澳門大學
UNIVERSIDADE DE MACAU
UNIVERSITY OF MACAU

Relatório do Inquérito sobre a Participação dos Residentes de Macau nas Actividades do Jogo 2022

Entrega ao

Instituto de Acção Social daRAEM

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

Agosto de 2022

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 nos 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, 2.033 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 30,1%, o que corresponde a um outro decréscimo significativo de 10,8% em comparação com o ano de 2019 (40,9%) em que houve um decréscimo, portanto, valor este mais baixo mais uma vez de entre os inquéritos do mesmo tipo realizados ao longo dos anos anteriores.
- De entre os 2.033 residentes entrevistados, apenas 405 (19,9%) 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 (36,2%), houve uma descida aproximada de 8%, seguido de outra descida aproximada de 16,3%, facto que contribuiu para que este valor de percentagem de participação em actividades comerciais de jogo seja o mais baixo mais uma vez 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, nascidos em Macau ou que imigraram anteriormente para Macau, que tenham concluído o ensino secundário ou o grau de mestrado ou superior, a participação nos jogos de fortuna e azar é tanto 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, não haver uma relação de destaque entre a idade, tipo de habitação, situação de trabalho, tipo de profissão e serem trabalhadores da indústria de jogo 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 três inquéritos. Com base nos dados obtidos das 2.011 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 acrescentou das $83,3 do último inquérito para $100, portanto um acréscimo de 20,1%. Relativamente à mediana das despesas com as actividades comerciais de jogo dos jogadores acrescentou das $50 do último inquérito para as $100, que voltou ao nível em 2016.

- Em comparação com o ano de 2019, verificou-se, neste inquérito, uma subida na percentagem de participação no "jogo social" e nas "corridas de cavalos". Foi registada, pela primeira vez, a participação dos entrevistados nos "jogos/aplicações móveis que envolvem transacção de dinheiro no telemóvel/*tablet*". O valor da percentagem de participação nas "casas de mahjong que cobram comissões" e no "casino online" mantém-se inalterado, em relação ao valor registado no último ano de inquérito, ao passo que continua a não registar, entre os entrevistados, qualquer caso de participação nos "jogos que envolvem transacção de dinheiro no computador". Já sobre a percentagem de participação na "lotaria Mark Six", nas "apostas de futebol/basquetebol", nos "casinos de Macau", nos "casinos com máquinas *Slots*", nos "jogos dos centros de máquinas de diversões que envolvem transacção de dinheiro" (por exemplo: máquina para pescar, máquinas para jogar cartas etc.) e no "Pacapio computarizado", verificou-se um decréscimo comparativamente ao último inquérito e, em especial, uma diminuição mais acentuada na "lotaria Mark Six". É de destacar, ainda, que a percentagem de participação obtida nos anos em que foram realizados os últimos cinco inquéritos, nos campos de "casinos de Macau" e de "casinos com máquinas Slots", teve uma descida contínua.

- Segundo os resultados do presente inquérito, as cinco actividades de jogo que os residentes de Macau participam com maior frequência são: "jogo social" (15,6%), "lotaria Mark Six" (13,0%), "casinos de Macau" (5,6%), "casinos com máquinas Slots" (3,0%) e "apostas de futebol e basquetebol" (2,5%). Entre estas, o "jogo social" voltou a ser a actividade de jogo com a maior percentagem de participação dos residentes, vários anos depois do primeiro inquérito realizado em 2003. As "apostas de futebol e basquetebol", por sua vez, tiveram uma percentagem de participação que as fez voltar a descer para o quinto lugar, depois do quarto lugar registado no último inquérito.

- Feitos os cálculos com base na mediana das despesas, verificou-se que, entre as cinco actividades de jogo com o maior grau de participação, a mediana das despesas mensais nas "apostas de futebol e basquetebol" (MOP500) surge no primeiro lugar, cujo valor representa 16,7 vezes maior ao da "lotaria Mark Six" (MOP30), a mediana das despesas mensais mais baixa. Em segundo lugar, aparecem os "casinos de Macau" (MOP300), seguidos dos "casinos com máquinas Slots" (MOP200) e do "jogo social" (MOP100), respectivamente em terceiro e quarto lugar. Numa análise mais global e comparadas com a realidade de 2019, verificou-se um aumento significativo nas despesas de todas as cinco actividades de jogo. A maior variação de despesas registada foi nas "apostas de futebol e basquetebol", seguida da variação de despesas nos "casinos com máquinas Slots". Em termos gerais, a média mensal das despesas gastas pelos entrevistados nos diferentes jogos voltou a subir depois de ter descido no último inquérito.

