dos últimos dois inquéritos. Com base nos dados obtidos das 1.903 amostras (excluindo os que se recusaram a responder), a mediana das despesas com o jogo foi de MOP0.00. Além disso, a mediana das despesas com o jogo dos jogadores baixou das \$100 do último inquérito para \$83,3, portanto um decréscimo de 16,7%. Relativamente à mediana das despesas com as actividades comerciais de jogo dos jogadores baixou em grande escala das \$100 do último inquérito para as \$50.
- Em comparação com o ano de 2016, verificou-se, neste inquérito, uma subida na percentagem de participação nas “apostas de futebol/basquetebol” e “Pacapio computarizado”. Mantem-se inalterável o valor da percentagem de participação no “Casino online” quando comparado com o valor em causa reportado no ano do último inquérito. E, sobre a percentagem de participação na “lotaria Mark Six”, no “jogo social”, nos “casinos com máquinas Slots”, nos “casinos de Macau”, nas “corridas de cavalos” e nas “casas de mahjong que cobram comissões”, verificou-se um decréscimo

em relação ao último inquérito e, em especial, uma diminuição mais acentuada na “lotaria Mark Six”. Importa referir que a percentagem de participação obtida nos anos em que foram realizados os últimos quatro inquéritos, nos campos de “jogo social”, “casinos de Macau” e nos “casinos com máquinas Slots”, teve uma descida contínua. E quanto ao item recentemente acrescentado sobre “Ir aos centros de máquinas de diversões”, o qual se relaciona com os jogos que envolvem transacção de dinheiro (por exemplo: máquina para pescar, máquina para corridas de cavalos, máquinas para jogar cartas, etc) obteve uma percentagem de participação no valor de 0,7%.

- As cinco actividades de jogo que os residentes de Macau vulgarmente participam são: “lotaria Mark Six” (26,5%), “jogo social” (12,6%), “casinos de Macau” (9,4%), “apostas de futebol e basquetebol” (7,6%) e “casinos com máquinas Slots” (4,8%). Exceptuando a percentagem de participação das “apostas de futebol e basquetebol (+1,2%) que houve um ligeiro aumento, as restantes quatro houve uma diminuição em diferentes graus. Verificou-se no entanto uma diferença neste inquérito, quando comparado com os resultados do último inquérito, que é a de que as “apostas de futebol e basquetebol” substituíram o lugar dos “casinos com máquinas Slots”, ascendendo pela primeira vez a sua percentagem de participação do 5.º lugar para o 4.º lugar.
- Fazendo os cálculos com base na mediana das despesas no jogo, verificou-se que de entre as cinco actividades de jogo com o maior grau de participação, a mediana das despesas mensais nos “casinos de Macau” (MOP231) surgem no topo, representando 7,9 vezes a da “lotaria Mark Six” (MOP29), valor registado como despesa mais baixa. Seguem-se o “jogo social”, os “casinos com máquinas Slots” e as “apostas de futebol e basquetebol”, os quais apresentam um valor mediano das despesas mensais de MOP83. Feita a comparação dos valores medianos dos anos anteriores, verificou-se que, com excepção da “lotaria Mark Six”, o valor mediano de despesas de cada uma das restantes actividades foi o mais baixo desde o ano de 2007. Relativamente ao valor mediano das despesas na “lotaria Mark Six” voltou ao valor registado em 2013, atingindo também neste inquérito um valor mais baixo contado a partir do ano de 2007.
- O presente inquérito revelou que existe uma relação entre as características de contexto individual e a participação em actividades de jogo. Assim, no que se refere à “lotaria Mark Six”, esta contava não só com uma maior participação por parte dos homens, nascidos em Macau, do grupo etário dos 35 aos 44 anos, casados, empregados, com rendimentos mensais entre MOP15.001 e MOP50.000, como também com os entrevistados imigrantes que começaram a residir em Macau quando tinham entre 1 e 9 anos, residentes em habitações económicas do Governo e/ou nas suas próprias propriedades, pessoal técnico, trabalhadores da indústria de jogo que carecem de trabalhar por turnos; no que se refere ao “jogo social”, este contava com uma maior participação por parte dos homens, nascidos em Macau, dos grupos etários dos 25 aos 34 anos e dos 55 aos 64 anos, com trabalho e com rendimentos pessoais mensais mais elevados ou por parte dos entrevistados imigrados para Macau quando eram jovens; no tocante às actividades de jogo dos “casinos de Macau”, estas contavam com uma notável e activa participação por parte dos entrevistados do sexo masculino, casados, imigrantes para Macau desde a idade entre 1 e 9 anos, com trabalho, pessoal técnico e residentes nas habitações económicas do Governo. Relativamente às actividades das “apostas de futebol e basquetebol”, estas contavam com uma maior participação por parte dos homens, estudantes ou aqueles que tinham abandonado o ensino, solteiros, os mais jovens, nascidos em Macau ou por parte dos entrevistados que imigraram para Macau quando eram jovens, com habilitações literárias equivalentes ao ensino secundário ou titulares do grau de mestre ou ainda de nível mais elevado, com rendimentos pessoais mensais mais elevados e trabalhadores do sector de indústria de jogo. Verificou-se uma

diferença em relação aos inquéritos anteriores, isto é, não existe uma relação notável entre as características de contexto individual e os “casinos com máquinas Slots”. Além disso, dado ser limitado as amostras dos entrevistados, não foi possível aplicar o *cross analysis* e o *chi-square test* para realizar a avaliação da relação entre uma parte das características de contexto individual e a participação nos “casinos com máquinas Slots”.

