Perfil do jogo e dos jogadores em Portugal

com base nos resultados do III Inquérito Nacional à População Geral, Portugal 2012

Casimiro Balsa
Clara Vital
Cláudia Urbano

CICS.NOVA - Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais

SICAD
Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

Coleção Estudos

Perfil do jogo e dos jogadores em Portugal

Com base nos resultados do III Inquérito Nacional à População Geral, Portugal 2012

Casimiro Balsa

Clara Vital

Cláudia Urbano

Outubro 2015

Ficha Técnica

Título: Perfil do jogo e dos jogadores em Portugal. Com base nos resultados do III Inquérito Nacional à População Geral, Portugal 2012

Autor: Balsa, Casimiro; Vital, Clara; Urbano, Cláudia

Editor: Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

Capa: Filipa Cunha

Morada: Avenida da República n.º 61 – do 1º ao 3º e do 7º ao 9º. 1050-189 Lisboa

Edição: Outubro 2015

ISBN: 978-989-99574-0-4

Índice

Sumário Executivo 9
Capítulo I. Introdução 13
Apresentação e objetivos 13
Orientações metodológicas e técnicas do estudo 15
Desenho amostral 15
Sucesso dos contactos e taxas de resposta ao questionário 15
Ponderação da amostra 15
Distribuição da amostra 16
Margens de erro 16
Capítulo II. Morfologia de jogos a dinheiro 17
Introdução 17
Prevalências de jogo a dinheiro 18
Frequência de jogo a dinheiro 23
Número de jogos a dinheiro 25
Montantes investidos nos jogos a dinheiro 28
Capítulo III. Caraterização da população jogadora 31
Introdução 31
Caraterísticas sociodemográficas dos jogadores 32
Jogadores por estado civil 32
Jogadores por nacionalidade 33
Jogadores por região (NUT II) 34
Jogadores por nível de escolaridade 35
Caraterísticas socioeconómicas dos jogadores 37
Jogadores por posição face ao trabalho 37
Jogadores por indicador socioprofissional individual de classe 38
Jogadores por rendimento mensal familiar 40
Capítulo IV. Jogadores e consumos de substâncias psicoativas 43
Introdução 43
Jogadores de jogo a dinheiro e consumo de álcool 44
Jogadores e consumo de tabaco 47
Jogadores e consumo de substâncias psicoativas ilícitas 51

Capítulo V. Problemas associados aos jogos a dinheiro 53
Introdução 53
O teste SOGS (South Oaks Gambling Screen) 54
Análise dos itens que compõem o teste SOGS 54
Prevalência de jogo patológico através do teste SOGS 57
Caracterização dos tipos de jogadores segundo o teste SOGS 58
Características sociodemográficas 58
Características socioeconómicas 59
Tipos de jogador e consumos de substâncias 60
Capítulo VI. Perfis de jogadores 63
Apresentação 63
Orientações da análise fatorial 66
Análise tipológica 69
Conclusões do capítulo 75
Bibliografia 77
Anexos 79
Bloco de questões relativas a Jogos a dinheiro no III Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral, Portugal 2012 79
Percentagem da informação explicada por cada fator 82
Descrição dos fatores 83

Índice de tabelas

Tabela 1. Características demográficas da amostra real e da amostra ponderada (n=6817), 15-74 anos, 2012 16
Tabela 2. Prevalência de jogo* a dinheiro, por sexo, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 18
Tabela 3. Prevalência de jogo* a dinheiro, por grupos de idade, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 19
Tabela 4. Prevalência de jogo* a dinheiro, por grupos decenais de idade, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 19
Tabela 5. Prevalência de jogos a dinheiro, por sexo, limites mínimo e máximo para IC de 95%, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 20
Tabela 6. Idade média e mediana dos jogadores a dinheiro, por tipo de jogo e sexo, 15-74 anos, 2012 21
Tabela 7. Prevalência de jogos a dinheiro, por grupos de idade, limites mínimo e máximo para IC de 95%, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 21
Tabela 8. Prevalência de jogos a dinheiro, por grupos decenais de idade, limites mínimo e máximo para IC de 95%, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 22
Tabela 9. Frequência de jogos a dinheiro, 15-74 anos, 2012 (%) 23
Tabela 10. Idade média do jogador por frequência de jogos a dinheiro, 15-74 anos, 2012 24
Tabela 11. Frequência de jogos a dinheiro, por sexo, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população jogadora) 24
Tabela 12. Quantidade de jogos a dinheiro jogada, por sexo, 15-74 anos, 2012 (%) 25
Tabela 13. Quantidade de jogos a dinheiro jogada, por grupos de idade, 15-74 anos, 2012 (%) . 25
Tabela 14. Quantidade de jogos a dinheiro jogada, por grupos decenais de idade, 15-74 anos, 2012 (%) 26
Tabela 15. Quantidade média de jogos a dinheiro, por tipo de jogo e sexo, 15-74 anos, 2012 27
Tabela 16. Teste de associação de Pearson para cada par de tipo de jogos a dinheiro 27
Tabela 17. Maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia,15-74 anos, 2012 (%) 28
Tabela 18. Maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia, por sexo, 15-74 anos, 2012 (% sobre população jogadora) 28
Tabela 19. Maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia, por grupos decenais de idade, 15-74 anos, 2012 (% sobre população jogadora) 29
Tabela 20. Maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia, por tipo de jogo,15-74 anos, 2012 (% sobre a população jogadora) 29
Tabela 21. Prevalência de jogos a dinheiro, por estado civil, 15-74 anos, 2012 (%) 33
Tabela 22. Prevalência de jogos a dinheiro, por nacionalidade, 15-74 anos, 2012 (%) 33
Tabela 23. Prevalência de jogos a dinheiro, por região, 15-74 anos, 2012 (%) 35
Tabela 24. Prevalência de jogos a dinheiro, por nível de escolaridade, 15-74 anos, 2012 (%) 36
Tabela 25. Prevalência de jogos a dinheiro, por posição face ao trabalho, 15-74 anos, 2012 (%) 38
Tabela 26. Prevalência de jogos a dinheiro, por indicador socioprofissional de classe, 15-74 anos, 2012 (%) 39

Tabela 27. Prevalência de jogos a dinheiro, por rendimento mensal bruto do agregado, 15-74 anos, 2012 (%) 41
Tabela 28. Participação em jogos a dinheiro, por tipologia das experiências do consumo de álcool, 15-74 anos, 2012 (%) 45
Tabela 29. Prevalência de jogos a dinheiro, por nível de dependência ao álcool segundo o teste AUDIT, 15-74 anos, 2012 (%) 46
Tabela 30. Participação em jogos a dinheiro, por tipologia das experiências do consumo de tabaco, 15-74 anos, 2012 (%) 48
Tabela 31. Participação em jogos a dinheiro, por nível de dependência à nicotina segundo o teste de Fagerström, 15-74 anos, 2012 (%) 50
Tabela 32. Participação em jogos a dinheiro, por tipologia das experiências do consumo de substâncias psicoativas ilícitas, 15-74 anos, 2012 (%) 52
Tabela 33. Quem conhece com problemas (atuais ou passados) de jogo a dinheiro,15-74 anos, 2012 (% de respostas positivas; resposta múltipla) 54
Tabela 34. Frequência com que volta ao jogo por forma a recuperar o dinheiro,15-74 anos, 2012 55
Tabela 35. Afirma ter ganho dinheiro no jogo não correspondendo tal à verdade,15-74 anos, 2012 55
Tabela 36. Sente que tem problemas com apostas a dinheiro ou com o jogo,15-74 anos, 2012 (% de respostas positivas) 55
Tabela 37. Alguns indicadores de dependência,15-74 anos, 2012 (% de respostas positivas) 55
Tabela 38. Fontes de obtenção de dinheiro para jogo ou pagamento de dívidas de jogo,15-74 anos, 2012 (% de respostas positivas; resposta múltipla) 56
Tabela 39. Dependência de jogos a dinheiro através do teste SOGS entre jogadores ao longo da vida, limites mínimo e máximo para IC de 95%,15-74 anos, 2012 (% sobre população total) ... 57
Tabela 40. Dependência de jogos a dinheiro através do teste SOGS, por sexo, limites mínimo e máximo para IC de 95%,15-74 anos, 2012 (% sobre população total) 57
Tabela 41. Dependência de jogos a dinheiro através do teste SOGS, por grupos de idade, limites mínimo e máximo para IC de 95%,15-74 anos, 2012 (% sobre população total) 57
Tabela 42. Dependência de jogos a dinheiro através do teste SOGS, por grupos decenais de idade, limites mínimo e máximo para IC de 95%,15-74 anos, 2012 (% sobre população total) 57
Tabela 43. Tipo de jogador, por sexo, 15-74 anos, 2012 (%) 58
Tabela 44. Tipo de jogador, por grupos de idade, 15-74 anos, 2012 (%) 58
Tabela 45. Tipo de jogador, por grupos decenais de idade, 15-74 anos, 2012 (%) 59
Tabela 46. Tipo de jogador, por estado civil, 15-74 anos, 2012 (%) 59
Tabela 47. Tipo de jogador, por nacionalidade, 15-74 anos, 2012 (%) 59
Tabela 48. Tipo de jogador, por nível de escolaridade, 2012 (%) 59
Tabela 49. Tipo de jogador, por posição face ao trabalho, 15-74 anos, 2012 (%) 60
Tabela 50. Tipo de jogador, por indicador socioprofissional de classe, 15-74 anos, 2012 (%) 60
Tabela 51. Tipo de jogador, por rendimento mensal bruto do agregado, 15-74 anos, 2012 (%) 60
Tabela 52. Tipo de jogador, por tipologia das experiências do consumo de álcool, 15-74 anos, 2012 (%) 60
Tabela 53. Tipo de jogador, por nível de dependência ao álcool segundo o teste AUDIT, 15-74 anos, 2012 (%) 61
Tabela 54. Tipo de jogador, por tipologia das experiências do consumo de tabaco, 15-74 anos, 2012 (%) 61
Tabela 55. Tipo de jogador, por nível de dependência à nicotina segundo o teste de Fagerström, 15-74 anos, 2012 (%) 61
Tabela 56. Tipo de jogador, por tipologia das experiências do consumo de substâncias psicoativas ilícitas, 15-74 anos, 2012 (%) 61

Índice de figuras

Figura 1. Prevalência de jogos a dinheiro, por sexo, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 19
Figura 2. Prevalência de jogos a dinheiro, por grupos de idade, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 21
Figura 3. Prevalência de jogo a dinheiro, por estado civil, 15-74 anos, população total, 2012 (% sobre a população total) 32
Figura 4. Prevalência de jogo a dinheiro, por região (NUT II), 15-74 anos, população total, 2012 (% sobre a população total) 34
Figura 5. Prevalência de jogo a dinheiro, por nível de escolaridade, 15-74 anos, população total, 2012 (% sobre a população total) 36
Figura 6. Prevalência de jogo a dinheiro, por posição face ao trabalho, 15-74 anos, população total, 2012 (% sobre a população total) 37
Figura 7. Prevalência de jogo a dinheiro, por rendimento mensal bruto do agregado familiar, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 40
Figura 8. Prevalência de jogo a dinheiro, por tipologia da experiência de consumo de álcool, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 44
Figura 9. Prevalência de jogo a dinheiro, por nível de dependência ao álcool segundo o teste AUDIT, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 46
Figura 10. Prevalência de jogo a dinheiro, por tipologia da experiência de consumo de tabaco, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 47
Figura 11. Prevalência de jogo a dinheiro, por nível de dependência à nicotina segundo o teste de Fargerström, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 49
Figura 12. Prevalência de jogo a dinheiro, por tipologia da experiência de consumo de substâncias psicoativas ilícitas, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total) 51
Figura 13. Plano fatorial 1,2 68
Figura 14. Construção das tipologias 73
Figura 15. Plano fatorial 1,2 com projeção da classificação com 10 classes 76

Siglas Utilizadas

AUDIT – Alcohol Use Disorders Identification Test

CNP – Classificação Nacional das Profissões

IC – Intervalo de confiança

OEDT – Observatório Europeu da Droga e da Toxicodependência

SCML – Santa Casa da Misericórdia de Lisboa

SICAD – Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

SOGS – South Oaks Gambling Screen

UA – Último Ano

Sumário Executivo

O presente relatório resulta da análise da informação referente ao bloco de questões sobre a prática de jogo, recolhida através do III Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral, Portugal 2012, realizado pelo CESNOVA[1] – Centro de Estudos de Sociologia da Universidade Nova de Lisboa para o SICAD – Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências. Trata-se de uma amostra da população nacional residente no continente e nas ilhas, com idades compreendidas entre os 15 e os 74 anos de idade (em ambos os casos, inclusive). Foi inquirida uma amostra de seis mil oitocentos e dezassete (6 817) indivíduos, o que corresponde a uma taxa de sondagem de 1 para 1 178 indivíduos. Os cálculos das margens de erro foram feitos para um nível de confiança máximo de 95%.

A análise descritiva das práticas de jogo e a conjugação desta informação com as características socioeconómicas e demográficas dos jogadores, assim como a sua relação com o consumo de substâncias psicoativas, permite aprofundar o conhecimento sobre o jogo e os jogadores em Portugal. Essa análise será suportada em dimensões como a ocorrência de jogo (prevalência), frequência de jogo, quantidade de jogos e quantia gasta em jogos.

A prevalência de jogos a dinheiro é de 65,7% na população residente em Portugal, sendo particularmente elevada no género masculino e no grupo etário dos 35-44 anos.

O euromilhões é o jogo que apresenta maior prevalência, seguindo-se o totoloto/totobola e a raspadinha. Com as prevalências mais baixas encontram-se os jogos de dados, os jogos de apostas entre amigos ou conhecidos e os jogos de perícia.

Em quase todos os tipos de jogos a prevalência é superior entre os inquiridos do género masculino. A exceção a esta regra é o jogo da raspadinha, onde a percentagem de homens e mulheres é similar.

As formas de jogo organizadas pela Santa Casa são aquelas que mais frequentemente mobilizam os indivíduos: jogam regularmente (até uma a duas vezes por mês) no euromilhões 30% da população total, e no totoloto/totobola 11%. O euromilhões, sendo o jogo a dinheiro que apresenta maior prevalência, é também o que apresenta maior frequência relativamente aos demais jogos: 5% afirmam jogar mais do que uma vez por semana e 21% uma vez por semana.

[1] A 1 de janeiro de 2015, o CESNOVA, juntamente com o e-GEO (da FCSH/UNL) e o CICS (da Universidade do Minho), foi integrado numa nova unidade de investigação: o CICS.NOVA – Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais.

Sabendo que cerca de um terço da população não pratica qualquer um dos tipos de jogo enunciados, os dois terços (65,7%) que praticam ou praticaram alguma vez qualquer jogo subdividem-se em 24,4% que jogam/jogaram um só tipo de jogo, 16% que jogam/jogaram dois tipos de jogo, 10% três tipos de jogo, 9% quatro tipos de jogo e 6% cinco ou mais tipos de jogo. Um maior número de diferentes jogos é mais comum entre os homens e entre os menos jovens.

A prática de jogo difere quando temos em conta as características sociodemográficas e socioeconómicas da população.

Nas regiões de Lisboa e do Alentejo as prevalências de jogo a dinheiro são superiores a 70%; nas Regiões Autónomas dos Açores e da Madeira as prevalências são as mais baixas, rondando os 50%.

A prevalência é maior nos que detêm um grau médio de escolaridade (2º e 3º ciclo, e secundário) de ensino, sobretudo nos jogos sociais promovidos pela SCML.

É entre os trabalhadores que a prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada. Também entre os desempregados a prevalência é superior à que se verifica para o total da população.

A prevalência de jogo a dinheiro é superior entre os agregados que auferem rendimentos mensais brutos acima dos 1000 euros.

Considerando a prática de jogo como um potencial comportamento de risco, importa também perceber qual a relação deste com outros comportamentos de risco. Nesse sentido, propõe-se uma análise cruzada entre as práticas de jogo e as experiências de consumo de substâncias psicoativas lícitas (álcool e tabaco) e ilícitas (qualquer droga).

Parece haver uma relação direta entre a prevalência do consumo e as práticas de consumo mais nocivas de álcool e a prevalência da prática de jogos a dinheiro: é entre os consumidores correntes que a prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada; em contrapartida, com uma menor prevalência de jogo a dinheiro encontram-se os abstinentes do consumo de álcool. De entre os consumidores de bebidas alcoólicas, a prevalência de jogo é ligeiramente mais elevada entre aqueles que apresentam um consumo nocivo ou dependente.

A relação entre os consumos de substâncias psicoativas e as práticas de jogo repete-se na análise dos dados sobre o tabaco: os ex-fumadores apresentam uma prevalência de jogo a dinheiro mais elevada, enquanto a prevalência é menor entre os abstinentes do consumo de tabaco.

Tendo em conta a tipologia das experiências de consumo de qualquer substância psicoativa ilícita, é entre os desistentes que a prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada e entre os abstinentes que ela é mais baixa.

Tal como acontece com outros comportamentos de risco, a prática de jogo é passível de aferição de dependência a partir da utilização de um teste.

O South Oaks Gambling Screen (SOGS) é um teste baseado em 20 indicadores definidos de acordo com os critérios do DSM-III[2] para o jogo patológico, pretendendo aferir o grau de dependência a jogos de fortuna ou azar.

[2] DSM – Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais é um manual para profissionais da área da saúde mental que lista diferentes categorias de transtornos mentais e critérios para diagnosticá-los, de acordo com a Associação Americana de Psiquiatria.

De acordo com os resultados deste teste, para além dos 34,3% de população que nunca jogou, 65,1% da população portuguesa que joga/jogou não apresenta qualquer problema de dependência de jogo a dinheiro, 0,3% apresenta alguns problemas e 0,3% tem probabilidade de ser jogador patológico. Essa probabilidade é superior para os homens e para a população mais velha.

A sistematização da informação sobre a morfologia do jogo e as características dos jogadores é feita através de uma análise fatorial de correspondências múltiplas, a partir da qual foi possível chegar a perfis distintos de indivíduos na sua relação com o jogo.

A maioria dos jogadores (perfil 1) tem uma relação esporádica com a prática de jogo concentrada exclusivamente em jogos institucionais oferecidos pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa. Num segundo perfil, encontram-se os que jogam de uma forma mais regular – anual ou mensalmente – jogos exclusivamente promovidos pela Santa Casa. Estes dois perfis em conjunto totalizam três quartos da população jogadora.

O perfil 3 concentra uma população assídua nos jogos da Santa Casa e que, ainda que de forma esporádica, pratica jogos não institucionais – os jogos de salão em ocorrência.

Os jogadores incluídos nos perfis 4 e 5, sem abandonarem os jogos da Santa Casa, desenvolvem igualmente as suas práticas de jogo na oferta não institucional: os do perfil 4, com o foco privilegiado nos jogos de sociabilidade (jogos de cartas e jogos de salão); os do perfil 5 apresentam um foco privilegiado nos jogos de estímulo individual (apostas, jogos de perícia e apostas desportivas).

A relação das características sociológicas aos itinerários de jogo não é sempre linear. O número de jogos e os montantes investidos vão aumentando à medida que as práticas se diversificam. Contudo, os montantes investidos num dia de jogo podem ser dos mais elevados mesmo quando só são praticados jogos promovidos pela Santa Casa.

Considerando as idades, as variações encontradas parecem ser motivadas pelo perfil de jogo que se considera. Os mais jovens (15-24 anos) aparecem mais associados aos perfis dominados pelos jogos de estímulo em parte com recurso provável à internet[3]. Quando consideramos os jogos promovidos pela Santa Casa, a idade sobe à medida que aumenta a frequência de jogo.

A população com maior nível de instrução e o género masculino aparecem mais em conjunção com os perfis onde se registam as maiores frequências de jogo (perfil 3) ou um maior número de jogos jogados (perfis 4 e 5).

Finalmente, há uma clara associação entre os perfis onde a frequência de jogo e/ou a prática de jogos não institucionais (perfis 3, 4 e 5) com os níveis mais gravosos de consumo de substâncias psicoativas.

[3] O nosso questionário não descriminava as modalidades de jogo.

Capítulo I. Introdução

Apresentação e objetivos

Em Portugal, o primeiro jogo explorado pela SCML surgiu em 1783, pelas mãos de D. Maria Pia. Em 1926, o Decreto nº 12 790, no seu artigo 1º, estabeleceu que "As lotarias serão exploradas pela Misericórdia de Lisboa, por conta do Estado, constituindo exclusivo do mesmo Estado, e denominar-se-ão Lotarias da Misericórdia de Lisboa.". A exploração dos jogos atribuída pelo Estado à Santa Casa da Misericórdia de Lisboa é atualmente efetuada através de uma rede de mais de 4 500 mediadores, cobrindo todo o território nacional, podendo ainda ser feita através do Portal "Jogos Santa Casa" e por telemóvel (SMS).