- Através do presente inquérito, foi possível identificar que existe uma certa relação entre as características do contexto individual e a participação em actividades de jogo. Assim, no que se refere à "jogo social", esta é uma actividade de jogo com a maior percentagem de participação por parte dos entrevistados do grupo etário dos 18 aos 24 anos, solteiros, estudantes ou que tenham abandonado o ensino, tenham concluído o grau de mestrado ou superior, nascidos em Macau ou imigrantes que começaram a residir em Macau na idade jovem. Já no que toca à "lotaria Mark Six", esta é uma actividade de jogo que, em comparação com outros campos, conta com a participação mais activa dos entrevistados homens, dos grupos etários dos 25 aos 34 anos e dos 55 aos 64 anos, nascidos em Macau ou imigrantes que começaram a residir em Macau quando tinham entre 1 e 9 anos de idade, residentes da habitação social do Governo, empregados, com rendimentos mensais entre MOP15.001 e MOP50.000, trabalhadores da indústria de jogo em regime de turnos. Relativamente aos "casinos de Macau", estes registam uma maior participação nos entrevistados do sexo masculino e trabalhadores em regime de turnos, comparativamente aos entrevistados do sexo feminino e trabalhadores que não trabalham em regime de turnos. Já sobre os "casinos com máquinas Slots", os grupos de entrevistados com idade mais avançada são os participantes mais activos. Por fim, no que toca às "apostas de futebol e basquetebol", verifica-se uma maior percentagem de participação nos entrevistados homens e trabalhadores em regime de turnos, a mesma situação que foi igualmente registada nos "casinos de Macau" pelo presente inquérito.

- Em termos gerais, os resultados obtidos neste inquérito são praticamente semelhantes em relação aos dos inquéritos anteriores, em que os entrevistados consideram que a razão principal que os leva a participarem no "jogo social" é "divertimento" e "confraternização social" e o motivo da participação na "lotaria Mark Six" continua a ser "ganhar dinheiro". Já "jogar (espera ganhar dinheiro)" e "divertimento" são as duas principais razões que levaram os participantes a irem aos "casinos de Macau". O motivo principal de ir aos "casinos com máquinas Slots" ainda é "divertimento". Contudo, neste inquérito, a participação nas "apostas de futebol e basquetebol" foi motivada principalmente por "jogar (esperar ganhar dinheiro)", ultrapassando o motivo mais predominante anterior, "divertimento".

- Com base nos resultados de análise, é de referir que no caso dos participantes das "apostas de futebol e basquetebol" que fazem apostas apenas durante a realização ou tanto antes do início como durante a realização das competições, a média mensal da sua participação (2 dias) e a média diária de apostas feitas (3 apostas) são significativamente superiores à média dos participantes das "apostas de futebol e basquetebol" que habitualmente só apostam antes do início das competições (0,6 dias; 2 apostas). Além disso, através do presente inquérito, foi identificado que nos participantes das "apostas de futebol e basquetebol", a sua idade com que fizeram este tipo de apostas pela primeira vez não apresenta ter nenhuma relação aparente, em termos estatísticos, com as despesas, a frequência de participação e o número de apostas.

- Na inquirição feita a todos os entrevistados (2,033 pessoas) sobre o interesse de apostar durante a fase final do "Campeonato do Mundo de Futebol de FIFA 2022", os resultados

mostram que menos de 10% dos entrevistados acreditam que vão fazer apostas durante a realização da fase final do "Campeonato do Mundo de Futebol" (7,5%). Depois de uma análise mais aprofundada, os entrevistados homens (13,5%), do grupo etário dos 25 anos aos 44 anos, nascidos em Macau (9,5%) ou imigrantes que começaram a residir em Macau quando tinham entre 1 e 9 anos de idade (10,7%), com rendimentos mensais mais elevados, empregados (9,9%), licenciados (13,8%) ou com grau académico de mestrado ou superior (10,7%) afirmaram explicitamente que vão fazer apostas nos jogos do "Campeonato do Mundo de Futebol". Segundo estes entevistados interessados em apostar durante a realização da fase final do "Campeonato do Mundo de Futebol", os motivos principais da sua participação são "divertimento" e "moda/ambiente da competição".

- 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 2.033 entrevistados, um total de 9 foram detectados com potencialidade de virem a ser afectados pelo distúrbio do jogo, representando 0,45% do total da amostragem realizada, sendo que os entrevistados com distúrbio do jogo de grau ligeiro, moderado e grave correspondem a 0,30% (6 pessoas), 0,11% (2 pessoas) e 0,04% (1 pessoa) respectivamente. A taxa de prevalência (0,45%) relativa ao distúrbio do jogo do presente inquérito, quando comparada com os resultados obtidos no ano de 2019, registou uma descida no valor de cerca de 0,31%.

- Os resultados obtidos são idênticos aos dos inquéritos realizados nos anos anteriores, isto é, a actividade de jogo dos "casinos de Macau" (57,2%) continua a constituir a modalidade com a maior percentagem de participação e distúrbio do jogo por parte dos entrevistados com comportamentos associados ao distúrbio do jogo.

- Dado a limitação do número de amostras dos entrevistados com a potencialidade de apresentar distúrbio do jogo, não foi possível neste inquérito, através do cross analysis e chi-squared test, avaliar a relação entre as características do contexto individual e a taxa de prevalência relativa ao distúrbio do jogo. Como foi referido anteriormente, não foi igualmente possível, neste inquérito, aplicar o *Logistic Regression* para efectuar a previsão que visa à tipificação de casos.