- Os resultados obtidos são basicamente uniformes com os inquéritos realizados, em que os entrevistados consideram que a razão principal que os leva a participarem na “lotaria Mark Six” é “ganhar dinheiro” e o motivo da participação no “jogo social” continua a ser “confraternização social” e “divertimento”. O “jogar (espera ganhar dinheiro)” e o “divertimento” são as duas principais razões que levaram os participantes a irem aos “casinos de Macau”. A participação nas “apostas de futebol e basquetebol” e “casinos com máquinas Slots” é pelo motivo principal de “divertimento”.
- De entre os 153 entrevistados que participaram no ano passado nas “apostas de futebol e basquetebol”, 148 apostaram nos campeonatos de futebol, dos quais cerca de 75% (76,3%) fizeram a aposta antes da realização do “Campeonato Mundial de futebol 2018” nos respectivos jogos de fortuna e azar. Cerca de 99% dos entrevistados (98,7%) apostaram durante a realização do “Campeonato Mundial de futebol 2018” nos respectivos jogos de futebol. E, 45% (45,9%) dos entrevistados revelaram que durante o período entre a conclusão do “Campeonato Mundial de futebol 2018” e a altura em que foi recebida a chamada para o inquérito têm continuado a fazer apostas de futebol. Além disso, no que respeita à relação entre o “Campeonato Mundial de futebol 2018” e a frequência em participar nas apostas de futebol, é de referir que, conforme os resultados, foi verificada, em termos estatísticos, nos entrevistados, uma divergência bastante significativa nos diferentes períodos, isto é, antes, durante e depois da realização do “Campeonato Mundial de futebol 2018”, no tocante ao grau de frequência de apostas de futebol ($F=83,76$; $p < .001$). De acordo com os dados, durante a realização do “Campeonato Mundial de futebol 2018”, os entrevistados mostraram-se muito interessados em participar nas apostas de futebol e, esse interesse diminuiu em grande escala depois do “Campeonato Mundial de futebol 2018” tendo esse decréscimo sido maior do que antes da realização do referido Campeonato. Para além disso, depois do “Campeonato Mundial de futebol 2018”, os entrevistados que continuaram as suas apostas de futebol revelaram que o motivo principal que os levou à apostar foi o de “divertimento”. Quanto aos entrevistados que deixaram as apostas em futebol, revelaram que a razão principal da sua não participação foi “passou de moda/perdeu o interesse”.
- Os entrevistados que nos últimos 12 meses têm apresentado 4 ou mais sintomas indicados no DSM-V são considerados afectados pelo vício do jogo. Dentre os 2.003 entrevistados, um total de 16 foram detectados com potencialidade de virem a ser afectados pelos distúrbios do jogo, representando 0,8% do total da amostragem realizada, sendo que os entrevistados com distúrbios do jogo de grau ligeiro e moderado correspondem a 0,5% (10 pessoas) e 0,3% (6 pessoas), respectivamente. Além disso, não foram verificadas neste inquérito entrevistados com distúrbios do jogo de grau grave. A taxa de prevalência (0,8%) relativa aos distúrbios do jogo do presente inquérito quando comparada com os resultados obtidos no ano de 2016 (2,5%) registou uma descida no valor de 1,7%.
- Os resultados obtidos são uniformes com os dos inquéritos realizados nos anos anteriores, continuando os jogos dos “casinos de Macau” (71,8%) a constituir a modalidade preferida pelos entrevistados com comportamentos associados aos distúrbios do jogo.
- Dado ser limitado o número de amostras dos entrevistados com a potencialidade de apresentar distúrbios do jogo, não foi possível neste inquérito, através do *cross analysis*

e *chi-squared test*, avaliar a relação entre os sintomas do *background* pessoal e a taxa de prevalência relativa aos distúrbios do jogo. Como foi referido, não foi possível neste inquérito aplicar o *Logistic Regression* para efectuar a previsão que visa à tipificação de casos.

- De entre os 2.003 entrevistados, cerca de 75% (73,7%) revelaram ter chegado a usar os serviços de aconselhamento de instituições locais sobre o distúrbio do jogo, percentagem essa que é relativamente baixa, quando comparada com os valores dos anos de 2016 (78,3%) e de 2013 (83%). Acresce ainda que de entre esses 30% (30,9%) conseguiram mencionar o nome das instituições de aconselhamento sobre o distúrbio do jogo, e percentagem essa que é relativamente semelhante à do ano de 2016 (32,3%), mas notavelmente superior à do ano de 2013 (17,4%).