O totobola (jogo de apostas mútuas desportivas) surgiu em 1961, e em 1985 o totoloto, que "pelos valores reduzidos de aposta, facilidade de mecânica e prémios elevados, cativou muitos portugueses"[4]. A lotaria popular foi lançada em 1987, o joker em 1994, a lotaria instantânea em 1995, em 2004 o euromilhões, e em 2010 a raspadinha. Já em 2015 surge o mais recente jogo social do Estado – o placard. É um jogo de apostas desportivas que testa o conhecimento dos apostadores em três modalidades (futebol, ténis e basquetebol), nas diferentes competições e eventos desportivos disponíveis.

Existem atualmente 11 casinos físicos em Portugal: todos no litoral e em zonas turísticas – Casino de Alvor (Portimão); Casino de Vilamoura; Casino de Monte Gordo; Casino de Troia; Casino do Estoril; Casino de Lisboa; Casino da Figueira da Foz; Casino da Póvoa; Casino de Espinho; Casino da Madeira (no Funchal) – sendo exceção o Casino de Chaves, – o único situado no interior. O bingo joga-se em diversas salas de Norte a Sul do país, localizadas nas seguintes zonas: Porto (2 salas), Centro (2 salas), Lisboa (10 salas) e Algarve (1 sala)[5].

Segundo Petry (2005), o primeiro estudo relativo às prevalências de jogo foi realizado nos E.U.A. em 1975, com o objetivo de tentar compreender o alcance da legalização de novas formas de jogo no Estado de Michigan. Ainda segundo a autora, legisladores e profissionais de saúde, e público em geral, interessam-se pelos estudos de prevalência de problemas de jogo devido ao aumento e difusão de jogo legalizado nos últimos 20 a 25 anos.

O jogo, enquanto adição sem substância, passa a ser parte integrante do Plano Nacional para a Redução dos Comportamentos Aditivos e das Dependências definido para o período 2013-2020 (SICAD, 2014).

[4] http://www.scml.pt/pt-PT/areas_de_intervencao/jogos/historial/ acedido a 10 de Outubro de 2015.

[5] http://www.turismodeportugal.pt/Portugu%C3%AAs/AreasAtividade/InspecaoJogos/contactoscasinosbingos/Casinos/Pages/ContactosCasinos.aspx acedido a 10 de Outubro de 2015.

Como podemos ler neste Plano, o jogo, sendo uma atividade essencialmente lúdica, de animação e diversão, está contudo associado, pelas suas particularidades, a diversas incidências económicas e sociais, entre as quais o desenvolvimento, por parte de algumas pessoas, de patologias ligadas ao jogo compulsivo ou ao jogo patológico.

Em Portugal, o direito legal de explorar jogos de fortuna ou azar é reservado ao Estado e só pode ser explorado nos casinos, situados em zonas de jogo definidas por lei (a saber: Açores, Algarve, Espinho, Estoril, Figueira da Foz, Funchal, Porto Santo, Póvoa de Varzim, Troia e Vidago-Pedras Salgadas), e por empresas a quem o Governo adjudicar a concessão. Porém, a par da oferta do jogo legal, coexistem ainda por todo o país ofertas, explorações e práticas de jogo ilegal diversificadas, quer presenciais quer à distância, através da Internet. Tem havido, assim, nos últimos anos uma preocupação crescente com o perigo de adição ao jogo na Internet, uma vez que é possível jogar num ambiente mais isolado e anónimo, sem nenhuma forma de controlo social, o que leva a uma maior aliciação a todas as formas de jogo.

Apresentamos a seguir, com base nos dados recolhidos no III Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral, Portugal 2012, uma análise que visa aprofundar os resultados que apresentámos antes[6], sobre as práticas de jogos de fortuna ou de azar e sobre as características socioeconómicas e demográficas dos jogadores, considerando ainda os seus perfis através dos jogos que praticam, da frequência e intensidade com que os praticam, e das suas relações com outros comportamentos de risco, particularmente o consumo de substâncias psicoativas (lícitas e ilícitas).

[6] Balsa, Casimiro, Vital, Clara, Urbano, Cláudia, III Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral, Portugal 2012, Lisboa: SICAD, Coleção Estudos, 2014.

Orientações metodológicas e técnicas do estudo

DESENHO AMOSTRAL

O III Inquérito Nacional tem um desenho amostral que resulta de um sistema de tiragem polietápico, estratificado por conglomerados, com seleção das unidades primárias (municípios) e das unidades secundárias (secções estatísticas) de forma aleatória proporcional. A seleção dos lares realiza-se através de sorteio aleatório das moradas inventariadas nas secções estatísticas selecionadas e a seleção das unidades finais de observação – os indivíduos – realiza-se por sorteio sistemático das pessoas que constituem o lar, com recurso a tabelas de números aleatórios.

Em caso de recusa do indivíduo selecionado ou nos casos (devidamente comprovados) de ausência do lar, não são permitidas substituições através de qualquer técnica aplicada pelo inquiridor ou pela equipa que controla o terreno, sendo estes indivíduos repostos a partir de uma lista de indivíduos suplentes que resultou da mesma tiragem que permitiu a seleção dos primeiros lares contatados, condição que preserva o carácter aleatório da amostra

Trata-se de uma amostra da população nacional residente no Continente e Regiões Autónomas, aqui considerada com idades compreendidas entre os 15 e os 74 anos (em ambos os casos, inclusive).

SUCESSO DOS CONTACTOS E TAXAS DE RESPOSTA AO QUESTIONÁRIO

Partindo das informações fornecidas pelos Censos da população portuguesa realizados pelo INE e beneficiando da cartografia desta Instituição com a distribuição dos edifícios por secção estatística, foram sorteados o dobro do número de moradas que se pretendiam de facto interrogar, sabendo que cerca de metade das moradas sorteadas não correspondem a residências familiares ou não resultam em entrevista.

Foram levantadas 184.424 moradas, tendo sido selecionados 14.420 lares. Destes 14.420 contactos realizados contabilizaram-se 6817 entrevistas válidas, o que perfaz uma taxa de resposta de 47,3%.

PONDERAÇÃO DA AMOSTRA

Os resultados apresentados foram obtidos a partir de uma base ponderada, de forma a que os resultados respeitem a distribuição proporcional da população ao nível das regiões, e, dentro destas, da sua distribuição por sexo e grupos etários. A correção da amostra justifica-se pelas pequenas distorções suscetíveis de ocorrer durante a recolha e pelo facto de a amostra ter sido calculada sobre uma população estimada (antes do recenseamento de 2011) e não sobre a população real, conhecida depois do recenseamento.

DISTRIBUIÇÃO DA AMOSTRA

Apresentamos na tabela abaixo a repartição da amostra por sexo e por grupos de idade, para a população 15-74 anos.

Tabela 1. Características demográficas da amostra real e da amostra ponderada (n=6817), 15-74 anos, 2012

	Amostra real		Amostra ponderada
	N	%	%
Sexo			
Masculino	2654	38,9	48,3
Feminino	4163	61,1	51,7
Grupos de idade			
15-34	1680	24,6	32,1
35-74	5137	75,4	67,9
Grupos decenais de idade			
15-24	818	12,0	14,3
25-34	862	12,6	17,8
35-44	1136	16,7	19,9
45-54	1160	17,0	18,6
55-64	1379	20,2	16,3
65-74	1462	21,4	13,1

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

MARGENS DE ERRO

Tendo seguido a metodologia de construção da amostra aplicada por Jacinto Rodrigues Osuna (1991 e 1993) aos inquéritos espanhóis à população geral, seguimos igualmente a sua metodologia para o cálculo das margens de erro que podem ser aplicadas aos nossos resultados. Os cálculos foram feitos para um nível de confiança de 95%, sendo os intervalos mínimos e máximos apresentados nas tabelas do subcapítulo referente às prevalências de jogos a dinheiro.

A fórmula aplicada para a definição das margens de erro é a que corresponde àquela que é usada para uma amostra aleatória simples:

$$ep = K \cdot \sqrt{\frac{p \cdot (1-p)}{n}}$$

ep = erro da estimativa da proporção
K = nível de confiança (neste caso k = 2 para um nível de confiança de 95,44%)
p = proporção de uma categoria da variável
p (1-p) = variância
n = nº de entrevistas realizadas.

Sendo a amostra polietápica e estratificada, considerámos um coeficiente destinado a corrigir erros devidos ao efeito de desenho (1,4). Assim, n assume o valor resultante do produto entre o número de entrevistas realizadas e o efeito do desenho, pelo que n = nº de entrevistas realizadas multiplicadas por 1,4.

Capítulo II. Morfologia de jogos a dinheiro

Introdução

Jogar é uma atividade bastante popular em muitas sociedades, e Portugal não é exceção: 66% da população portuguesa declarou, em 2012, ter alguma vez na vida jogado um qualquer jogo a dinheiro.

Apresentamos neste capítulo a informação sobre a participação da população geral em Portugal (com idades entre os 15 e os 74 anos) em jogos a dinheiro. A morfologia do jogo a dinheiro é aqui aferida através dos seguintes indicadores: a prevalência, a frequência, o número de jogos diferentes jogados por um indivíduo e os montantes investidos.

Estes indicadores serão analisados tendo em conta as principais variáveis de caracterização sociodemográficas: o género, a idade e o estatuto socioeconómico.

Prevalências de jogo a dinheiro

No nosso questionário (ver anexo) foram considerados os seguintes tipos de jogo a dinheiro:

- euromilhões;
- totobola ou totoloto;
- raspadinha;
- lotarias;
- jogos de apostas em salões de jogo (Casino, Bingo, etc.);
- jogos desportivos;
- jogos de cartas entre amigos/conhecidos;
- jogos de perícia a dinheiro (bilhar, snooker, golf, etc.);
- jogos de apostas entre amigos/conhecidos; e
- jogos de dados.

Como modalidades de resposta às questões sobre frequência de jogo foram usadas as seguintes categorias:

- mais do que uma vez por semana;
- uma vez por semana;
- uma a duas vezes por mês;
- de vez em quando;
- raramente; e
- nunca.

É a partir da questão sobre a frequência de jogos a dinheiro que calculamos a prevalência para cada um dos tipos de jogo. Serão considerados como jogadores todos aqueles que indicam, em cada jogo, uma qualquer frequência de jogo – desde «mais do que uma vez por semana» até «raramente». Apenas os «nunca» são considerados como "não jogador".

A posição que assinala uma prática a "qualquer jogo" é obtida a partir da indicação de uma qualquer frequência, seja ela mais regular ou mais ocasional (entre o "mais do que uma vez por semana" e o "raramente"), em qualquer um dos dez tipos de jogo enunciados no questionário; esta posição reúne, assim os "jogadores". Apenas aqueles que indicam "nunca" em todos os dez tipos de jogo, são considerados como "não jogadores".

A prevalência de jogo a dinheiro é de 65,7% na população residente em Portugal. A prevalência é mais elevada entre os homens (73,9%) do que entre as mulheres (58,1%)[7].

Tabela 2. Prevalência de jogo* a dinheiro, por sexo, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)

	Masculino	Feminino	Total
Jogador	73,9	58,1	65,7
Não jogador	26,1	41,9	34,3
Total	100	100	100
N (base ponderada)[8]	*3289*	*3528*	*6817*

* Totobola ou totoloto e/ou lotarias, e/ou jogos de cartas, e/ou jogos de apostas, e/ou jogos em salões de apostas e/ou raspadinha, e/ou euromilhões, e/ou jogos de dados, e/ou jogos de perícia, e/ou jogos desportivos
Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

[7] Pearson=0,17, p=0,000.

[8] Todos os valores, percentagens e taxas apresentados nas tabelas são calculados com base na amostra ponderada.

A prevalência da prática de qualquer jogo a dinheiro é mais elevada nos grupos etários entre os 25 e os 54 anos com um valor que se situa entre 71% e 73%. A partir dos 55 anos a prevalência da prática de jogo começa a decrescer, atingindo 67,9% entre os 54 e 64, chegando a 54,8% no grupo dos mais de 65 anos. A população dos mais jovens (15-24 anos) é a que apresenta o valor de prevalência mais baixo (50%).

Tabela 3. Prevalência de jogo* a dinheiro, por grupos de idade, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)

	15-34 anos	35-74 anos	Total
Jogador	61,7	67,6	65,7
Não jogador	38,3	32,4	34,3
Total	100	100	100
N (base ponderada)	*2188*	*4629*	*6817*

* Totobola ou totoloto e/ou lotarias, e/ou jogos de cartas, e/ou jogos de apostas, e/ou jogos em salões de apostas e/ou raspadinha, e/ou euromilhões, e/ou jogos de dados, e/ou jogos de perícia, e/ou jogos desportivos

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tabela 4. Prevalência de jogo* a dinheiro, por grupos decenais de idade, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)

	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64	65-74	Total
Jogador	50,0	71,2	72,8	70,7	67,9	54,8	65,7
Não jogador	50,0	28,8	27,2	29,3	32,1	45,2	34,3
Total	100	100	100	100	100	100	100
N (base ponderada)	*974*	*1214*	*1356*	*1267*	*1114*	*890*	*6817*

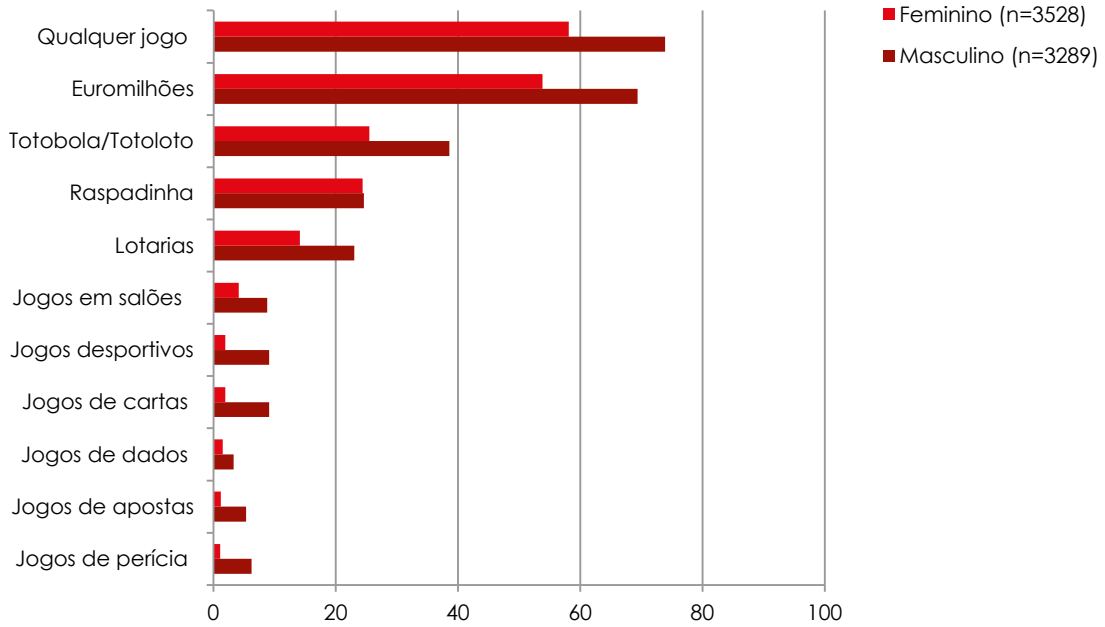
* Totobola ou totoloto e/ou lotarias, e/ou jogos de cartas, e/ou jogos de apostas, e/ou jogos em salões de apostas e/ou raspadinha, e/ou euromilhões, e/ou jogos de dados, e/ou jogos de perícia, e/ou jogos desportivos

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

No conjunto da população, o jogo do euromilhões é o que regista a prevalência mais elevada (61,3%) (ver tabela 5). Em ordem decrescente seguem-se o totobola/totoloto, que são jogados por 31,8%, e as raspadinhas por 24,5% da população.

Os jogos de dados (2,4%), os jogos de apostas entre amigos ou conhecidos (3,2%) e os jogos de perícia (3,6%) são os que registam as prevalências mais baixas.

Figura 1. Prevalência de jogos a dinheiro, por sexo, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

As práticas de jogo são distintas em função do género: para além de a taxa de prevalência total ser superior entre os homens, verifica-se também que eles dominam quando consideramos cada um dos tipos de jogos. No caso da raspadinha as práticas equiparam-se representando 24,6% nos homens e 24,4% nas mulheres.

Tabela 5. Prevalência de jogos a dinheiro, por sexo, limites mínimo e máximo para IC de 95%, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)

	Masculino		Feminino		Total	
	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%
Qualquer jogo	73,9	72,0-75,7	58,1	56,2-60,1	65,7	64,4-67,1
Euromilhões	69,4	67,4-71,2	53,8	51,3-55,3	61,3	59,9-62,7
Totobola/Totoloto	38,6	36,4-40,4	25,5	23,8-27,2	31,8	30,4-33,1
Raspadinha	24,6	22,7-26,3	24,4	22,6-26,1	24,5	23,2-25,6
Lotarias	23,0	21,2-24,7	14,1	12,6-15,4	18,4	17,2-19,4
Jogos em salões	8,8	7,6-9,9	4,1	3,3-4,9	6,4	5,6-7,0
Jogos desportivos	9,1	7,9-10,2	1,9	1,4-2,5	5,4	4,7-6,0
Jogos de cartas	9,1	7,9-10,3	1,9	1,4-2,4	5,4	4,7-6,0
Jogos de perícia	6,2	5,2-7,2	1,1	0,7-1,6	3,6	3,1-4,1
Jogos de apostas	5,3	4,4-6,3	1,2	0,8-1,7	3,2	2,7-3,7
Jogos de dados	3,3	2,6-4,0	1,5	1,0-2,0	2,4	1,9-2,8
N (base ponderada)	*3289*		*3528*		*6817*	

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

A idade também diferencia os jogos que são praticados. No conjunto, a idade média dos jogadores é de 44 anos, quer consideremos os homens quer as mulheres. Esta média é a mais elevada (48 anos) nos que jogam nas lotarias e a mais baixa quando consideramos os jogadores de jogos desportivos (37 anos). Os valores da mediana confirmam estas tendências: a existência de metade da população jogadora com idades até à faixa etária dos 40, por um lado, e a existência de perfis etários distintos em jogos como a lotaria, em idades mais elevadas, e os jogos desportivos, em idades mais jovens.

Atendendo ainda à distribuição dos jogadores pelos grupos decenais de idade, verificamos que o grupo etário dos 35 aos 44 anos é o que apresenta uma prevalência mais elevada na prática de qualquer jogo, assim como em particular no euromilhões, nos jogos em salões e nos jogos de perícia. É, juntamente com o grupo etário seguinte (45-54 anos), o que se destaca na prevalência de jogo do totobola/totoloto e da raspadinha. O grupo etário 45-54 anos destaca-se ainda pela prevalência nas lotarias e nos jogos de dados.

Os jogos de cartas entre amigos ou conhecidos e os jogos desportivos apresentam particular destaque no grupo dos 25-34 anos, e o grupo dos mais jovens (15-24 anos), para além de se destacarem nos jogos desportivos, apresentam prevalências acima da média em jogos de perícia e jogos de apostas.

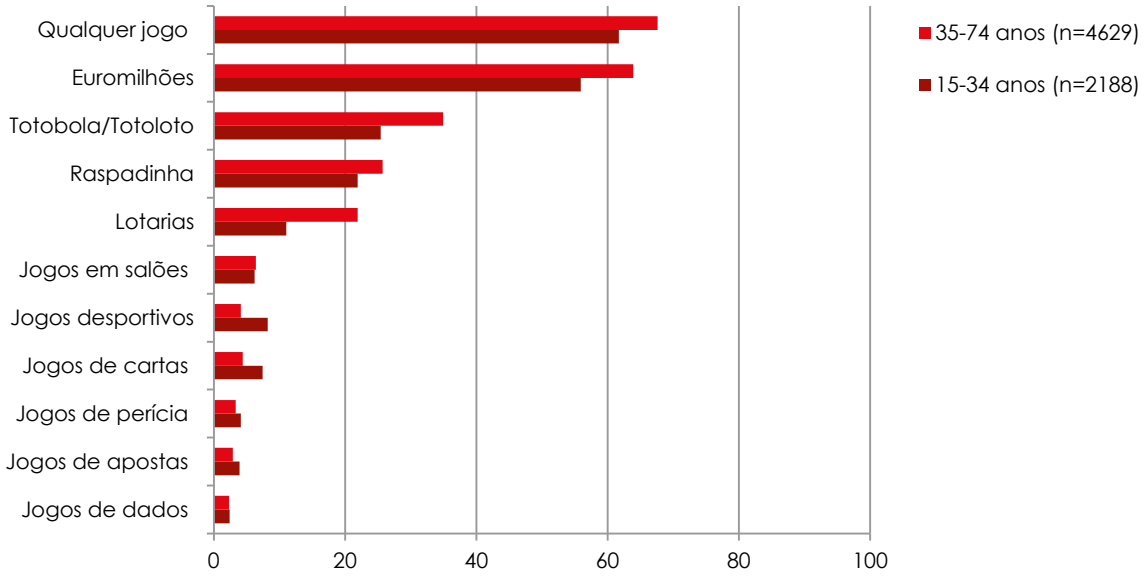
Não se verificam diferenças significativas na idade média de homens e de mulheres por tipo de jogo.