- Com base na análise, foi possível verificar que os "trabalhadores da indústria de jogo" (36,6%) apresentam uma percentagem de participação nas actividades de jogo superior aos "trabalhadores fora da indústria de jogo" (incluem desempregados, reformados, mulheres domésticas, estudantes e indivíduos sem acesso ao ensino) (29,4%).

- O presente inquérito averiguou, de forma preliminar, a situação corrente do consumo de álcool por parte dos residentes durante a sua participação em actividades de jogo. De acordo com os resultados, 70 dos entrevistados (11,5%) afirmaram que consumiram álcool antes ou durante a sua participação em actividades de jogo, ao longo do último ano. Entre esses entrevistados, o "jogo social" é a actividade em que estes consomem álcool com mais frequência antes e durante a sua participação, seguida dos "casinos de Macau" e das "apostas de futebol e basquetebol". Após uma análise mais detalhada, os entrevistados homens, solteiros, do grupo etário dos 25 anos aos 44 anos, com rendimentos mensais equivalentes ou superiores a 15,000 MOP, empregados, estudantes ou indivíduos sem

acesso ao ensino são os que têm hábito mais frequente de consumit álcool antes ou durante a sua participação em atividades de jogo.

- De entre os 2.033 entrevistados, mais de 70% (71,4%) revelaram ter ouvido a falar, no passado, de instituições locais de aconselhamento sobre o distúrbio do jogo, esta percentagem é relativamente baixa, quando comparada com os valores dos anos de 2019 (73,7%), de 2016 (78,3%) e de 2013 (83,0%). No entanto, acresce ainda que desse grupo de 70%, cerca de 35% (35,1%) conseguiram mencionar o nome de alguma instituição de aconselhamento sobre o distúrbio do jogo, uma percentagem que é relativamente superior à dos anos anteriores ao surto de pandemia, 2019 (30,9%) e 2016 (32,3%), e notavelmente superior à do ano de 2013 (17,4%).

- O grau de conhecimento (11,3%) dos entrevistados sobre o serviço de apoio ao distúrbio do jogo com que estão mais familiarizados, a "Casa de Vontade Firme" (Divisão de Prevenção e Tratamento do Jogo Problemático do IAS), voltou a subir, depois de ter sofrido uma descida ligeira no último inquérito. O grau de conhecimento (9,7%) do segundo serviço de apoio mais familiarizado, a "linha de apoio 24 horas para o aconselhamento da problemática do jogo e aconselhamento via internet", registou um aumento mais notório, enquanto o grau de conhecimento sobre as restantes instituições e serviços de apoio também sofreu aumentos de diferentes níveis.

- Sobre a questão que lhes foi colocada: quais as situações que indicam a necessidade de um indivíduo que participa em actividadesde jogo em procurar ajuda de instituições de aconselhamento, todos os entrevistados mencionaram, em média, 1,86 situações que na sua opinião, exigem procura de ajuda. Na opinião dos entrevistados, "perder controlo/jogar sem conseguir parar/jogar com intensidade progressiva" (38,7%), "ter dificuldades financeiras devido ao jogo/depender do apoio financeiro de outrem" (33,1%), "pedir dinheiro emprestado para jogar" (16,5%), "ter o pensamento constantemente fixado no jogo" (14,7%) e "ter o relacionamento com familiares e amigos deteriorado devido ao jogo" (12,8%), entre outras situações, indicam a necessidade de procurar por ajuda de instituições de aconselhamento. Além disso, mais de 15% (15,8%) dos entrevistados afirmaram que é difícil de apresentar/não estão muito familiarizados com as situações em que é necessário procurar por ajuda de instituições de aconselhamento.

- Sobre a questão que lhes foi colocada: se estiverem na situação em que é necessário procurar ajuda, estariam dispostos de pedir ajuda a instituições de aoncselhamento, cerca de 62% (62,4%) dos entrevistados deram resposta positiva e cerca de 25% (25,3%) deram resposta negativa, enquanto um total de cerca de 12% dos entrevistados ou afirmaram que é difícil de dizer/não estão muito familiarizados (11,6%), ou recusaram a responder (0,7%). Já relativamente aos motivos pelos quais os entrevistados não estariam dispostos de pedir ajuda a instituições de aconselhamento, o principal prende-se com a ideia de que "devem ter a capacidade para lidar autonomamente com os problemas do jogo" (27,0%), seguido de "têm ajuda dos familiares/amigos, pelo que não necessitam de pedir a instituições de aocnselhamento" (13,0%), "não acreditam que as instituições de aconselhamento sejam capazes de resolver os seus problemas do jogo" (9,8%), "não necessitam de tratamento,

para o vício não há cura" (8,4%) e "não querem que as pessoas vejam que frequentam este tipo de estabelecimentos" (8,1%), entre outros.