Tabela 6. Idade média e mediana dos jogadores a dinheiro, por tipo de jogo e sexo, 15-74 anos, 2012

Tipo de jogo	População jogadora (n=4479)								
	Masculino			Feminino			Total		
	Idade		N	Idade		N	Idade		N
	Média	Mediana		Média	Mediana		Média	Mediana	
Qualquer jogo	44,3	44,0	2429	43,9	43,0	2050	44,1	43,0	4479
Euromilhões	44,7	44,0	2278	44,0	43,0	1897	44,3	44,0	4175
Totobola/Totoloto	45,6	46,0	1263	45,1	44,0	899	45,4	45,0	2162
Raspadinha	43,8	44,0	805	44,4	43,0	859	44,1	44,0	1664
Lotarias	48,0	48,0	754	47,7	48,0	494	47,9	48,0	1248
Jogos em salões	41,4	42,0	288	40,6	40,0	144	41,1	41,0	432
Jogos desportivos	37,1	35,0	298	34,7	35,0	68	36,6	36,0	367
Jogos de cartas	38,8	38,0	299	37,6	36,9	67	38,6	38,0	366
Jogos de perícia	39,9	40,0	204	37,3	37,0	40	39,5	39,0	245
Jogos de apostas	38,7	40,0	175	41,2	41,0	44	39,2	40,0	219
Jogos de dados	41,1	43,0	108	41,9	43,0	52	41,3	43,0	160

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Figura 2. Prevalência de jogos a dinheiro, por grupos de idade, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tabela 7. Prevalência de jogos a dinheiro, por grupos de idade, limites mínimo e máximo para IC de 95%, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)

	15-34		35-74		Total	
	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%
Qualquer jogo	61,7	59,3-64,2	67,6	66,0-69,2	65,7	64,4-67,1
Euromilhões	55,9	53,4-58,4	63,9	62,1-65,5	61,3	59,9-62,7
Totobola/Totoloto	25,4	23,1-27,5	34,9	33,1-36,4	31,8	30,4-33,1
Raspadinha	21,9	19,8-23,9	25,7	24,1-27,2	24,5	23,2-25,6
Lotarias	11,0	9,4-12,5	21,9	20,4-23,2	18,4	17,2-19,4
Jogos em salões	6,2	5,0-7,4	6,4	5,6-7,3	6,4	5,6-7,0
Jogos desportivos	8,2	6,8-9,5	4,1	3,4-4,8	5,4	4,7-6,0
Jogos de cartas	7,4	6,1-8,7	4,4	3,7-5,1	5,4	4,7-6,0
Jogos de perícia	4,1	3,2-5,2	3,3	2,7-4,0	3,6	3,1-4,1
Jogos de apostas	3,9	2,9-4,9	2,9	2,3-3,5	3,2	2,7-3,7
Jogos de dados	2,4	1,7-3,3	2,3	1,8-2,8	2,4	1,9-2,8
N (base ponderada)	*2188*		*4629*		*6817*	

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tabela 8. Prevalência de jogos a dinheiro, por grupos decenais de idade, limites mínimo e máximo para IC de 95%, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)

	15-24		25-34		35-44		45-54		55-64		65-74		Total	
	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%
Qualquer jogo	50,0	46,2-53,8	71,2	68,2-74,3	72,8	69,9-75,6	70,7	67,7-73,7	67,9	64,6-71,2	54,8	50,9-58,8	65,7	64,4-67,1
Euromilhões	42,2	38,5-45,9	66,9	63,7-70,1	69,2	66,2-72,1	67,6	64,5-70,8	63,5	59,8-66,6	51,1	47,1-55,0	61,3	59,9-62,7
Totobola / Totoloto	18,2	15,3-21,1	31,1	27,9-34,2	37,3	34,0-40,2	37,5	34,2-40,6	33,7	30,2-36,9	28,9	25,3-32,5	31,8	30,4-33,1
Raspadinha	18,3	15,3-21,2	24,8	21,8-27,6	27,7	24,7-30,5	28,0	24,9-30,8	26,1	22,8-29,1	18,9	15,8-22,0	24,5	23,2-25,6
Lotarias	7,3	5,3-9,3	13,9	11,5-16,2	20,0	17,3-22,5	24,7	21,8-27,5	23,1	20,1-26,1	19,2	16,1-22,3	18,4	17,2-19,4
Jogos em salões	4,4	2,9-6,1	7,6	5,8-9,4	9,4	7,5-11,2	8,0	6,2-9,8	4,6	3,1-6,1	1,9	0,9-3,1	6,4	5,6-7,0
Jogos de cartas	6,2	4,3-7,9	8,4	6,6-10,4	6,2	4,7-7,8	5,0	3,5-6,4	3,4	2,1-4,7	2,1	1,0-3,3	5,4	4,7-6,0
Jogos desportivos	8,2	6,1-10,3	8,2	6,3-10,0	6,2	4,7-7,8	4,6	3,2-6,0	2,7	1,6-3,8	1,8	0,7-2,7	5,4	4,7-6,0
Jogos de perícia	4,3	2,8-5,9	4,0	2,8-5,5	4,8	3,4-6,2	4,2	2,9-5,6	2,1	1,1-3,2	1,4	0,5-2,4	3,6	3,1-4,1
Jogos de apostas	4,5	2,9-6,1	3,4	2,2-4,6	4,4	3,1-5,7	2,6	1,6-3,7	2,4	1,3-3,5	1,6	0,6-2,6	3,2	2,7-3,7
Jogos de dados	3,0	1,7-4,3	2,0	1,0-2,9	2,7	1,6-3,7	3,4	2,2-4,6	1,4	0,5-2,2	1,5	0,5-2,4	2,4	1,9-2,8
N (base ponderada)	*974*		*1214*		*1356*		*1267*		*1114*		*890*		*6817*	

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Frequência de jogo a dinheiro

Para além das prevalências, as práticas de jogo podem ainda ser documentadas considerando um segundo indicador – a frequência com que se joga – que permite analisar a intensidade das práticas.

Assim, confirma-se que o euromilhões, para além de ser o jogo a dinheiro em que se registam as prevalências mais elevadas, apresenta, igualmente, a maior frequência da prática: 43% dos que o jogam fazem-no com uma frequência semanal (9,2% mais do que uma vez e 33,9% uma vez por semana).

Aliás, as tipologias de jogo promovidas pela Santa Casa são aquelas que mais mobilizam os indivíduos, em termos de ocorrência e de frequência de jogo. Com efeito, jogam regularmente (com uma frequência pelo menos mensal), 45,6% dos jogadores no euromilhões e 16,7% dos que jogam no totoloto/totobola. Os outros jogos da Santa Casa eram muito menos jogados à data de realização do inquérito (2012): a raspadinha e as lotarias eram jogadas regularmente por 4,7% e 1,9% dos praticantes desses jogos, respetivamente. Considerando todos os outros jogos que exigem uma maior implicação por parte do sujeito jogador, a prática do jogo regular é rara.

Tabela 9. Frequência de jogos a dinheiro, 15-74 anos, 2012 (%)

	Mais do que 1 vez por semana	1 vez por semana	1 a 2 vezes por mês	De vez em quando	Raramente	Nunca
	População total (n=6817)					
Qualquer jogo	6,0	22,3	4,9	20,2	12,3	33,9
Euromilhões	5,0	20,6	4,4	19,0	12,3	38,7
Totobola/Totoloto	1,3	7,4	2,3	7,9	12,9	68,2
Raspadinha	0,7	1,4	0,9	9,7	11,7	75,5
Lotarias	0,1	0,7	0,4	5,8	11,3	81,6
Jogos em salões	0,2	0,2	0,2	1,5	4,3	93,6
Jogos de cartas	0,0	0,3	0,4	2,0	2,6	94,4
Jogos desportivos	0,4	0,6	0,2	1,5	2,7	94,6
Jogos de perícia	0,0	0,1	0,3	1,2	2,0	96,4
Jogos de apostas	0,0	0,1	0,2	0,8	2,1	96,8
Jogos de dados	0,0	0,2	0,2	0,5	1,4	97,6
	População jogadora (n=4479)					
Qualquer jogo	9,2	33,9	7,5	30,7	18,8	100
Euromilhões	7,6	31,3	6,7	28,9	18,7	6,8
Totobola/Totoloto	2,0	11,2	3,5	12,0	19,6	51,6
Raspadinha	1,1	2,2	1,4	14,7	17,8	62,8
Lotarias	0,1	1,1	0,7	8,9	17,2	72,0
Jogos em salões	0,2	0,2	0,3	2,2	6,6	90,3
Jogos de cartas	0,0	0,5	0,7	3,1	4,0	91,8
Jogos desportivos	0,6	1,0	0,3	2,2	4,1	91,7
Jogos de perícia	0,0	0,2	0,4	1,9	3,0	94,5
Jogos de apostas	0,0	0,2	0,3	1,2	3,2	95,1
Jogos de dados	0,0	0,2	0,3	0,8	2,2	96,4

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Espelhando as tendências encontradas nos dados sobre as prevalências de jogo, a idade aparece associada à frequência de jogo: nos jogos promovidos pela Santa Casa, em particular quando se trata do euromilhões, do totobola/totoloto e das lotarias, a média de idades aumenta à medida que aumenta a frequência de jogo. Esta tendência não se verifica no caso da raspadinha. A média de idades é também mais elevada numa frequência mais assídua de jogos em salões ou de dados, ainda que sejam tipos de jogos com prevalências mais baixas. Os jogos desportivos apresentam um comportamento bastante diferente dos demais, na medida em que a média de idades é mais baixa em práticas de jogo mais frequentes.

Os homens jogam com uma frequência superior à das mulheres em todos os jogos considerados, exceção feita à frequência de jogo da raspadinha, em que os valores da prática frequente de jogo são superiores no grupo das mulheres.

Tabela 10. Idade média do jogador por frequência de jogos a dinheiro, 15-74 anos, 2012

	Mais do que 1 vez por semana	1 vez por semana	1 a 2 vezes por mês	De vez em quando	Raramente	Nunca
	População jogadora (n=4479)					
Qualquer jogo	46,1	45,7	42,3	42,8	43,1	--
Euromilhões	47,4	46,2	43,0	42,9	42,7	40,7
Totobola/Totoloto	50,0	47,8	43,4	46,0	43,5	42,9
Raspadinha	41,5	45,8	44,7	44,0	44,0	44,1
Lotarias	57,4	52,4	49,4	47,2	47,8	42,6
Jogos em salões	57,9	52,2	47,6	39,6	40,3	44,4
Jogos de cartas	--	36,6	39,1	37,7	39,4	44,6
Jogos desportivos	25,3	34,7	29,1	38,9	38,0	44,8
Jogos de perícia	--	46,4	38,2	40,6	38,5	44,4
Jogos de apostas	--	47,7	45,5	38,9	38,4	44,3
Jogos de dados	52,2	46,0	44,3	41,1	40,3	44,2

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tabela 11. Frequência de jogos a dinheiro, por sexo, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população jogadora)

	Mais do que 1 vez por semana	1 vez por semana	1 a 2 vezes por mês	De vez em quando	Raramente	Nunca
	Masculino (n=2429)					
Qualquer jogo	12,1	37,6	7,7	25,6	17,0	--
Euromilhões	10,3	34,5	6,7	24,3	17,9	6,2
Totobola/Totoloto	2,9	14,4	3,8	10,8	20,3	47,7
Raspadinha	0,9	2,1	1,2	12,7	16,3	66,8
Lotarias	0,2	1,6	0,9	8,9	19,7	68,8
Jogos em salões	0,4	0,4	0,5	2,8	7,8	88,1
Jogos de cartas	0,0	0,6	1,1	4,8	5,8	87,7
Jogos desportivos	0,8	1,6	0,4	3,4	6,0	87,7
Jogos de perícia	0,0	0,2	0,6	3,0	4,6	91,6
Jogos de apostas	0,0	0,3	0,5	1,6	4,8	92,8
Jogos de dados	0,1	0,4	0,3	1,2	2,5	95,5
	Feminino (=2050)					
Qualquer jogo	5,8	29,4	7,2	36,7	20,8	--
Euromilhões	4,3	27,5	6,8	34,2	19,7	7,4
Totobola/Totoloto	1,0	7,5	3,2	13,3	18,9	56,1
Raspadinha	1,3	2,3	1,7	17,1	19,6	58,1
Lotarias	0,0	0,6	0,4	8,9	14,3	75,8
Jogos em salões	0,0	0,1	0,1	1,6	5,2	93,0
Jogos de cartas	0,0	0,3	0,1	1,1	1,8	96,7
Jogos desportivos	0,3	0,2	0,1	0,8	1,8	96,5
Jogos de perícia	0,0	0,1	0,2	0,5	1,2	98,0
Jogos de apostas	0,0	0,0	0,1	0,7	1,3	97,8
Jogos de dados	0,0	0,0	0,3	0,4	1,8	97,5

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Número de jogos a dinheiro

Um outro indicador que apoia a análise da morfologia do jogo é a diversidade das práticas de jogo medida pela quantidade de jogos diferentes praticados, ao longo da vida, por um mesmo jogador.

Como vimos antes na análise das prevalências, considerando a população total, mais de um terço (34,1%) dos indivíduos não pratica qualquer um dos tipos de jogo detalhados no questionário; quase um quarto (24,4%) joga apenas um tipo de jogo; outro quarto da população joga dois (16%) ou três tipos de jogo (10%). Dos que praticam mais de três diferentes tipos de jogo, 9% jogaram quatro e os restantes 6% praticaram cinco ou mais tipos de jogo.

A quantidade de jogos difere em função do género. Em primeiro lugar, as mulheres abstêm-se muito mais vezes do que os homens de qualquer prática de jogo: 47,1% contra 25,9%. Em seguida, limitando-nos apenas ao universo dos jogadores, vemos que a percentagem de mulheres que pratica apenas um ou mesmo dois jogos é superior à dos homens. Isto quer dizer que entre os jogadores, os homens tendem mais do que as mulheres a diversificar as suas práticas de jogo: 42,6% praticam mais de 3 contra 33,2% das mulheres, tendência que se acentua quando consideramos a prática de cinco ou mais jogos distintos.

Tabela 12. Quantidade de jogos a dinheiro jogada, por sexo, 15-74 anos, 2012 (%)

	População total			População jogadora		
	Masculino	Feminino	Total	Masculino	Feminino	Total
Nenhum	25,9	41,7	34,1	-	-	-
Um	25,6	23,3	24,4	34,6	40,0	37,1
Dois	16,9	15,7	16,3	22,8	26,9	24,7
Três	12,0	8,0	9,9	16,1	13,8	15,1
Quatro	10,5	8,5	9,4	14,2	14,5	14,3
Cinco ou mais	9,1	2,8	5,9	12,3	4,9	8,9
N (base ponderada)	*3289*	*3528*	*6817*	*2429*	*2050*	*4479*

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Assim como se foi diferenciando a prevalência e frequência de jogo em função do género, também a diversidade da prática difere de acordo com o grupo etário. Mas a associação não é, no entanto, linear. O grupo dos mais jovens (15-24 anos) distingue-se por estar mais representado nas práticas menos diversificadas (1 jogo), e afastar-se das práticas que incluem 4 jogos; o grupo dos 45-54 apresenta uma orientação inversa: estão menos presentes nas práticas com um jogo e mais representados nas práticas com 3 jogos; já os mais velhos (65-74) aparecem bem representados nas práticas com 4 jogos (e secundariamente 3 e 2) mas pesam pouco nas práticas que incluem 5 ou mais jogos.

Tabela 13. Quantidade de jogos a dinheiro jogada, por grupos de idade, 15-74 anos, 2012 (%)

	População total			População jogadora		
	15-34	35-74	Total	15-34	35-74	Total
Nenhum	38,1	32,1	34,1	-	-	-
Um	25,7	23,8	24,4	41,6	35,1	37,1
Dois	14,7	17,0	16,3	23,7	25,1	24,7
Três	8,4	10,7	9,9	13,6	15,7	15,1
Quatro	7,1	10,5	9,4	11,5	15,5	14,3
Cinco ou mais	6,0	5,9	5,9	9,6	8,6	8,9
N (base ponderada)	*2188*	*4629*	*6817*	*1351*	*3128*	*4479*

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tabela 14. Quantidade de jogos a dinheiro jogada, por grupos decenais de idade, 15-74 anos, 2012 (%)

	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64	65-74	Total
	População total						
Nenhum	49,8	28,7	27,1	29,0	31,6	44,8	34,1
Um	23,1	27,8	24,7	22,9	27,0	19,9	24,4
Dois	10,3	18,1	20,3	17,0	15,2	14,3	16,3
Três	7,3	9,4	10,1	13,1	9,9	8,8	9,9
Quatro	4,6	9,1	9,5	11,6	11,0	9,8	9,4
Cinco ou mais	4,8	6,8	8,3	6,4	5,2	2,4	5,9
Total	100	100	100	100	100	100	100
N (base ponderada)	*974*	*1214*	*1356*	*1267*	*1114*	*890*	*6817*
	População jogadora						
Nenhum	-	-	-	-	-	-	-
Um	46,1	39,0	33,8	32,3	39,6	36,0	37,1
Dois	20,5	25,4	27,9	24,0	22,2	26,0	24,7
Três	14,5	13,2	13,9	18,4	14,6	16,0	15,1
Quatro	9,2	12,8	13,1	16,3	16,1	17,8	14,3
Cinco ou mais	9,6	9,6	11,3	9,0	7,5	4,3	8,9
Total	100	100	100	100	100	100	100
N (base ponderada)	*487*	*864*	*987*	*896*	*756*	*488*	*4479*

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Este indicador também pode ser apresentado sob a forma de uma quantidade média de jogos diferentes que cada jogador pratica. Para isso, a partir de cada tipo de jogo, vamos contar o número de outros jogos que um mesmo jogador pratica. Assim, para um determinado jogo, o euromilhões, por exemplo, podemos obter o valor mínimo de 1, quando esse jogo esgota a prática de jogo do jogador, e o valor máximo de 10, quando esse jogador jogou, para além do jogo de referência, em todos os outros jogos. Podemos assim calcular a quantidade média de jogos jogados, a partir de cada um dos jogos que considerámos no estudo. Este valor é, claro, calculado sobre o conjunto dos jogadores, excluindo, portanto, os não jogadores.

A quantidade média de jogos praticados fornece assim uma informação sobre a perseverança ou confiança, apoiadas provavelmente numa fé ou crença, que os jogadores investem em cada jogo, na perspetiva de algum ganho[9]. A confiança com que se enfrenta a prática de jogo pode traduzir-se por uma fidelidade a uma modalidade de jogo ou dispersar-se por um ou mais jogos de acordo com a "fé" que os jogadores neles depositam.

Os jogos de aposta e os jogos de dados, que não fazem parte dos jogos promovidos institucionalmente, são aqueles nos quais os jogadores confiam menos. Para além de apresentarem taxas de prevalências de jogo mais baixas, eles são também aqueles que registam uma maior probabilidade de serem jogados em concorrência com outros jogos: quem faz apostas joga em média 6,8 jogos diferentes e os que jogam com dados, 6,7 jogos.

No extremo oposto encontramos os que jogam no euromilhões, que registam uma participação média noutros jogos a dinheiro de 2,5, sendo que, entre eles, uma parte significa (32% da população jogadora) aposta exclusivamente neste tipo de jogo.

Entre os homens, o número médio de jogos a dinheiro jogados foi mais elevado entre os que jogaram jogos de dados (7,4) e jogos de apostas (6,8). Entre as mulheres o número médio de jogos a dinheiro jogados foi mais elevado entre as que jogaram jogos de apostas (6,8) e jogos de perícia (6,2).

[9] Ver Casimiro Balsa, BALSA, Casimiro, "Relações de confiança e modalidades do laço social", in BALSA, Casimiro (Ed.), Confiança e Laço Social, Col. CEOS/Inquéritos-3, edição Colibri/Ceos, Lisboa, 2006, pp. 9-22.

Tabela 15. Quantidade média de jogos a dinheiro, por tipo de jogo e sexo, 15-74 anos, 2012

Tipo de jogo	População jogadora (n=4479)								
	Masculino			Feminino			Total		
	Quantidade de jogos		N	Quantidade de jogos		N	Quantidade de jogos		N
	Média	Desvio-padrão		Média	Desvio-padrão		Média	Desvio-padrão	
Qualquer jogo	2,7	0,04	2429	2,2	0,03	2050	2,5	0,03	4479
Euromilhões	2,7	0,04	2278	2,3	0,03	1897	2,5	0,03	4175
Totobola/Totoloto	3,7	0,05	1263	3,2	0,05	899	3,5	0,04	2162
Raspadinha	4,3	0,07	805	3,3	0,05	859	3,7	0,04	1664
Lotarias	4,5	0,07	754	4,0	0,06	494	4,3	0,05	1248
Jogos em salões	5,9	0,14	288	4,9	0,18	144	5,5	0,11	432
Jogos desportivos	5,1	0,16	298	5,0	0,35	68	5,1	0,14	367
Jogos de cartas	6,0	0,13	299	5,5	0,31	67	5,9	0,12	366
Jogos de perícia	6,3	0,18	204	6,2	0,43	40	6,3	0,6	245
Jogos de apostas	6,8	0,18	175	6,8	0,32	44	6,8	0,16	219
Jogos de dados	7,4	0,2	108	5,4	0,40	52	6,7	0,22	160

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Na tabela a seguir apresentamos as coocorrências entre cada um dos tipos de jogos, medidas pelo coeficiente de associação de Pearson.

Os resultados desenham três tendências interessantes: 1) a ausência de associação entre o euromilhões e uma boa parte dos outros jogos, com valores de significância superiores a 0,05; 2) uma associação entre os vários jogos da Santa Casa, com valores de correlação de 0,3 e superiores, e, em simultâneo, uma fraca associação destes com outros tipos de jogos a dinheiro; 3) uma associação clara entre as apostas em jogos que não são promovidos pela Santa Casa.

Tabela 16. Teste de associação de Pearson para cada par de tipo de jogos a dinheiro

	Euromilhões		Totobola/ Totoloto		Raspadinha		Lotarias		Jogos em salões		Jogos de cartas		Jogos desportivos		Jogos de perícia		Jogos de apostas		Jogos de dados	
	Teste	Sig.	Teste	Sig.	Teste	Sig.	Teste	Sig.	Teste	Sig.	Teste	Sig.	Teste	Sig.	Teste	Sig.	Teste	Sig.	Teste	Sig.
Euromilhões	1		,021	**,157**	,015	**,310**	,062*	,000	-,040*	,000	-,061*	,000	-,113*	,000	-,017	**,249**	-,018	**,225**	-,022	**,150**
Totobola / Totoloto			1		,252*	,000	**,432***	,000	,185*	,000	,171*	,000	,079*	,000	,110*	,000	,133*	,000	,116*	,000
Raspadinha					1		**,388***	,000	,192*	,000	,152*	,000	,082*	,000	,119*	,000	,145*	,000	,083*	,000
Lotarias							1		,228*	,000	,233*	,000	,105*	,000	,137*	,000	,170*	,000	,158*	,000
Jogos em salões									1		**,431***	,000	,285*	,000	**,379***	,000	**,438***	,000	**,315***	,000
Jogos de cartas											1		**,304***	,000	**,445***	,000	**,590***	,000	**,349***	,000
Jogos desportivos													1		**,471***	,000	**,361***	,000	**,343***	,000
Jogos de perícia															1		**,380***	,000	**,466***	,000
Jogos de apostas																	1		**,403***	,000
Jogos de dados																			1	

* a correlação é significativa para o nível 0.01 (2-tailed).
Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Montantes investidos nos jogos a dinheiro

Um último indicador apoia a análise da morfologia do jogo: os montantes investidos nos jogos a dinheiro.

No nosso questionário, e segundo a formulação de uma questão do teste SOGS, os inquiridos foram convidados a indicar a maior quantia de dinheiro gasta a jogar num só dia.

Entre a população total são 2% os que referem que a maior quantia que gastaram a jogar num só dia foi de menos de 1 euro. Perto de metade (45,4%) refere gastar entre 1 a 9 euros. Acima destes montantes, 15% referem gastar entre 10 a 49 euros, e 2% gastaram a jogar num só dia quantias acima dos 50 euros. É de 35,5 a percentagem dos que afirmam nunca ter apostado a dinheiro.

Tabela 17. Maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia,15-74 anos, 2012 (%)

	População total		População jogadora	
	n	%	n	%
Nunca apostei a dinheiro	2422	35,5	254	5,7[10]
Menos de 1 euro	116	1,7	106	2,4
Entre 1 a 9 euros	3092	45,4	2961	66,1
Entre 10 a 49 euros	1040	15,3	1020	22,8
Entre 50 a 99 euros	76	1,1	76	1,7
Entre 100 a 499 euros	58	0,8	48	1,1
500 e mais euros	13	0,2	13	0,2
Total	6817	100	4479	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Entre homens e mulheres, a assinalar valores menores – apostas até 9 euros (48,5%) – ou inexistentes (41,7%) gastos a jogo por parte das mulheres, face ao registado para os homens. Estes apresentam percentagens superiores à das mulheres para montantes acima dos 10 euros.

Tabela 18. Maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia, por sexo, 15-74 anos, 2012 (% sobre população jogadora)

	Masculino	Feminino	Total
		População total	
Nunca apostei a dinheiro	28,9	41,7	35,5
Menos de 1 euro	1,6	1,8	1,7
Entre 1 a 9 euros	43,9	46,7	45,4
Entre 10 a 49 euros	21,9	9,0	15,3
Entre 50 a 99 euros	2,1	0,2	1,1
Entre 100 a 499 euros	1,2	0,5	0,8
500 e mais euros	0,5	0,0	0,2
Total	100	100	100
		População jogadora	
Nunca apostei a dinheiro	6,1	5,2	5,7
Menos de 1 euro	2,1	2,7	2,4
Entre 1 a 9 euros	57,9	75,8	66,1
Entre 10 a 49 euros	29,2	15,2	22,8
Entre 50 a 99 euros	2,8	0,4	1,7
Entre 100 a 499 euros	1,5	0,6	1,1
500 e mais euros	0,5	0,0	0,2
Total	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

[10] Incoerência que tanto pode ser explicada por uma extensão do sentido da pergunta, como por uma interpretação pouco segura do que é "jogar a dinheiro".

Atendendo às idades, verificamos que são os mais novos (15-24 anos) mas também os mais velhos (65-74 anos) que afirmam nunca ter apostado a dinheiro. As apostas até 9 euros são mais frequentes entre os que têm entre 35 e 64 anos, principalmente entre o grupo 35-44 anos. Já a maior quantia gasta a jogar num só dia é mais elevada entre os inquiridos com idades compreendidas entre os 25 e os 34 anos.

Tabela 19. Maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia, por grupos decenais de idade, 15-74 anos, 2012 (% sobre população jogadora)

	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64	65-74	Total
	População total						
Nunca apostei a dinheiro	52,1	29,7	28,3	29,9	34,0	46,4	35,5
Menos de 1 euro	1,6	0,9	1,6	2,4	2,1	1,6	1,7
Entre 1 a 9 euros	38,8	46,1	50,4	46,7	47,0	39,9	45,4
Entre 10 a 49 euros	6,1	21,4	17,0	17,8	15,1	10,9	15,3
Entre 50 a 99 euros	0,7	1,2	1,2	1,7	1,0	0,6	1,1
Entre 100 a 499 euros	0,5	0,7	1,0	1,2	0,9	0,7	0,8
500 e mais euros	0,2	0,0	0,4	0,4	0,0	0,0	0,2
Total	100	100	100	100	100	100	100
	População jogadora						
Nunca apostei a dinheiro	8,9	5,2	5,2	4,6	5,7	6,4	5,7
Menos de 1 euro	3,3	1,3	2,0	2,9	2,8	2,3	2,4
Entre 1 a 9 euros	73,8	61,5	66,3	63,7	67,1	69,5	66,1
Entre 10 a 49 euros	11,5	29,7	22,9	24,2	22,2	19,7	22,8
Entre 50 a 99 euros	1,4	1,6	1,6	2,5	1,5	1,0	1,7
Entre 100 a 499 euros	0,6	0,6	1,4	1,7	0,8	1,2	1,1
500 e mais euros	0,4	0,1	0,6	0,4	0,0	0,0	0,2
Total	100	100	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tendo em conta o tipo de jogo, verificamos que é entre os jogos desportivos que existe um maior número de inquiridos a afirmar nunca ter apostado a dinheiro. Quantias inferiores a 1 euro destacam-se nos jogos de dados, mas também nos jogos de perícia e igualmente nos desportivos. O euromilhões destaca-se com apostas entre os 1 e os 9 euros. Com quantias superiores a 10 euros, verificamos uma maior percentagem entre os jogos em salões nos montantes entre 10 e 49 euros; jogos de dados e jogos de cartas nos montantes entre os 50 e os 99 euros; jogos de apostas entre os montantes 100 a 499 euros; e, por fim, voltam a destacar-se os jogos de cartas também no montante mais elevado – 500 euros e mais.

Tabela 20. Maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia, por tipo de jogo,15-74 anos, 2012 (% sobre a população jogadora)

	Nunca apostei a dinheiro	Menos de 1 €	Entre 1 a 9 €	Entre 10 a 49 €	Entre 50 a 99 €	Entre 100 a 499 €	500 € e mais	Total
Qualquer jogo	5,7	2,4	66,1	22,8	1,7	1,1	0,2	100
Euromilhões	4,7	2,1	67,2	23,1	1,7	1,0	0,2	100
Totobola/Totoloto	4,0	1,9	60,0	28,8	3,0	1,8	0,4	100
Raspadinha	5,1	2,0	61,8	26,9	2,5	1,4	0,3	100
Lotarias	4,0	1,0	52,8	36,6	2,8	1,9	0,8	100
Jogos em salões	3,9	0,5	35,2	45,1	8,8	4,6	1,9	100
Jogos de cartas	3,8	1,4	33,5	41,7	12,5	4,6	2,4	100
J. desportivos	16,1	2,5	35,4	33,0	9,0	2,7	1,4	100
Jogos de perícia	1,6	2,5	41,2	39,9	11,5	1,6	1,6	100
J. de apostas	2,3	1,8	38,6	37,3	12,3	5,9	1,9	100
Jogos de dados	2,5	5,0	37,5	35,6	13,8	4,4	1,2	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Capítulo III. Caraterização da população jogadora

Introdução

No capítulo anterior relacionamos a morfologia do jogo com algumas das características sociodemográficas – sexo, idade – que melhor a poderiam enquadrar de um ponto de vista epidemiológico. Neste capítulo, alargaremos o esforço de compreensão das práticas de jogo considerando as principais variáveis que as podem contextualizar sociologicamente. Serão exploradas, para além de mais algumas variáveis sociodemográficas dos jogadores, nomeadamente estado civil, nacionalidade, região (NUT II), outras variáveis que permitem definir os perfis socioeconómicos dos jogadores como os níveis de escolaridade, e as variáveis de caracterização socioeconómica e profissional, tais como a posição face ao trabalho, um indicador socioprofissional individual de classe e o rendimento mensal bruto do agregado familiar.

Caraterísticas sociodemográficas dos jogadores

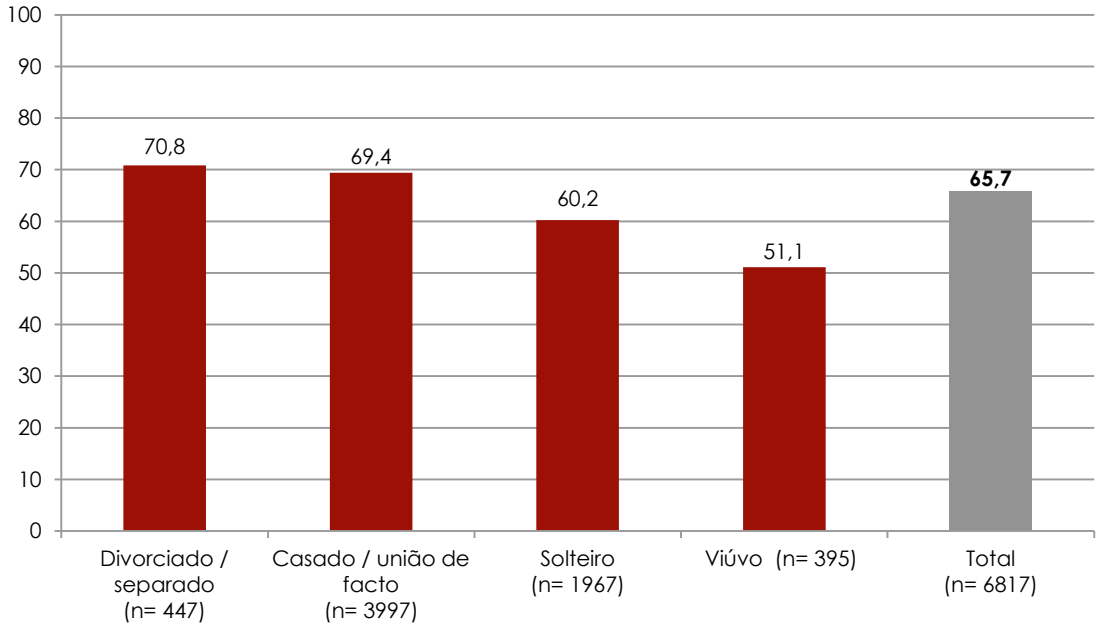
JOGADORES POR ESTADO CIVIL

O estado civil é uma variável que fornece por si só pouca informação sobre o perfil dos jogadores, já que ela está muito associada à idade mas, sobretudo porque, como é o caso de outras variáveis de identificação individual, as práticas de jogo declaradas podem não coincidir (com exceção dos solteiros) com o estado civil das pessoas no momento do inquérito. Parece-nos no entanto interessante apresentar aqui a prevalência das práticas de jogo considerando cada uma das posições do estado civil na medida em que associadas com outras características individuais, elas poderem ajudar a definir os perfis dos jogadores, que trataremos no último capítulo.

As prevalências mais elevadas encontram-se ao nível dos divorciados/separados (71%) e dos casados/vivendo em união de facto (69%). Com prevalências mais baixas registamos solteiros (60%) e os se encontram em situação de viuvez (51%).

Este padrão não se verifica quando consideramos cada um dos jogos.

Figura 3. Prevalência de jogo a dinheiro, por estado civil, 15-74 anos, população total, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

No caso dos jogos promovidos pela Santa Casa (euromilhões, totoloto/totobola, raspadinha e lotarias) registam-se prevalências superiores entre os separados/divorciados e os casados/união de facto. Já os jogos desportivos, os jogos de cartas, os jogos de apostas e os jogos de dados são preferidos essencialmente pelos solteiros. Os jogos de perícia registam a mesma prevalência entre os divorciados/separados e os solteiros (5%).

Tendo em conta apenas a população jogadora, a relação entre a participação em jogos a dinheiro e o estado civil altera-se: no que diz respeito aos jogos promovidos pela SCML, o euromilhões e o totoloto/totobola continuam a apresentar prevalências mais elevadas entre os divorciados/separados, mas a raspadinha e as lotarias registam maiores prevalências entre os viúvos. Todos os outros tipos de jogos são, entre a população jogadora, mais frequentes entre os solteiros.

Tabela 21. Prevalência de jogos a dinheiro, por estado civil, 15-74 anos, 2012 (%)

	Divorciado/ separado	Casado/ união de facto	Solteiro	Viúvo	Total*
	População total				
Qualquer jogo	70,8	69,4	60,2	51,1	65,7
Euromilhões	67,6	65,9	53,7	48,4	61,3
Totobola/Totoloto	36,9	35,1	25,6	24,4	31,8
Raspadinha	27,0	25,4	22,0	24,1	24,5
Lotarias	26,4	20,7	11,6	20,6	18,4
Jogos em salões	8,6	5,7	7,7	3,8	6,4
Jogos de cartas	7,2	4,3	7,5	3,3	5,4
Jogos desportivos	3,6	4,1	9,1	1,3	5,4
Jogos de perícia	5,4	2,8	5,2	1,5	3,6
Jogos de apostas	3,8	2,5	4,9	1,8	3,2
Jogos de dados	2,7	1,9	3,1	2,0	2,4
N (base ponderada)	*448*	*3997*	*1967*	*395*	*6817*
	População jogadora				
Qualquer jogo	100	100	100	100	100
Euromilhões	95,6	94,7	89,1	94,6	93,2
Totobola/Totoloto	51,7	50,5	42,5	48,0	48,4
Raspadinha	38,1	36,6	36,6	47,3	37,2
Lotarias	37,1	29,7	19,3	40,1	28,0
Jogos em salões	12,1	8,2	12,7	7,4	9,7
Jogos de cartas	10,2	6,3	12,5	6,5	8,2
Jogos desportivos	5,1	5,9	15,2	2,5	8,2
Jogos de perícia	7,6	4,0	8,7	3,0	5,5
Jogos de apostas	5,4	3,6	8,2	3,5	4,9
Jogos de dados	3,8	2,7	5,1	4,0	3,6
N (base ponderada)	*315*	*2771*	*1183*	*202*	*4479*

* A coluna do total inclui as modalidades de resposta *não sabe e não responde.*
Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

JOGADORES POR NACIONALIDADE

A população estrangeira joga menos do que a população de nacionalidade portuguesa (54,4 contra 66,3%) Este padrão observa-se em qualquer tipo de jogo embora as diferenças possam variar entre eles.

Tabela 22. Prevalência de jogos a dinheiro, por nacionalidade, 15-74 anos, 2012 (%)

	População total (n=6817)			População jogadora (n=4479)		
	Portuguesa	Outra	Total*	Portuguesa	Outra	Total*
Qualquer jogo	66,3	54,4	65,7	100	100	100
Euromilhões	61,8	51,4	61,3	93,2	94,0	93,2
Totobola/Totoloto	32,3	22,1	31,8	48,7	40,3	48,4
Raspadinha	24,7	19,6	24,5	37,1	35,9	37,2
Lotarias	18,9	9,3	18,4	28,5	17,1	28,0
Jogos em salões	6,5	3,7	6,4	9,8	6,6	9,7
Jogos de cartas	5,5	3,2	5,4	8,3	6,1	8,2
Jogos desportivos	5,6	2,5	5,4	8,3	4,4	8,2
Jogos de perícia	3,7	0,9	3,6	5,6	1,7	5,5
Jogos de apostas	3,3	1,9	3,2	5,0	3,3	4,9
Jogos de dados	2,4	1,4	2,4	3,6	2,7	3,6
N (base ponderada)	*6464*	*333*	*6817*	*4285*	*181*	*4479*

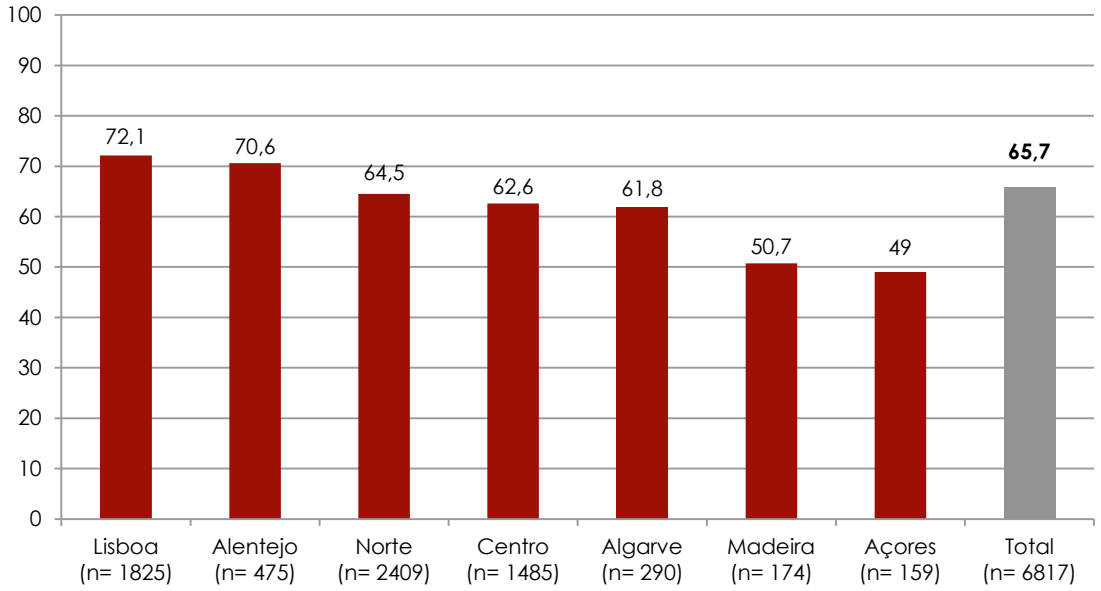
* A coluna do total inclui as modalidades de resposta *não sabe e não responde.*
Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

JOGADORES POR REGIÃO (NUT II)

A localização geográfica do jogador permite-nos perceber de que forma a prática de jogo se distribui pelo país.

Considerando a região de residência do jogador (que pode não coincidir com a região onde o jogo se realiza) verificamos que as maiores prevalências de qualquer jogo a dinheiro se concentram em Lisboa (72%) e no Alentejo (71%), as únicas duas acima da média nacional; as menores registam-se nas Regiões Autónomas dos Açores (49%) e da Madeira (51%).

Figura 4. Prevalência de jogo a dinheiro, por região (NUT II), 15-74 anos, população total, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tendo em conta cada um dos tipos de jogo, e considerando a população total, verificamos que a região de Lisboa regista as maiores prevalências no euromilhões, na raspadinha, nas lotarias, nos jogos em salões, de cartas e nos jogos desportivos; Algarve tem a maior prevalência no totobola/totoloto e a região da Madeira destaca-se ao nível dos de jogos de perícia de apostas e de jogos com dados.

Considerando apenas a população jogadora, encontramos prevalências acima dos 90% no euromilhões em todas as regiões à exceção dos Açores. O totobola/totoloto, como o segundo tipo de jogo mais comum, tem prevalências mais elevadas no Algarve e na Madeira. Aliás, ainda que seja das regiões com prevalência de qualquer jogo mais baixa, a região da Madeira destaca-se nos jogos euromilhões, jogos de cartas, desportivos, de perícia, de apostas e de dados. A raspadinha e a lotaria, que são os terceiro e quarto jogos mais jogados, têm particular importância na região de Lisboa.

Tabela 23. Prevalência de jogos a dinheiro, por região, 15-74 anos, 2012 (%)

	Lisboa	Alentejo	Norte	Centro	Algarve	Madeira	Açores	Total
	População total							
Qualquer jogo	72,1	70,6	64,5	62,6	61,8	50,7	49,0	65,7
Euromilhões	67,3	65,2	59,6	59,2	59,4	48,7	43,7	61,3
Totobola/Totoloto	41,0	30,7	28,2	26,8	41,5	31,5	15,2	31,8
Raspadinha	34,7	28,7	20,0	20,6	20,0	17,7	12,2	24,5
Lotarias	31,0	20,7	13,9	12,1	16,4	11,5	5,1	18,4
Jogos em salões	10,8	4,4	5,1	4,3	4,1	7,1	1,8	6,4
Jogos de cartas	8,6	4,0	3,7	4,4	5,6	7,8	2,7	5,4
Jogos desportivos	8,5	2,9	5,8	2,0	3,5	7,3	2,9	5,4
Jogos de perícia	5,3	1,7	3,2	2,9	2,4	6,9	1,0	3,6
Jogos de apostas	6,8	2,8	1,3	1,6	3,9	7,5	1,7	3,2
Jogos de dados	5,1	1,5	0,8	1,5	1,3	6,7	0,9	2,4
N (base ponderada)	*1825*	*475*	*2409*	*1485*	*290*	*174*	*159*	*6817*
	População jogadora							
Qualquer jogo	100	100	100	100	100	100	100	100
Euromilhões	93,4	92,3	92,1	94,7	96,1	96,6	88,5	93,2
Totobola/Totoloto	56,7	43,5	43,7	42,8	67,0	61,8	30,8	48,4
Raspadinha	48,2	40,8	31,0	33,0	32,4	35,2	24,4	37,2
Lotarias	42,9	29,3	21,4	19,4	26,6	22,7	10,3	28,0
Jogos em salões	15,0	6,3	7,9	6,9	6,7	13,6	3,8	9,7
Jogos de cartas	12,0	5,7	5,8	7,0	9,0	15,9	5,1	8,2
Jogos desportivos	11,9	4,2	9,0	3,2	5,6	14,6	6,4	8,2
Jogos de perícia	7,3	2,4	5,0	4,6	3,9	13,6	2,6	5,5
Jogos de apostas	9,5	3,9	1,9	2,6	6,2	14,8	3,8	4,9
Jogos de dados	7,1	2,1	1,3	2,5	2,2	13,5	1,3	3,6
N (base ponderada)	*1315*	*335*	*1554*	*929*	*179*	*88*	*78*	*4479*

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

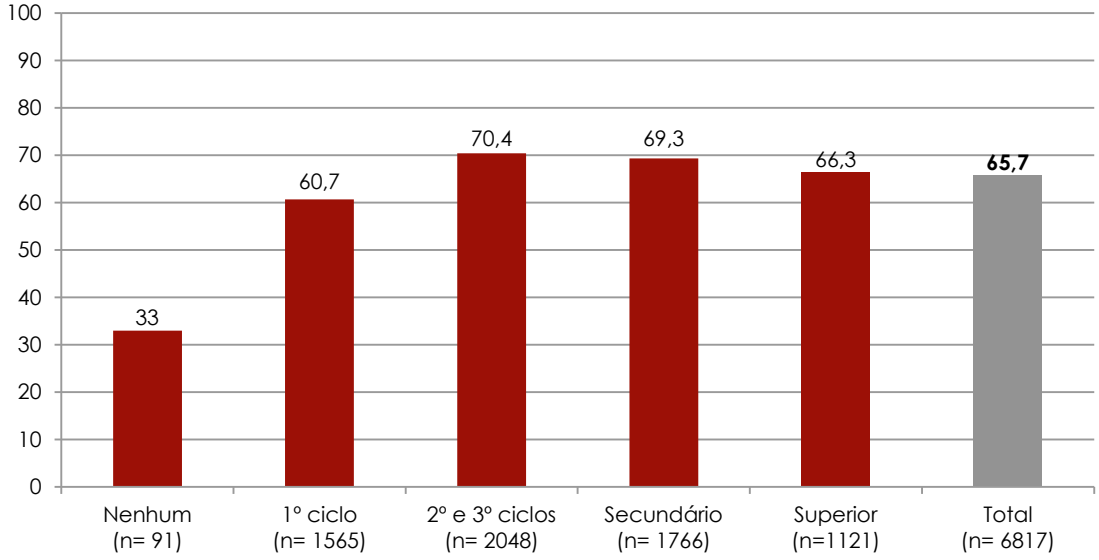
JOGADORES POR NÍVEL DE ESCOLARIDADE

Para definir o nível de educação formal da população consideramos o último nível de escolaridade frequentado e completo, sendo que no caso dos estudantes (n=942) tivemos em conta o nível de escolaridade atual. A distribuição dos inquiridos pelo nível de escolaridade assim obtida é a seguinte: 1,4% não frequentou o ensino, 23,7% tem o 1º ciclo, 31,1% tem o 2º e 3º ciclo, 26,8% tem o ensino secundário e 17% tem o ensino superior.[11]

Como podemos verificar na figura seguinte, são os entrevistados com menores qualificações os que apresentam menores prevalências de jogo a dinheiro, essencialmente os que não acederam a uma educação formal (33%), seguidos dos que frequentam ou frequentaram o 1º ciclo (61%). É entre os inquiridos que declaram ter frequentado o 2º e 3º ciclos e os que têm o ensino secundário que se verificam as maiores prevalências de jogo a dinheiro (70,4% e 69,3%, respetivamente).

[11] Podemos considerar que estes dados são representativos da distribuição da população entre os 15 e os 64 anos por níveis de escolaridade, onde se regista 3,3% sem escolaridade, 19,2% tem o 1º ciclo completo, 15,0% tem o 2º ciclo e 24,1% o 3º ciclo, 21,7% o ensino secundário e 16,7% o ensino superior completo. Fonte: Instituto Nacional de Estatística, valores para o ano de 2012.

Figura 5. Prevalência de jogo a dinheiro, por nível de escolaridade, 15-74 anos, população total, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Atendendo a cada um dos jogos, verificamos que, quer se considere a população total quer se considere apenas a população jogadora, os jogos promovidos pela SCML (euromilhões, totoloto/totobola, raspadinha e lotarias) apresentam prevalências superiores entre os inquiridos que frequentam ou possuem o 2º e 3º ciclos. Os jogos de cartas apresentam maiores prevalências entre os que frequentam ou concluiram o ensino superior. É também neste nível de ensino, e no secundário, que os jogos desportivos e os jogos em salões atingem prevalências superiores. Os jogos de perícia, de apostas e de dados apresentam maiores prevalências entre os que estudam ou estudaram no nível de ensino secundário.

Tabela 24. Prevalência de jogos a dinheiro, por nível de escolaridade, 15-74 anos, 2012 (%)

	Nenhum	1º ciclo	2º e 3º ciclos	Secundário	Superior	Total*
	População total					
Qualquer jogo	33,0	60,7	70,4	69,3	66,3	65,7
Euromilhões	26,4	57,2	66,9	63,1	62,3	61,3
Totobola/Totoloto	10,9	28,3	36,2	32,5	32,1	31,8
Raspadinha	11,0	21,7	28,3	26,1	21,4	24,5
Lotarias	4,4	17,4	21,7	18,1	16,8	18,4
Jogos em salões	0,0	2,8	6,6	8,7	8,8	6,4
Jogos de cartas	0,0	1,5	6,4	7,1	7,6	5,4
Jogos desportivos	0,0	1,7	5,6	7,8	7,9	5,4
Jogos de perícia	0,0	1,0	4,2	5,2	4,4	3,6
Jogos de apostas	0,0	1,3	3,5	4,8	3,8	3,2
Jogos de dados	0,0	1,0	2,7	3,5	2,4	2,4
N (base ponderada)	*91*	*1565*	*2048*	*1766*	*1121*	*6817*
	População jogadora					
Qualquer jogo	100	100	100	100	100	100
Euromilhões	80,0	94,1	95,0	91,1	93,8	93,2
Totobola/Totoloto	33,3	46,6	51,5	47,0	48,5	48,4
Raspadinha	33,3	35,8	40,2	37,7	32,2	37,2
Lotarias	13,8	28,5	30,8	26,2	25,3	28,0
Jogos em salões	0,0	4,6	9,4	12,6	13,2	9,7
Jogos de cartas	0,0	2,4	9,2	10,3	11,4	8,2
Jogos desportivos	0,0	2,8	8,0	11,2	11,9	8,2
Jogos de perícia	0,0	1,7	5,9	7,5	6,6	5,5
Jogos de apostas	0,0	2,1	5,0	7,0	5,7	4,9
Jogos de dados	0,0	1,6	3,8	5,1	3,6	3,6
N (base ponderada)	*30*	*950*	*1441*	*1224*	*743*	*4479*

* A coluna do total inclui as modalidades de resposta *não sabe* e *não responde*.

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Caraterísticas socioeconómicas dos jogadores

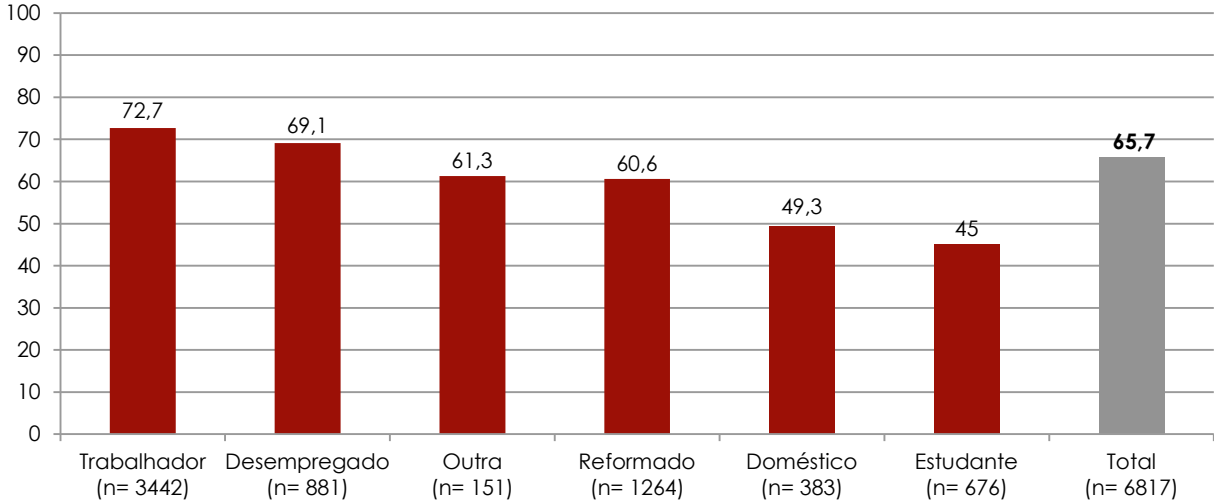
As características socioeconómicas da população serão analisadas considerando a posição dos inquiridos perante o trabalho, um indicador socioprofissional individual e o rendimento mensal bruto dos agregados familiares.

JOGADORES POR POSIÇÃO FACE AO TRABALHO

É entre os inquiridos que exercem uma atividade profissional que a prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada (73%). A prevalência de jogo entre os desempregados (69%) é também ligeiramente superior à que se verifica para o total da população (66%).

As prevalências mais baixas são registadas entre os estudantes (45%) e entre o grupo dos trabalhadores domésticos (49%).

Figura 6. Prevalência de jogo a dinheiro, por posição face ao trabalho, 15-74 anos, população total, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tendo em conta o tipo de jogo, e ao nível da população total, verifica-se maior prevalência de jogo no euromilhões, no totoloto/totobola, em jogos de salões e em jogos de dados entre os trabalhadores. Já as lotarias atraem em igual medida trabalhadores e reformados. A raspadinha surge como o jogo a dinheiro preferido dos que se encontram desempregados, e os jogos desportivos são os eleitos entre os estudantes. Os jogos de cartas, de perícia, assim como os de dados, surgem mais referidos pelos indivíduos que se enquadram na categoria "outra" (ver nota na tabela 25).

Considerando apenas a população jogadora, o euromilhões surge como o jogo preferido dos trabalhadores mas também dos desempregados e dos reformados; o totobola/totoloto e as lotarias surgem entre as preferências dos reformados; a raspadinha continua a ser o jogo eleito dos desempregados; os jogos em salões e os jogos de perícia destacam-se entre o grupo com uma outra função face ao trabalho que não as enunciadas; e, por fim, os jogos de cartas, os desportivos e os jogos de apostas destacam-se entre o grupo dos estudantes. Os jogos de dados

são referidos de igual modo pelos estudantes e pelos jogadores que pertencem à categoria "outra" (ver nota na tabela 25).

Tabela 25. Prevalência de jogos a dinheiro, por posição face ao trabalho, 15-74 anos, 2012 (%)

	Trabalhador	Desempregado	Outra*	Reformado	Doméstico	Estudante	Total**
	População total						
Qualquer jogo	72,7	69,1	61,3	60,6	49,3	45,0	65,7
Euromilhões	68,5	65,4	54,2	56,9	45,4	37,6	61,3
Totobola/Totoloto	36,8	29,0	29,8	31,5	20,9	16,3	31,8
Raspadinha	26,6	29,5	19,9	22,3	17,8	15,5	24,5
Lotarias	21,5	15,8	9,9	22,2	7,9	6,0	18,4
Jogos em salões	8,7	5,3	7,8	2,4	2,6	4,6	6,4
Jogos de cartas	6,9	4,6	7,8	2,1	1,6	6,7	5,4
J. desportivos	6,4	4,2	6,3	2,1	1,3	10,2	5,4
Jogos de perícia	4,5	3,0	7,8	1,3	1,0	4,6	3,6
J. de apostas	4,3	2,2	2,8	1,1	1,3	4,3	3,2
Jogos de dados	3,1	1,8	2,8	1,1	1,3	2,1	2,4
N (base ponderada)	3442	881	151	1264	383	676	6817
	População jogadora						
Qualquer jogo	100	100	100	100	100	100	100
Euromilhões	94,2	94,4	88,5	93,9	92,1	83,8	93,2
Totobola/Totoloto	50,5	41,8	48,3	52,0	42,3	36,5	48,4
Raspadinha	36,5	42,5	32,6	36,8	36,0	34,5	37,2
Lotarias	29,5	22,7	16,3	36,6	16,0	13,3	28,0
Jogos em salões	12,0	7,7	12,8	3,9	5,3	10,2	9,7
Jogos de cartas	9,5	6,6	12,8	3,4	3,2	14,8	8,2
J. desportivos	8,8	6,1	10,3	3,5	2,6	22,7	8,2
Jogos de perícia	6,2	4,3	12,6	2,1	2,1	10,2	5,5
J. de apostas	5,9	3,1	4,7	1,8	2,6	9,5	4,9
Jogos de dados	4,3	2,6	4,6	1,8	2,6	4,7	3,6
N (base ponderada)	2504	609	87	766	189	304	4479

* Na categoria "outra" estão contempladas as seguintes situações: de baixa (41 casos); incapacitado permanente para o trabalho (37 casos); vive de rendimentos (9 casos); a prestar o serviço militar (1 caso); e, outra situação (53 casos).
** A coluna do total inclui as modalidades de resposta *não sabe* e *não responde*.
Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

JOGADORES POR INDICADOR SOCIOPROFISSIONAL INDIVIDUAL DE CLASSE

O indicador socioprofissional individual é construído a partir da conjugação da informação sobre a posição face ao emprego, o grupo profissional e a situação na profissão dos inquiridos (cf. Firmino da Costa, 1999). De acordo com este indicador a distribuição do conjunto da população apresenta-se repartida pelos seguintes grupos: Empresários, Dirigentes e Profissionais Liberais (11%), Profissionais Técnicos e de Enquadramento (17%), Trabalhadores Independentes (3%), Agricultores Independentes (2%), Empregados Executantes (40%), Operários (25%) e Assalariados Agrícolas (3 %).

A prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada entre os empresários, dirigentes e profissionais liberais (74%) e os operários (73%). Do lado das prevalências mais reduzidas encontramos os inquiridos que pertencem à classe dos agricultores independentes (35%) e dos assalariados agrícolas (49%).

É entre os operários que o euromilhões mais se joga. Já o totoloto/totobola e as lotarias, assim como os jogos em salões, fazem sobretudo parte das preferências dos empresários, dirigentes e profissionais liberais. A raspadinha é essencialmente jogada pelos trabalhadores

independentes. Empresários, dirigentes e profissionais liberais, trabalhadores independentes e operários partilham o gosto pelos jogos de cartas. Os jogos desportivos destacam-se entre os trabalhadores independentes. Os jogos de perícia encontram igual preferência por parte de empresários, dirigentes e profissionais liberais e trabalhadores independentes. Os jogos de apostas apresentam prevalências mais elevadas entre os trabalhadores independentes e também entre os agricultores independentes. Por fim, os jogos de dados assumem a preferência dos profissionais técnicos e de enquadramento e dos empregados executantes.

Atendendo apenas à população jogadora, o euromilhões continua a ser o jogo preferencial entre os operários, o totoloto/totobola entre os empresários, dirigentes e profissionais liberais e a raspadinha entre os trabalhadores independentes. No caso das lotarias, estas passam a ser das preferências dos agricultores independentes, para quem os jogos de apostas continuam a destacar-se. Os jogos em salões apresentam prevalências mais elevadas entre os empresários, dirigentes e profissionais liberais e entre os trabalhadores independentes. É também entre estes últimos que os jogos de cartas, os desportivos e os de perícia assumem valores mais elevados. Os jogos de apostas continuam ao nível da população jogadora a apresentar prevalências mais elevadas entre os agricultores independentes e os jogos de dados entre os profissionais técnicos e de enquadramento e os empregados executantes.

Embora a repartição dos jogos entre os grupos socioprofissionais apareça discriminada, esta discriminação pode dever-se a muitas outras variáveis indiretas associadas às posições socioprofissionais dos indivíduos. Veremos, no último capítulo, em que medida este indicador se associa às outras variáveis com as quais tentaremos definir os perfis dos jogadores.

Tabela 26. Prevalência de jogos a dinheiro, por indicador socioprofissional de classe, 15-74 anos, 2012 (%)

	Empresários, dirigentes e profissionais liberais	Operários	Empregados executantes	Profissionais técnicos e de enquadramento	Trabalhadores independentes	Assalariados agrícolas	Agricultores independentes	Total*
	População total							
Qualquer jogo	74,3	72,9	69,9	69,7	62,8	49,2	35,3	65,7
Euromilhões	69,3	69,6	65,0	66,1	59,6	46,1	32,9	61,3
Totobola/Totoloto	44,3	34,4	33,6	36,1	35,3	20,4	15,5	31,8
Raspadinha	26,4	24,7	28,6	23,7	31,4	17,1	8,2	24,5
Lotarias	23,9	20,8	20,4	21,6	21,2	11,1	14,5	18,4
Jogos em salões	8,7	5,2	7,4	7,7	7,7	2,2	0,0	6,4
Jogos de cartas	6,7	6,8	4,8	5,4	7,1	1,7	2,4	5,4
Jogos desportivos	5,2	5,3	5,1	5,7	8,3	2,2	0,0	5,4
Jogos de perícia	5,0	4,1	3,3	3,8	5,1	2,2	0,0	3,6
Jogos de apostas	2,7	3,5	3,4	2,7	5,1	1,7	4,8	3,2
Jogos de dados	2,3	2,1	3,0	2,7	1,3	1,1	0,0	2,4
N (base ponderada)	*600*	*1360*	*2217*	*933*	*156*	*181*	*85*	*6817*
	População jogadora							
Qualquer jogo	100	100	100	100	100	100	100	100
Euromilhões	93,3	95,6	92,8	94,8	94,9	94,3	93,3	93,2
Totobola/Totoloto	59,4	47,1	48,1	51,7	56,1	41,6	43,3	48,4
Raspadinha	35,4	33,9	40,9	34,0	49,5	34,8	22,6	37,2
Lotarias	32,2	28,5	29,1	31,1	33,3	22,5	40,0	28,0
Jogos em salões	11,7	7,2	10,5	11,1	12,2	4,5	0,0	9,7
Jogos de cartas	9,0	9,3	6,9	7,7	11,2	3,4	6,7	8,2
Jogos desportivos	7,0	7,3	7,2	8,2	13,1	4,5	0,0	8,2
Jogos de perícia	6,7	5,6	4,7	5,4	8,2	4,5	0,0	5,5
Jogos de apostas	3,6	4,7	4,9	3,9	8,2	3,4	13,3	4,9
Jogos de dados	3,1	2,8	4,3	3,8	2,0	2,2	0,0	3,6
N (base ponderada)	*446*	*992*	*1550*	*650*	*98*	*89*	*30*	*4479*

* A coluna do total inclui as modalidades de resposta *não sabe* e *não responde*.
Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

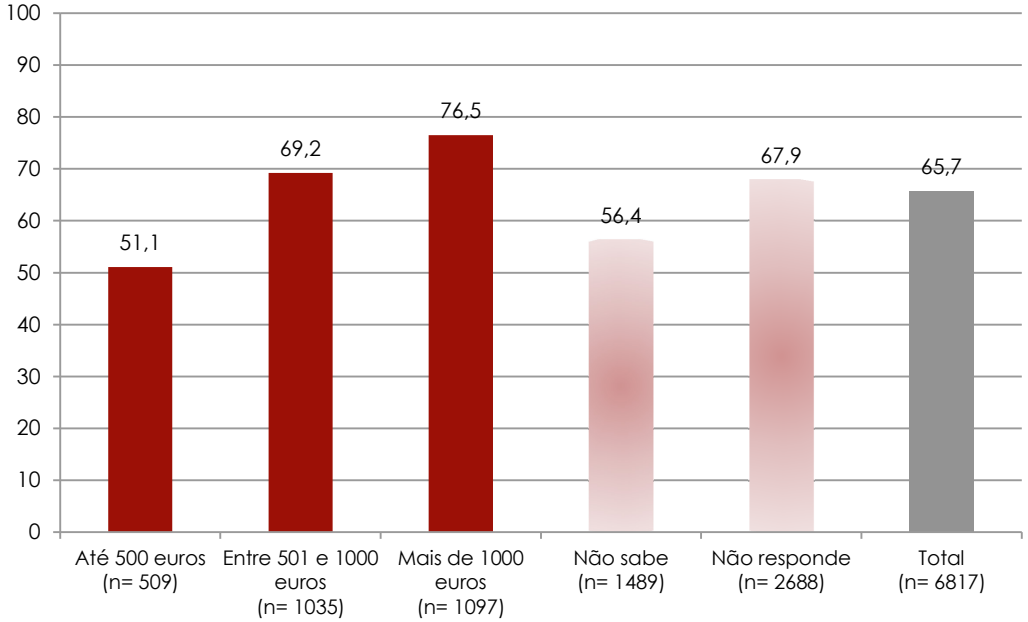
JOGADORES POR RENDIMENTO MENSAL FAMILIAR

A pergunta sobre o rendimento mensal familiar é, por razões de diversa ordem, das que obtém um maior número de não respostas (por ignorância da resposta ou por vontade dos inquiridos em manter alguma confidencialidade). Se no caso de outras variáveis o menor número de não respostas nos permite descartá-las como não significativas, neste caso optámos por as incluir distinguindo as modalidades "não sabe" e "não responde".

Assim, mais de metade da população total inquirida não faculta informação relativamente ao rendimento mensal bruto do seu agregado familiar: 22% afirmam não saber qual é esse montante e 39% recusam responder. Dos restantes, 8% auferem rendimentos até 500 euros, 15% entre 501 e 1000 euros e 16% mais de 1001 euros.

A prevalência de jogo a dinheiro é a mais elevada entre os agregados que auferem rendimentos mensais brutos acima dos 1000 euros, sendo que ela aumenta à medida que aumenta também o rendimento mensal referenciado do agregado.

Figura 7. Prevalência de jogo a dinheiro, por rendimento mensal bruto do agregado familiar, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Atendendo ao tipo de jogo, e considerando a população total, apenas a raspadinha não apresenta o seu nível de prevalência mais elevado entre os que auferem mais de 1000 euros, situando-se esse nível de prevalência no grupo dos que optam por não fornecer informação relativamente ao rendimento mensal do agregado.

Considerando os jogos organizados pela Santa Casa e a população jogadora, a prática do euromilhões apresenta-se bastante equilibrada entre as diferentes respostas ao rendimento consideradas; o totoloto/totobola aparece sub-representado no nível de rendimento abaixo dos 500 euros e sobre representado no grupo das não respostas; a raspadinha e a lotaria estão sub-representadas no grupo dos que ignoram os rendimentos familiares e sobre representadas nos níveis de rendimento mais baixos e mais elevados para além no grupo dos não respondem.

Quanto aos outros jogos (salão, cartas, desportivos, perícia, apostas e dados), eles são todos os menos praticados no nível de rendimento mais baixo (até 500) e, no caso das cartas e das apostas, igualmente no nível a seguir (entre 50 e 1000 euros).

Tabela 27. Prevalência de jogos a dinheiro, por rendimento mensal bruto do agregado, 15-74 anos, 2012 (%)

	Até 500€	Entre 501 e 1000€	Mais de 1000€	Não sabe	Não responde	Total
	População total					
Qualquer jogo	51,1	69,2	76,5	56,4	67,9	65,7
Euromilhões	47,3	65,3	70,9	51,1	64,1	61,3
Totobola/ Totoloto	20,9	30,9	38,1	25,5	35,2	31,8
Raspadinha	20,9	26,1	26,4	17,6	27,5	24,5
Lotarias	12,2	16,6	23,8	9,7	22,9	18,4
Jogos em salões	1,6	5,3	10,8	4,4	6,9	6,4
Jogos de cartas	3,3	3,6	9,5	4,4	5,3	5,4
Jogos desportivos	1,8	4,2	8,4	5,6	5,2	5,4
Jogos de perícia	1,6	4,0	5,9	2,6	3,5	3,6
Jogos de apostas	1,4	1,9	5,5	2,6	3,5	3,2
Jogos de dados	0,4	2,1	3,6	1,8	2,6	2,4
N (base ponderada)	*509*	*1035*	*1097*	*1489*	*2688*	*6817*
	População jogadora					
Qualquer jogo	100	100	100	100	100	100
Euromilhões	92,7	94,4	92,7	90,6	94,2	93,2
Totobola/ Totoloto	40,8	44,8	49,9	45,3	51,7	48,4
Raspadinha	40,9	37,8	34,6	31,2	40,5	37,2
Lotarias	24,0	23,9	31,1	17,2	33,6	28,0
Jogos em salões	3,1	7,7	14,1	7,9	10,2	9,7
Jogos de cartas	6,6	5,2	12,4	7,8	7,8	8,2
Jogos desportivos	3,5	6,0	11,0	9,9	7,7	8,2
Jogos de perícia	3,1	5,7	7,7	4,5	5,2	5,5
Jogos de apostas	2,7	2,8	7,2	4,7	5,2	4,9
Jogos de dados	0,8	3,1	4,8	3,2	3,8	3,6
N (base ponderada)	*260*	*716*	*839*	*840*	*1825*	*4479*

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Capítulo IV. Jogadores e consumos de substâncias psicoativas

Introdução

Consideraremos agora a relação entre as práticas de jogo e o consumo de substâncias psicoativas.

Para definir as posições dos indivíduos perante os consumos de substâncias psicoativas, tanto lícitas como ilícitas, utilizaremos a tipologia sugerida pelo OEDT (Beck & Korf, 1997) e que organiza as posições face aos consumos ao longo da vida, no último ano e no último mês em quatro categorias: *abstinentes* (os que nunca consumiram), *consumidores recentes* (os que consumiram nos últimos 12 meses mas não nos últimos 30 dias), *consumidores correntes* (os que consumiram nos últimos 30 dias), e *desistentes* (os que consumiram alguma vez na vida mas não consumiram nos últimos 12 meses).

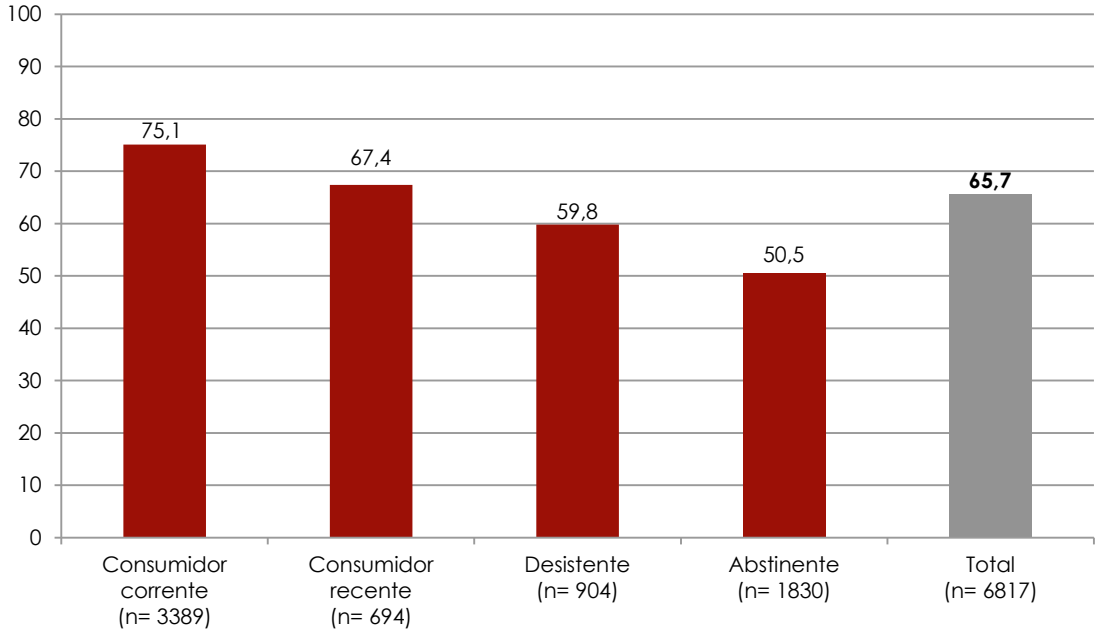
No caso do consumo de álcool e de tabaco, será ainda tido em conta a existência ou não de abuso e/ou dependência e a sua relação com a prevalência de jogo. Para a análise do abuso/dependência utilizamos, respetivamente, os testes AUDIT e Fagerström.

Jogadores de jogo a dinheiro e consumo de álcool

No caso do consumo de álcool, e considerando o conjunto da população, as situações de consumo distribuem-se entre 26,8% de abstinentes, 13,3% de consumidores desistentes, 10,2% de consumidores recentes e 49,7% de consumidores correntes.

É entre os consumidores correntes, ou seja, entre os inquiridos que consumiram álcool no último mês, que a prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada (75% face a 66% para o total da população). Com a menor prevalência de jogo a dinheiro (51%) encontram-se os abstinentes, ou seja, os que nunca consumiram álcool ao longo da vida. A prevalência de jogo diminui, portanto, à medida que nos deslocamos de um consumo corrente, para uma situação de desistência ou de abstinência de consumo de álcool.

Figura 8. Prevalência de jogo a dinheiro, por tipologia da experiência de consumo de álcool, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Considerando cada um dos tipos de jogo, e tendo em conta a população total, verifica-se que são os consumidores correntes de álcool os que apresentam maiores prevalências em todos os jogos; apenas nos jogos de apostas e nos jogos de dados os desistentes (os que consumiram álcool alguma vez na vida mas não consumiram no último ano) apresentam igual prevalência.

Entre a população jogadora, os consumidores correntes continuam a apresentar prevalências mais elevadas no euromilhões, no totobola/totoloto, nas lotarias, em jogos de salões, em jogos de cartas, e em jogos desportivos. Este último tipo de jogo apresenta igual prevalência entre os desistentes do consumo de álcool, para os quais se regista também uma prevalência mais elevada no que diz respeito aos jogos de perícia e aos jogos de apostas. Por fim, os jogos de dados registam valores superiores entre os desistentes do consumo de álcool, mas também entre os abstinentes.

Tabela 28. Participação em jogos a dinheiro, por tipologia das experiências do consumo de álcool, 15-74 anos, 2012 (%)

	Consumidores correntes	Consumidores recentes	Desistentes	Abstinentes	Total
	População total				
Qualquer jogo	75,1	67,4	59,8	50,5	65,7
Euromilhões	71,1	62,3	54,5	46,1	61,3
Totobola/ Totoloto	38,8	28,4	30,0	21,1	31,8
Raspadinha	29,5	25,3	25,2	14,4	24,5
Lotarias	24,5	16,0	18,5	7,9	18,4
Jogos em salões	8,3	5,8	6,2	3,0	6,4
Jogos de cartas	7,5	4,1	5,4	2,0	5,4
Jogos desportivos	7,1	4,2	5,4	2,6	5,4
Jogos de perícia	4,8	2,7	3,9	1,5	3,6
Jogos de apostas	4,1	2,0	4,2	1,5	3,2
Jogos de dados	2,7	1,2	2,5	2,2	2,4
N (base ponderada)	*3389*	*694*	*904*	*1830*	*6817*
	População jogadora				
Qualquer jogo	100	100	100	100	100
Euromilhões	95,5	91,9	91,1	91,4	93,2
Totobola/ Totoloto	51,6	41,9	50,2	41,8	48,4
Raspadinha	39,2	37,3	42,2	28,6	37,2
Lotarias	32,6	23,6	30,9	15,7	28,0
Jogos em salões	11,0	8,6	10,4	6,0	9,7
Jogos de cartas	9,9	6,0	9,1	3,9	8,2
Jogos desportivos	9,4	6,2	9,1	5,2	8,2
Jogos de perícia	6,4	4,1	6,5	2,9	5,5
Jogos de apostas	5,5	3,0	7,0	3,0	4,9
Jogos de dados	3,5	1,7	4,3	4,3	3,6
N (base ponderada)	*2547*	*468*	*540*	*924*	*4479*

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

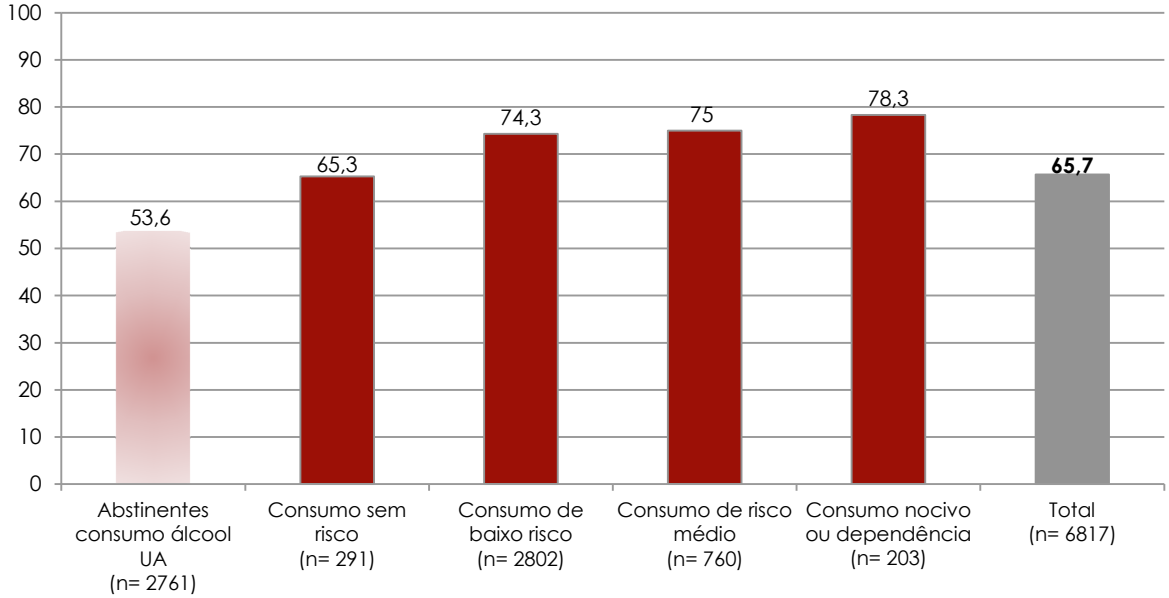
O AUDIT forma é um teste destinado a detetar problemas ligados ao consumo de álcool (cf. documento Rede de Referenciação/Articulação para os Problemas Ligados ao Álcool, do Ministério da Saúde/ Instituto da Droga e da Toxicodependência, 2011; cf. também WHO, 2001). Neste teste de diagnóstico, quanto mais alta é a pontuação obtida (que varia entre 0 e 40), maior a probabilidade do consumo de álcool do indivíduo estar a afetar a sua saúde e segurança e maior a probabilidade de estarmos perante uma dependência alcoólica.

A aplicação do AUDIT no nosso estudo permitiu identificar 4% da população total[12] como apresentando um consumo de bebidas alcoólicas sem risco, 41% um consumo de baixo risco e 11% um consumo de risco médio. A percentagem de consumidores de risco elevado/nocivo ou dependentes alcoólicos é de 3%.

É entre os consumidores de álcool que apresentam um consumo nocivo ou dependente que a prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada (78% face aos 66% encontrados para o total). Em contrapartida, é entre os que apresentam um consumo de álcool sem risco que a prevalência de jogo a dinheiro é menor (65%).

[12] Ficam excluídos do teste Audit os 31% de não consumidores de bebidas alcoólicas, verificados na população total.

Figura 9. Prevalência de jogo a dinheiro, por nível de dependência ao álcool segundo o teste AUDIT, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Considerando cada um dos tipos de jogo, e tendo em conta a população total, verifica-se que são os consumidores que apresentam um consumo nocivo ou dependente de álcool os que apresentam igualmente maiores prevalências de práticas de jogo, independentemente do jogo considerado. O mesmo se verifica quando consideramos apenas a população jogadora, exceção feita para o euromilhões, onde não se verificam diferenças nos valores de prevalência dos vários tipos de consumidores de álcool.

Tabela 29. Prevalência de jogos a dinheiro, por nível de dependência ao álcool segundo o teste AUDIT, 15-74 anos, 2012 (%)

	Abstinente do consumo de álcool no UA	Consumo sem risco	Consumo de baixo risco	Consumo de risco médio	Consumo nocivo ou dependência	Total
	População total					
Qualquer jogo	53,6	65,3	74,3	75,0	78,3	65,7
Euromilhões	48,9	61,8	69,9	70,9	74,0	61,3
Totobola/ loto	24,3	29,8	36,5	38,3	49,3	31,8
Raspadinha	18,0	19,4	27,9	32,0	43,8	24,5
Lotarias	11,4	12,2	22,8	25,5	35,0	18,4
Jogos em salões	4,0	4,5	6,9	10,1	19,1	6,4
Jogos de cartas	3,1	2,8	5,0	10,8	24,6	5,4
J. desportivos	3,5	3,8	6,3	5,9	19,1	5,4
Jogos de perícia	2,2	2,1	3,5	5,1	19,7	3,6
Jogos de apostas	2,4	1,7	2,5	4,9	19,7	3,2
Jogos de dados	2,3	0,3	1,7	3,7	9,9	2,4
N (base ponderada)	*2761*	*291*	*2802*	*760*	*203*	*6817*
	População jogadora					
Qualquer jogo	100	100	100	100	100	100
Euromilhões	91,3	93,7	94,0	94,6	94,4	93,2
Totobola/ loto	45,3	45,7	49,0	51,1	63,5	48,4
Raspadinha	33,6	29,5	37,5	42,7	56,0	37,2
Lotarias	21,2	18,4	30,7	34,1	44,4	28,0
Jogos em salões	7,5	6,8	9,2	13,4	24,5	9,7
Jogos de cartas	5,8	4,2	6,7	14,5	31,4	8,2
J. desportivos	6,6	5,8	8,4	7,9	24,4	8,2
Jogos de perícia	4,2	3,2	4,7	6,8	25,2	5,5
Jogos de apostas	4,5	2,6	3,4	6,8	25,2	4,9
Jogos de dados	4,3	0,5	2,3	4,9	12,6	3,6
N (base ponderada)	*1479*	*190*	*2081*	*570*	*159*	*4479*

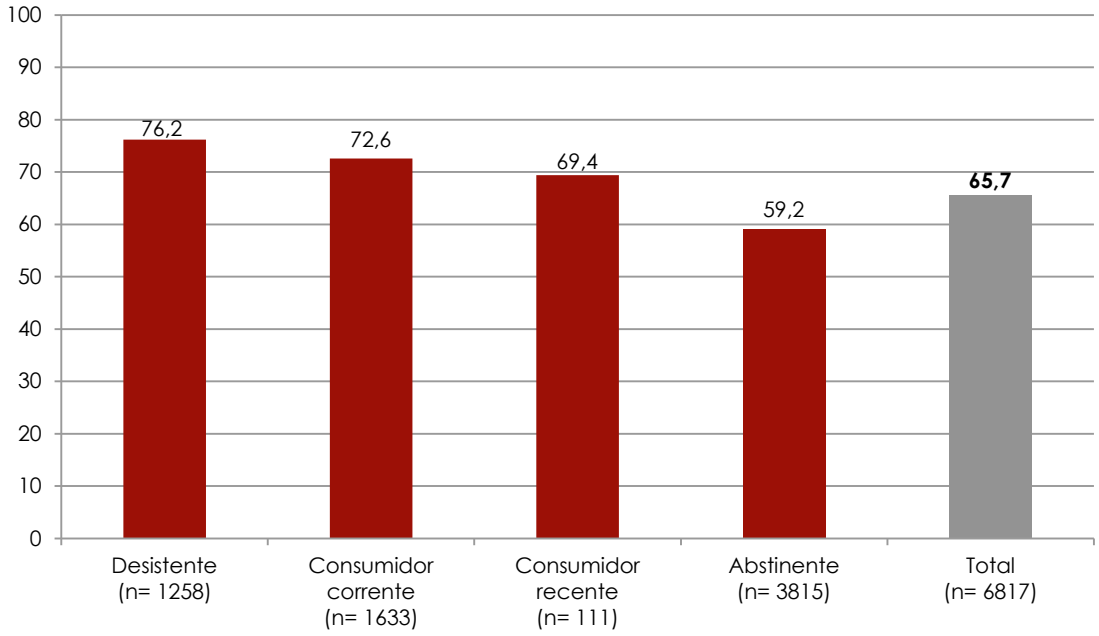
Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Jogadores e consumo de tabaco

A mesma tipologia aplicada às experiências de consumo de tabaco, diferencia a população em quatro grupos: 56% de abstinentes do consumo de tabaco, 18,5% de desistentes (ex-fumadores, portanto), 1,6% de consumidores recentes (novos fumadores) e 23,9% de consumidores correntes. Confrontando as posições dos indivíduos em relação ao consumo de tabaco e às práticas de jogo, verificamos que é entre os desistentes, ou seja, os que consumiram alguma vez na vida mas não consumiram no último ano, que a prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada (76% face a 66% para o total).

À semelhança do que acontece com o consumo de álcool, também a ausência de consumo de tabaco se associa a prevalências de jogo mais baixas. Com a menor prevalência de jogo a dinheiro encontram-se os que nunca consumiram tabaco ao longo da vida (59%).

Figura 10. Prevalência de jogo a dinheiro, por tipologia da experiência de consumo de tabaco, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Considerando cada um dos tipos de jogo, e tendo em conta a população total, verifica-se que entre os desistentes do consumo de tabaco são mais elevadas as prevalências dos jogos euromilhões, totoloto/totobola e lotarias. Dos jogos sociais da SCML, apenas a raspadinha apresenta maior prevalência entre os consumidores correntes. É também entre estes consumidores que os jogos de perícia e os jogos de dados apresentam maiores prevalências. Os jogos em salões, os jogos de cartas, os jogos desportivos e os jogos de dados são mais jogados pelos consumidores recentes de tabaco, ou seja, dos que consumiram tabaco no último ano mas não no último mês.

Entre a população jogadora, o euromilhões e a lotaria passam a ser mais jogados, juntamente com a raspadinha, pelos consumidores correntes. Já o totoloto/totobola passa a fazer parte das preferências dos consumidores recentes. Os restantes tipos de jogos continuam,

entre a população jogadora, a ser jogados pelos mesmos tipos de consumidores: os jogos em salões, os jogos de cartas, os jogos desportivos e os jogos de dados são mais jogados pelos consumidores recentes de tabaco; e os jogos de perícia e os jogos de apostas são mais jogados pelos consumidores correntes.

Tabela 30. Participação em jogos a dinheiro, por tipologia das experiências do consumo de tabaco, 15-74 anos, 2012 (%)

	Desistentes	Consumidores correntes	Consumidores recentes	Abstinentes	Total
	População total				
Qualquer jogo	76,2	72,6	69,4	59,2	65,7
Euromilhões	71,4	69,4	63,4	54,5	61,3
Totobola/ Totoloto	38,3	35,8	36,6	27,9	31,8
Raspadinha	24,1	30,8	22,5	21,9	24,5
Lotarias	23,3	22,3	10,8	15,3	18,4
Jogos em salões	7,4	10,8	11,6	4,0	6,4
Jogos de cartas	5,8	9,4	9,8	3,4	5,4
Jogos desportivos	6,0	7,4	8,1	4,2	5,4
Jogos de perícia	3,2	6,6	5,4	2,4	3,6
Jogos de apostas	2,8	5,8	3,6	2,2	3,2
Jogos de dados	2,1	3,1	3,6	2,1	2,4
N (base ponderada)	*1258*	*1633*	*111*	*3815*	*6817*
	População jogadora				
Qualquer jogo	100	100	100	100	100
Euromilhões	93,6	95,4	92,2	91,9	93,2
Totobola/ Totoloto	50,3	49,2	53,2	47,0	48,4
Raspadinha	31,7	42,4	32,5	37,0	37,2
Lotarias	30,5	30,7	15,6	25,9	28,0
Jogos em salões	9,7	14,8	16,7	6,7	9,7
Jogos de cartas	7,6	12,9	14,1	5,8	8,2
Jogos desportivos	7,8	10,2	11,7	7,1	8,2
Jogos de perícia	4,2	9,1	7,8	4,0	5,5
Jogos de apostas	3,7	8,0	5,2	3,8	4,9
Jogos de dados	2,7	4,3	5,2	3,5	3,6
N (base ponderada)	*958*	*1185*	*77*	*2258*	*4479*

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

O Teste de Fagerström para a Dependência da Nicotina (adaptado de Fagerström e Rennard, 2005) tem uma utilização generalizada como medida da dependência tabágica.

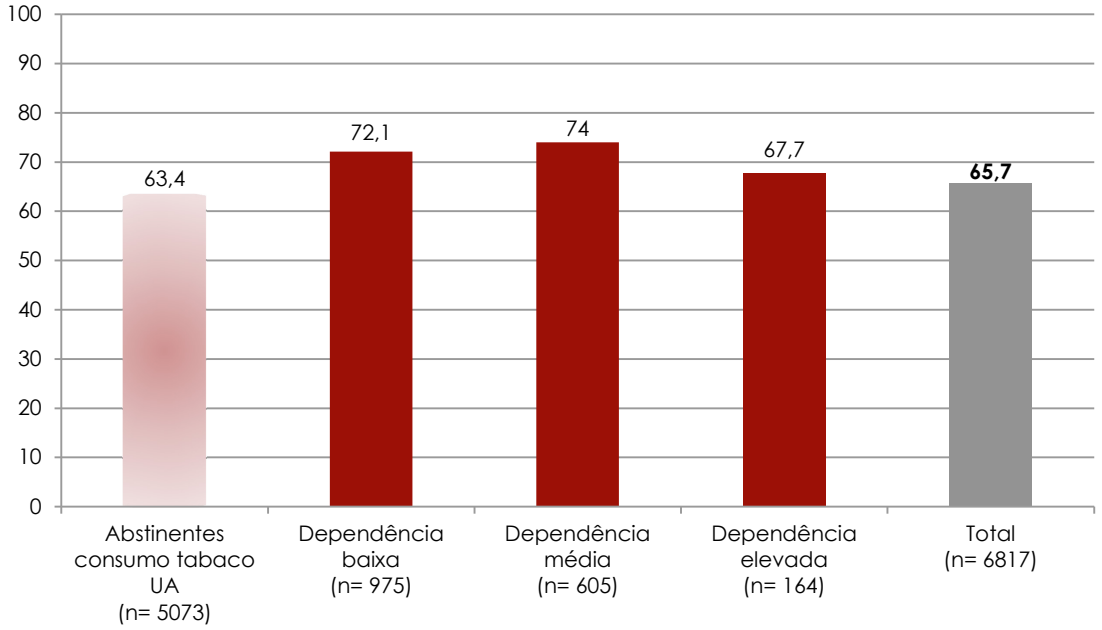
Este teste é uma versão modificada do Questionário Fagerström de Tolerância. É composto por seis das oito perguntas originais, tendo sido eliminadas as perguntas referentes à taxa de nicotina e à inalação. Foi efetuada uma revisão das pontuações nas perguntas sobre o tempo decorrido entre o momento em que acorda até fumar o primeiro cigarro do dia e sobre o número de cigarros diários. Este teste já foi validado e aplicado em diversos contextos a nível internacional. Em Portugal, e apesar de já existirem versões deste teste a serem utilizados na prática clínica, não tínhamos conhecimento, à data da elaboração do questionário, de qualquer publicação com a sua validação. As versões existentes diferiam mesmo entre si em alguns aspetos significativos. No artigo de Ferreira *et al* (2009) temos acesso à construção de uma versão do teste de Fagerström para a Dependência da Nicotina devidamente validada, quer linguisticamente quer em termos psicométricos, para a língua e cultura portuguesas.

Das seis perguntas efetuadas, é calculada uma pontuação em que o 0 (zero) corresponde ao nível de dependência mais baixo e o 10 (dez) ao nível de dependência mais elevado.

Este teste foi aplicado à população consumidora de tabaco no último ano, sendo os resultados encontrados para a população total os seguintes: 14% apresenta níveis baixos de dependência à nicotina, 9% níveis médios, e 2% níveis elevados, para além dos 75% que são abstinentes do consumo de tabaco.

Na relação entre a dependência tabágica e a prevalência de prática de jogo, verifica-se que é entre os consumidores de tabaco que apresentam um nível de dependência à nicotina médio que a prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada.

Figura 11. Prevalência de jogo a dinheiro, por nível de dependência à nicotina segundo o teste de Fargerström, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tendo em conta cada um dos tipos de jogo, verifica-se que, entre a população total, o euromilhões, as lotarias e os jogos de cartas apresentam prevalências superiores entre os que apresentam uma dependência média à nicotina. Já o totoloto/totobola, a raspadinha, os jogos em salões, os jogos desportivos e os jogos de perícia registam maiores prevalências entre os consumidores de tabaco com um nível de dependência baixo à nicotina. Os jogos de apostas e os jogos de dados apresentam maiores prevalências entre os fumadores que apresentam uma elevada dependência à nicotina segundo o teste de Fagerström.

Entre a população jogadora, o euromilhões continua a apresentar prevalências mais elevadas entre os fumadores com dependência média de nicotina; totobola/totoloto, raspadinha e jogos desportivos entre os fumadores com dependência baixa; e os jogos de cartas, os jogos de apostas e os jogos de dados entre os fumadores com dependência elevada de nicotina. As lotarias apresentam igual prevalência entre os fumadores com dependências baixa e média, assim como os jogos em salões e os jogos de perícia apresentam iguais prevalências entre fumadores com baixa dependência e dependência elevada de nicotina.

Tabela 31. Participação em jogos a dinheiro, por nível de dependência à nicotina segundo o teste de Fagerström, 15-74 anos, 2012 (%)

	Abstinente do consumo de tabaco no UA	Dependência baixa	Dependência média	Dependência elevada	Total
	População total				
Qualquer jogo	63,4	72,1	74,0	67,7	65,7
Euromilhões	58,7	68,9	70,6	63,2	61,3
Totobola/ Totoloto	30,4	37,7	35,6	25,8	31,8
Raspadinha	22,5	31,5	29,2	26,5	24,5
Lotarias	17,3	21,9	22,4	16,7	18,4
Jogos em salões	4,8	11,7	9,3	11,0	6,4
Jogos de cartas	4,0	8,6	10,6	9,8	5,4
Jogos desportivos	4,7	8,0	7,1	5,5	5,4
Jogos de perícia	2,6	7,1	5,8	6,7	3,6
Jogos de apostas	2,4	5,1	5,5	9,9	3,2
Jogos de dados	2,1	2,3	3,3	8,0	2,4
N (base ponderada)	*5073*	*975*	*605*	*164*	*6817*
	População jogadora				
Qualquer jogo	100	100	100	100	100
Euromilhões	92,4	95,3	95,5	92,8	93,2
Totobola/ Totoloto	48,0	52,1	48,1	38,2	48,4
Raspadinha	35,4	43,6	39,5	39,1	37,2
Lotarias	27,2	30,3	30,2	24,5	28,0
Jogos em salões	7,6	16,2	12,6	16,2	9,7
Jogos de cartas	6,3	11,8	14,3	14,5	8,2
Jogos desportivos	7,3	11,1	9,6	8,2	8,2
Jogos de perícia	4,0	9,8	7,8	9,9	5,5
Jogos de apostas	3,7	7,1	7,4	14,4	4,9
Jogos de dados	3,3	3,1	4,5	11,7	3,6
N (base ponderada)	*3217*	*703*	*448*	*111*	*4479*

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

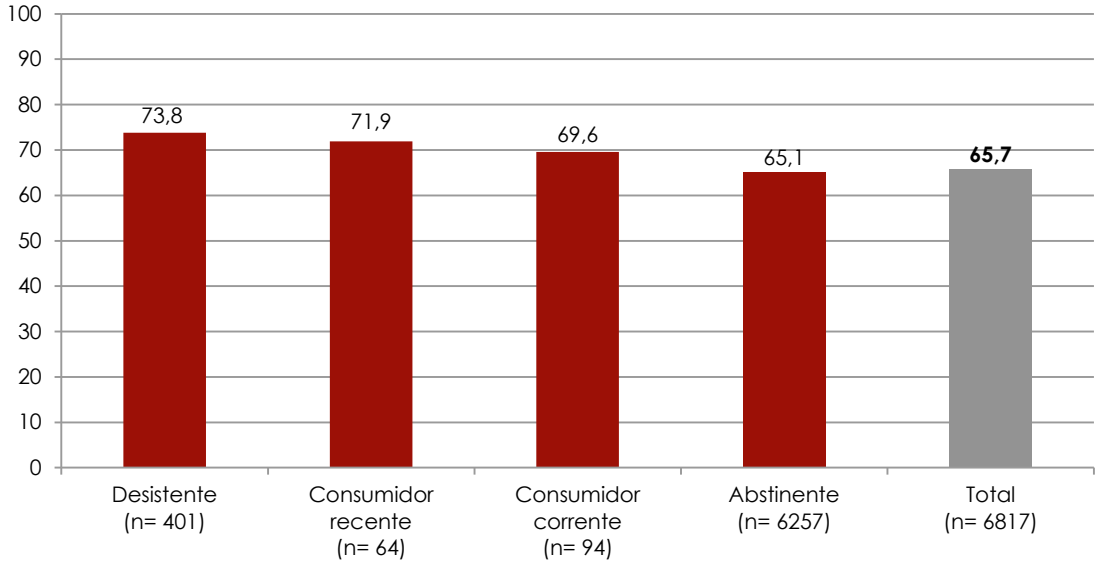
Jogadores e consumo de substâncias psicoativas ilícitas

Consideremos, finalmente, a relação entre os consumos de substâncias psicoativas ilícitas e a prática de jogos a dinheiro. Antes de mais, importa referir que declararam consumir alguma substância psicoativa ao longo da vida 8,3% da população total e que 8,2% declararam consumir ou ter consumido canábis. Quer isto dizer que o número de consumidores ao longo da vida de outras substâncias (anfetaminas, cocaína, cogumelos mágicos, ecstasy, heroína, LSD) é bastante reduzido, sendo o peso dos consumidores de canábis comparativamente muito elevado. De entre o total da população, 5,9% são consumidores desistentes, 0,9% são consumidores recentes, 1,4% são consumidores correntes, e 91,8% são abstinentes do consumo de qualquer substância psicoativa ilícita.

Tendo em conta esta tipologia das experiências de consumo de substâncias psicoativas ilícitas, verifica-se que é entre os desistentes, ou seja, aqueles que alguma vez ao longo da vida consumiram uma qualquer substância mas não consumiram no último ano, que a prevalência de jogo a dinheiro é mais elevada (74% face aos 66% do total).

A ausência de consumo de substâncias ilícitas ao longo da vida associa-se a uma prevalência de jogo a dinheiro mais baixa (65%).

Figura 12. Prevalência de jogo a dinheiro, por tipologia da experiência de consumo de substâncias psicoativas ilícitas, 15-74 anos, 2012 (% sobre a população total)



Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Considerando cada um dos tipos de jogo, e tendo em conta a população total, verifica-se que entre os desistentes do consumo de qualquer substância psicoativa ilícita são mais elevadas as prevalências dos jogos euromilhões e lotarias, apresentando os outros dois jogos promovidos pela SCML – totoloto/totobola e raspadinha – maiores prevalências entre os consumidores correntes. É também entre estes que os jogos em salões, os jogos de cartas, os jogos de perícia e os jogos de dados apresentam maiores prevalências. Os jogos desportivos são mais jogados pelos consumidores recentes, ou seja, pelos indivíduos que consumiram uma qualquer substância psicoativa ilícita no último ano mas não no último mês.

Entre a população jogadora, as tendências mantêm-se iguais, verificando-se apenas no caso das lotarias uma igual prevalência entre os desistentes e os abstinentes.

Tabela 32. Participação em jogos a dinheiro, por tipologia das experiências do consumo de substâncias psicoativas ilícitas, 15-74 anos, 2012 (%)

	Desistentes	Consumidores recentes	Consumidores correntes	Abstinentes	Total
	População total				
Qualquer jogo	73,8	71,9	69,6	65,1	65,7
Euromilhões	70,3	63,2	57,8	60,8	61,3
Totobola/ Totoloto	31,4	40,4	41,6	31,6	31,8
Raspadinha	28,7	20,0	40,6	24,0	24,5
Lotarias	20,4	10,9	14,7	18,4	18,4
Jogos em salões	10,2	10,9	25,5	5,8	6,4
Jogos de cartas	13,7	18,2	22,5	4,5	5,4
Jogos desportivos	7,2	19,3	16,7	5,0	5,4
Jogos de perícia	7,5	5,3	20,8	3,0	3,6
Jogos de apostas	6,2	9,1	14,9	2,8	3,2
Jogos de dados	1,0	7,0	9,8	2,3	2,4
N (base ponderada)	*401*	*64*	*94*	*6257*	*6817*
	População jogadora				
Qualquer jogo	100	100	100	100	100
Euromilhões	95,3	87,8	83,1	93,3	93,2
Totobola/ Totoloto	42,6	56,1	59,2	48,5	48,4
Raspadinha	38,9	28,2	57,7	36,8	37,2
Lotarias	27,6	15,4	21,1	28,2	28,0
Jogos em salões	13,8	15,4	36,6	8,9	9,7
Jogos de cartas	18,5	25,0	32,4	6,8	8,2
Jogos desportivos	9,8	26,8	23,9	7,6	8,2
Jogos de perícia	10,1	7,3	29,6	4,7	5,5
Jogos de apostas	8,4	12,8	21,1	4,3	4,9
Jogos de dados	1,4	9,5	14,1	3,5	3,6
N (base ponderada)	*296*	*48*	*64*	*4071*	*4479*

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Capítulo V. Problemas associados aos jogos a dinheiro

Introdução

Como vimos no capítulo anterior, e como demonstra a literatura, os jogadores não constituem um grupo homogéneo. A vasta maioria é constituída por jogadores ocasionais – em jogos sociais ou recreativos. Existe contudo um pequeno número que joga de forma excessiva – o designado jogo dependente, compulsivo ou patológico. Na Europa, em geral, os níveis de prevalência não são superiores a 1 ou 2% (INSERM, 2008).

Pretendemos neste capítulo, e partindo das questões que compõem o teste SOGS (adaptado de Lesieur & Blume, 1987) utilizadas no III Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral, Portugal 2012, uma aproximação aos problemas associados ao jogo.

Faremos uma breve descrição do teste SOGS, analisaremos os itens que o compõem, e partindo da análise das suas questões, apresentaremos a prevalência de jogo patológico, considerando as variáveis de caracterização género e grupos de idade. Por fim apresentamos uma análise bivariada dos tipos de jogador segundo o teste SOGS onde daremos conta da sua caracterização sociodemográfica e socioeconómica, assim como da relação destes com o consumo de substâncias psicoativas.

O teste SOGS (South Oaks Gambling Screen)

O South Oaks Gambling Screen (SOGS) é um questionário de 20 itens que foi pensado segundo os critérios do DSM-III e permite avaliar o impacto do jogo em diversos domínios da vida do jogador: familiar, social, profissional, recursos financeiros e aspetos emocionais. Este foi aferido para a cultura portuguesa por Lopes (2010).

O jogador é considerado patológico quando soma cinco ou mais pontos num total de 20 pontos possíveis, sendo a gravidade maior quanto mais elevada a pontuação final.

As questões foram, no nosso questionário, aplicadas à população jogadora ao longo da vida.

Pontuação SOGS

Nível de dependência	Pontuação do teste
Sem problemas	0
Alguns problemas	1 a 4
Probabilidade de ser jogador patológico	5 a 20

Análise dos itens que compõem o teste SOGS

A primeira questão do teste SOGS, que se subdivide por tipos de jogo, permite aferir prevalências e frequências de jogo, tendo já estas sido analisadas nos capítulos anteriores.

Também a segunda questão, referente à maior quantia de dinheiro gasta a jogar num só dia, é analisada em capítulo anterior.

Antes da análise da prevalência de jogo patológico através do teste, sugerimos a leitura das restantes questões que compõem este teste.

Os inquiridos que jogam são convidados a indicar, de um conjunto de pessoas referidas no questionário, quem tem ou já teve problemas com jogo a dinheiro. Encontramos a percentagem de respostas positivas na tabela abaixo:

Tabela 33. Quem conhece com problemas (atuais ou passados) de jogo a dinheiro,15-74 anos, 2012 (% de respostas positivas; resposta múltipla)

	n	% sobre população total	% sobre população jogadora a dinheiro
Pai	28	0,4	0,6
Mãe	2	0,0	0,0
Irmã(s) ou irmão(s)	19	0,3	0,4
Avó(s) ou avô(s)	9	0,1	0,2
Marido/esposa ou companheira(o)	5	0,1	0,1
Filho(s)	3	0,0	0,1
Um amigo ou alguém importante para si	216	3,2	4,9
Ninguém que conheça	3987	58,5	90,7

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

A quarta questão que compõe o teste diz respeito à frequência com que o jogador regressa ao jogo por forma a recuperar o dinheiro depois de ter jogado e perdido.

Tabela 34. Frequência com que volta ao jogo por forma a recuperar o dinheiro,15-74 anos, 2012

	N	% sobre população total	% sobre população jogadora a dinheiro
Nunca	4127	60,5	93,9
Algumas vezes (menos de metade das vezes que perco)	212	3,1	4,8
A maior parte das vezes que perco	30	0,4	0,7
Sempre que perco	26	0,4	0,6

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

O quinto item questiona o jogador sobre se alguma vez já afirmou ter ganho dinheiro no jogo não correspondendo tal à verdade.

Tabela 35. Afirma ter ganho dinheiro no jogo não correspondendo tal à verdade,15-74 anos, 2012

	n	% sobre população total	% sobre população jogadora a dinheiro
Nunca	4325	63,4	98,9
Sim, menos de metade das vezes que perco	38	0,6	0,9
Sim, na maior parte das vezes que perco	10	0,1	0,2

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Os inquiridos que jogam foram também convidados a pronunciar-se sobre se sentem que têm, ou não, um problema com as apostas a dinheiro ou com o jogo.

Tabela 36. Sente que tem problemas com apostas a dinheiro ou com o jogo,15-74 anos, 2012 (% de respostas positivas)

	n	% sobre população total	% sobre população jogadora a dinheiro
Não	4359	63,9	99,4
Sim, no passado mas agora não	21	0,3	0,5
Sim, na maior parte das vezes	5	0,1	0,1

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Na tabela abaixo apresentamos as percentagens de respostas afirmativas para as questões 7 à 16A:

Tabela 37. Alguns indicadores de dependência,15-74 anos, 2012 (% de respostas positivas)

	n	% sobre população total	% sobre população jogadora a dinheiro
Alguma vez apostou ou jogou mais do que pretendia	567	8,3	13,0
Críticas feitas a si que considera serem verdadeiras sobre as apostas que faz	77	1,1	1,7
Sentir-se culpado sobre a forma como joga	46	0,7	1,0
Querer parar de apostar dinheiro ou de jogar e não ser capaz	37	0,5	1,8
Escondeu sinais de apostas ou de jogo de pessoas importantes para si	11	0,2	0,3
Já discutiu com as pessoas com quem vive sobre como gere o dinheiro	60*	0,9	1,4
Pediu um empréstimo a alguém e não pagou devido ao jogo	14	0,2	0,3
Chegou atrasado ao trabalho/escola devido ao jogo	9	0,1	0,2
Teve de pedir dinheiro emprestado para o jogo ou para pagar dívidas de jogo	14	0,2	0,3

* Destes 60 inquiridos, 9 (0,1% da população total) referem ter discussões sobre dinheiro referentes às suas apostas no jogo – questão 13 do teste SOGS.

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Os que responderam afirmativamente à questão 16A foram ainda convidados a indicar de quem ou de onde obtêm o dinheiro para jogar ou pagar as dívidas de jogo. Os resultados são apresentados na tabela seguinte:

Tabela 38. Fontes de obtenção de dinheiro para jogo ou pagamento de dívidas de jogo,15-74 anos, 2012 (% de respostas positivas; resposta múltipla)

	n	% sobre população total	% sobre população jogadora a dinheiro
Dinheiro da casa	2	0,0	15,3
Esposa(o)/companheira(o)	3	0,0	19,6
Outros familiares	5	0,1	29,4
Bancos, empresas de empréstimos ou sociedades de créditos	3	0,1	24,8
Cartões de crédito	5	0,1	34,5
Agiotas	4	0,1	26,2
Troca de títulos, ações, certificados de aforro ou outros	2	0,0	10,1
Venda de propriedades ou bens pessoais	3	0,0	20,6
Empréstimo pessoal ou passa cheques sem cobertura	5	0,1	34,4
Tem (teve) linha de crédito com corretor de apostas	5	0,1	33,3
Tem (teve) linha de crédito com casino	5	0,1	32,1

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Prevalência de jogo patológico através do teste SOGS

População jogadora ao longo da vida

Segundo o teste SOGS, a população que não apresenta quaisquer problemas de dependência no que aos jogos a dinheiro diz respeito representa 65,1% da população total. Apresenta alguns problemas 0,3% da população, e igual percentagem tem probabilidade de ser jogador patológico.

Tabela 39. Dependência de jogos a dinheiro através do teste SOGS entre jogadores ao longo da vida, limites mínimo e máximo para IC de 95%,15-74 anos, 2012 (% sobre população total)

	%	IC 95%
Sem problemas | Jogador recreativo	65,1	63,7-66,4
Alguns problemas | Jogador abusivo	0,3	0,2-0,5
(Probabilidade de ser) Jogador patológico	0,3	0,2-0,5
Total	65,7	64,4-67,1

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

A probabilidade de ser jogador patológico é superior entre os jogadores do género masculino.

Tabela 40. Dependência de jogos a dinheiro através do teste SOGS, por sexo, limites mínimo e máximo para IC de 95%,15-74 anos, 2012 (% sobre população total)

	Masculino		Feminino		Total	
	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%
Sem problemas | Jogador recreativo	72,9	71,1-74,7	57,7	55,8-59,7	65,1	63,7-66,4
Alguns problemas | Jogador abusivo	0,4	0,1-0,7	0,2	0,0-0,4	0,3	0,2-0,5
(Probabilidade de ser) Jogador patológico	0,6	0,2-0,9	0,1	0,0-0,3	0,3	0,2-0,5
N (base ponderada)	*3289*		*3528*		*6817*	

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tabela 41. Dependência de jogos a dinheiro através do teste SOGS, por grupos de idade, limites mínimo e máximo para IC de 95%,15-74 anos, 2012 (% sobre população total)

	15-34 anos		35-74 anos		Total	
	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%
Sem problemas | Jogador recreativo	61,2	58,8-63,7	66,9	65,2-68,5	65,1	63,7-66,4
Alguns problemas | Jogador abusivo	0,3	0,0-0,6	0,3	0,1-0,5	0,3	0,2-0,5
(Probabilidade de ser) Jogador patológico	0,2	0,0-0,4	0,4	0,2-0,6	0,3	0,2-0,5
N (base ponderada)	*2188*		*4629*		*6817*	

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

É essencialmente entre os 45 e os 54 e entre os 65 e os 74 anos que a probabilidade de se ser jogador patológico é maior.

Tabela 42. Dependência de jogos a dinheiro através do teste SOGS, por grupos decenais de idade, limites mínimo e máximo para IC de 95%,15-74 anos, 2012 (% sobre população total)

	15-24		25-34		35-44		45-54		55-64		65-74		Total	
	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%	%	IC 95%
Sem problemas | Jogador recreativo	49,6	45,9-53,5	70,6	67,4-73,6	72,1	69,2-75,0	69,9	66,9-73,0	67,4	64,1-70,7	53,9	50,0-57,9	65,1	63,7-66,4
Alguns problemas | Jogador abusivo	0,2	0,0-0,6	0,5	0,0-1,0	0,5	0,0-0,9	0,2	0,0-0,4	0,3	0,0-0,5	0,2	0,0-0,6	0,3	0,2-0,5
(Probabilidade de ser) Jogador patológico	0,2	0,0-0,6	0,2	0,0-0,4	0,2	0,0-0,5	0,6	0,1-1,2	0,2	0,0-0,5	0,7	0,0-1,3	0,3	0,2-0,5
N (base ponderada)	*974*		*1214*		*1356*		*1267*		*1114*		*890*		*6817*	

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Caracterização dos tipos de jogadores segundo o teste SOGS

Nas palavras de Pedro Hubert, "o jogo patológico repousa num *continuum*" (2014: 78) de risco e vulnerabilidade. Os jogadores ocasionais e recreativos, a grande maioria da população jogadora, dão muitas vezes lugar a alguns jogadores que começam a ter problemas com o seu comportamento de jogo, podendo este ser mais ou menos grave, culminando nos dependentes, onde há uma perda de controlo sobre o comportamento.

Pretendemos traçar um perfil com base nas características sociodemográficas, socioeconómicas e a relação com o consumo de substâncias psicoativas lícitas (álcool e tabaco) e ilícitas (uma qualquer substância) analisadas anteriormente para a população total, para cada um dos três tipos de jogadores, que corresponderão às três fases desse *continuum*: jogador recreativo, jogador abusivo e jogador patológico.

Convém sublinhar que os resultados que apresentamos a seguir devem ser lidos com cautela devido ao reduzido número de casos positivos para o jogo abusivo (21 casos) como para o jogo patológico (22 casos).

CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

Se entre os jogadores recreativos as diferenças de género não se fazem assinalar, entre os jogadores patológicos as diferenças são claras, com os homens a registar 0,7% face aos 0,2% registados entre as mulheres (quando se verificam 0,5% para o total da população).

Tabela 43. Tipo de jogador, por sexo, 15-74 anos, 2012 (%)

	Masculino	Feminino	Total
Jogador recreativo	98,7	99,4	99,0
Jogador abusivo	0,5	0,4	0,5
Jogador patológico	0,7	0,2	0,5
Total	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tabela 44. Tipo de jogador, por grupos de idade, 15-74 anos, 2012 (%)

	15-34 anos	35-74 anos	Total
Jogador recreativo	99,2	98,9	99,0
Jogador abusivo	0,5	0,4	0,5
Jogador patológico	0,3	0,6	0,5
Total	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Também no que diz respeito às idades existe uma relativa homogeneidade entre os jogadores recreativos, sendo que todos os grupos decenais considerados rondam os 99% registados para o total. Entre os jogadores abusivos, surgem com valores superiores aos verificados para o total (0,5%) os inquiridos com idades entre os 25 e os 34 anos (0,7%) e os 35 e os 44 anos (0,6%). Entre os jogadores patológicos destacam-se os que têm idades compreendidas entre os 45 e os 54 anos (0,9%) e os 65 e os 74 anos (1,2%).

Tabela 45. Tipo de jogador, por grupos decenais de idade, 15-74 anos, 2012 (%)

	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64	65-74	Total
Jogador recreativo	99,2	99,1	99,1	98,9	99,3	98,4	99,0
Jogador abusivo	0,4	0,7	0,6	0,2	0,4	0,4	0,5
Jogador patológico	0,4	0,2	0,3	0,9	0,3	1,2	0,5
Total	100	100	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

É entre os que sofreram uma situação de rutura conjugal que encontramos maiores percentagens de jogadores abusivos e patológicos: entre os jogadores abusivos destacam-se os viúvos (1,5% face a 0,5% para o total); e entre os jogadores patológicos destacam-se os divorciados/separados e os viúvos (com, respetivamente, 1,3% e 2% face aos 0,5% verificados para o total).

Tabela 46. Tipo de jogador, por estado civil, 15-74 anos, 2012 (%)

	Solteiro	Casado/ união de facto	Divorciado/ separado	Viúvo	Total
Jogador recreativo	99,2	99,2	98,4	96,5	99,0
Jogador abusivo	0,6	0,3	0,3	1,5	0,5
Jogador patológico	0,3	0,4	1,3	2,0	0,5
Total	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Os jogadores abusivos, assim como os patológicos, apresentam maior expressão entre os residentes de nacionalidade estrangeira.

Tabela 47. Tipo de jogador, por nacionalidade, 15-74 anos, 2012 (%)

	Portuguesa	Outra	Total
Jogador recreativo	99,1	97,3	99,0
Jogador abusivo	0,4	1,6	0,5
Jogador patológico	0,5	1,1	0,5
Total	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Entre os jogadores abusivos destacam-se os que têm os 2.º e 3.º ciclos (1% face aos 0,5% verificados para o total). Existe entre os jogadores patológicos uma relativa homogeneidade quanto ao nível de escolaridade, exceção feita aos que não possuem qualquer escolaridade, onde não se registam casos.

Tabela 48. Tipo de jogador, por nível de escolaridade, 2012 (%)

	Nenhum	1º ciclo	2º e 3º ciclos	Secundário	Superior	Total
Jogador recreativo	100,0	99,3	98,4	99,3	99,3	99,0
Jogador abusivo	0,0	0,1	1,0	0,2	0,4	0,5
Jogador patológico	0,0	0,6	0,6	0,5	0,3	0,5
Total	100	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

Os jogadores abusivos caraterizam-se, essencialmente, por situações de inatividade face ao trabalho: são sobretudo desempregados (1%) ou com outra posição face ao trabalho – de baixa, incapacitado permanente para o trabalho a viver de rendimentos (1,1%). Entre os jogadores patológicos destacam-se os reformados (0,8% face aos 0,5% verificados para o total).

Tabela 49. Tipo de jogador, por posição face ao trabalho, 15-74 anos, 2012 (%)

	Doméstico	Trabalhador	Desempregado	Outra*	Estudante	Reformado	Total
Jogador recreativo	100,0	99,1	99,0	98,9	98,7	98,7	99,0
Jogador abusivo	0,0	0,4	1,0	1,1	0,7	0,5	0,5
Jogador patológico	0,0	0,6	0,0	0,0	0,7	0,8	0,5
Total	100	100	100	100	100	100	100

* Na categoria "outra" estão contempladas as seguintes situações: de baixa (41 casos); incapacitado permanente para o trabalho (37 casos); vive de rendimentos (9 casos); a prestar o serviço militar (1 caso); e, outra situação (53 casos).
Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tendo em conta o indicador socioprofissional de classe verifica-se entre os jogadores abusivos um maior número de empresários, dirigentes e profissionais liberais (1,6% face aos 0,5 verificados para o total). Já entre os jogadores patológicos destacam-se os empregados executantes (0,8% face aos 0,5% para o total).

Tabela 50. Tipo de jogador, por indicador socioprofissional de classe, 15-74 anos, 2012 (%)

	Trabalhadores independentes	Agricultores independentes	Assalariados agrícolas	Operários	Profissionais técnicos e de enquadramento	Empregados executantes	Empresários, dirigentes e profissionais liberais	Total
Jogador recreativo	100,0	100,0	100,0	99,4	99,2	98,7	98,4	99,0
Jogador abusivo	0,0	0,0	0,0	0,4	0,2	0,5	1,6	0,5
Jogador patológico	0,0	0,0	0,0	0,2	0,6	0,8	0,0	0,5
Total	100	100	100	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Ainda que seja elevada a percentagem dos que não indicam o rendimento mensal bruto do agregado, qualquer que seja o tipo de jogador considerado, podemos observar uma certa homogeneidade entre os jogadores recreativos pelas diferentes categorias de rendimento, e uma presença significativa de rendimentos superiores a 1000€ entre os jogadores patológicos.

Tabela 51. Tipo de jogador, por rendimento mensal bruto do agregado, 15-74 anos, 2012 (%)

	Até 500€	Entre 501 e 1000€	Mais de 1000€	Não sabe	Não responde	Total
Jogador recreativo	100,0	99,6	98,9	99,5	98,5	99,0
Jogador abusivo	0,0	0,3	0,2	0,2	0,8	0,5
Jogador patológico	0,0	0,1	0,8	0,2	0,7	0,5
Total	100	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

TIPOS DE JOGADOR E CONSUMOS DE SUBSTÂNCIAS

Nos três tipos de jogadores – recreativos, abusivos e patológicos – há uma presença maioritária de consumidores correntes de bebidas alcoólicas. Destaque-se, contudo, a particular predominância de consumidores correntes e, paralelamente, a ausência de não consumidores de bebidas alcoólicas no caso do jogador patológico, e a presença significativa de ex-consumidores no caso do jogador abusivo e do patológico.

Tabela 52. Tipo de jogador, por tipologia das experiências do consumo de álcool, 15-74 anos, 2012 (%)

	Abstinentes	Consumidores recentes	Consumidores correntes	Desistentes	Total
Jogador recreativo	99,6	99,4	98,9	98,2	99,0
Jogador abusivo	0,4	0,2	0,5	0,9	0,5
Jogador patológico	0,0	0,4	0,6	0,9	0,5
Total	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Entre os jogadores abusivos e os jogadores patológicos destacam-se os consumos de risco médio e nocivo ou dependente de álcool, segundo o teste AUDIT.

Tabela 53. Tipo de jogador, por nível de dependência ao álcool segundo o teste AUDIT, 15-74 anos, 2012 (%)

	Abstinente do consumo de álcool no UA	Consumo sem risco	Consumo de baixo risco	Consumo de risco médio	Consumo nocivo ou dependência	Total
Jogador recreativo	99,1	99,5	99,4	98,6	93,7	99,0
Jogador abusivo	0,5	0,5	0,1	0,7	3,1	0,5
Jogador patológico	0,3	0,0	0,4	0,7	3,1	0,5
Total	100	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

É entre os jogadores abusivos que os atuais fumadores (consumidores correntes) se encontram mais representados. Já entre os jogadores patológicos destacam-se os consumidores recentes de tabaco.

Tabela 54. Tipo de jogador, por tipologia das experiências do consumo de tabaco, 15-74 anos, 2012 (%)

	Desistentes	Abstinentes	Consumidores correntes	Consumidores recentes	Total
Jogador recreativo	99,4	99,2	98,5	97,4	99,0
Jogador abusivo	0,4	0,4	0,7	0,0	0,5
Jogador patológico	0,2	0,4	0,8	2,6	0,5
Total	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Tendo em conta o nível de dependência à nicotina segundo o teste de Fagerström, verificamos que se destaca entre os jogadores abusivos um nível de dependência elevado e entre os jogadores patológicos um nível de dependência médio.

Tabela 55. Tipo de jogador, por nível de dependência à nicotina segundo o teste de Fagerström, 15-74 anos, 2012 (%)

	Abstinente do consumo de tabaco no UA	Dependência baixa	Dependência média	Dependência elevada	Total
Jogador recreativo	99,3	98,4	98,2	99,1	99,0
Jogador abusivo	0,4	0,7	0,7	0,9	0,5
Jogador patológico	0,3	0,9	1,1	0,0	0,5
Total	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Destacam-se de entre os jogadores recreativos os consumidores recentes de uma qualquer substância psicoativa ilícita. Entre os jogadores abusivos há uma clara preponderância de consumidores correntes (2,8% face aos 0,5% do total). Já entre os jogadores patológicos verificamos uma percentagem mais elevada de desistentes do consumo de substâncias psicoativas ilícitas.

Tabela 56. Tipo de jogador, por tipologia das experiências do consumo de substâncias psicoativas ilícitas, 15-74 anos, 2012 (%)

	Consumidores recentes	Abstinentes	Desistentes	Consumidores correntes	Total
Jogador recreativo	100,0	99,1	98,6	97,2	99,0
Jogador abusivo	0,0	0,5	0,0	2,8	0,5
Jogador patológico	0,0	0,4	1,4	0,0	0,5
Total	100	100	100	100	100

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Capítulo VI. Perfis de jogadores

Apresentação

Apresentamos, neste capítulo, uma leitura integrada das principais informações tratadas antes. Recorrendo a uma abordagem multivariada[13] procuraremos desenhar os perfis dos comportamentos relacionados com o jogo associando-os aos perfis dos jogadores, na medida em que esses perfis se revelem associados às características que iremos utilizar para os definir (circunstâncias do jogo, características socio demográficas e consumos de substâncias psicoativas).

Limitaremos portanto a nossa análise à população de jogadores que representa, como sabemos, 65,7% da população residente em Portugal e nas Regiões Autónomas, com idades compreendidas entre 15 e 74 anos (os dois limites incluídos).

A análise dos comportamentos de jogo vai basear-se nas variáveis que informam sobre a sua morfologia: o jogo que é praticado e a frequência com que a população o joga (considerando uma escala que distingue as práticas semanais, mensais, anuais e nunca).

Sobre a nomenclatura dos jogos existe pouca informação, centrando-se mais as análises na classificação dos jogadores. Para além da tipologia dos jogos em geral, baseada no trabalho embrionário de Roger Caillois (1990) que distingue os jogos de azar (alea) dos jogos de competição (agôn), de mimetismo (mimicry) ou de vertigem (ilinx), no contexto dos estudos de jogos de azar a dinheiro as classificações tendem a ficar ao nível das modalidades do jogo. O Observatório Francês da Droga e da Toxicodependência, por exemplo, distingue os "jogos de sorteio", os "jogos de raspar", as PMU (apostas de corridas de cavalos), os "rápido" (substituído, entretanto, pelo "amigo", que são jogos de sorteio), as "apostas desportivas", o póquer, as "máquinas de dinheiro" e os "jogos de salão" (Costes *et al*, 2011). Para além das modalidades do jogo, seria também interessante dispor de uma tipologia que desse conta do significado social do jogo, das razões que podem levar a jogar ou da relação dos jogadores aos jogos que praticam. Comprar um bilhete da lotaria não tem o mesmo sentido que comprar uma raspadinha, nem estes têm o mesmo sentido que participar em jogos de salão, assim como o jogar ao póquer pela internet terá, provavelmente, um sentido também diferente. Sem dúvida que um esforço de concetualização mais aprofundado se imporia.

[13] Utilizamos o programa SPAD, Système Portable pour l'Analyse des Données.

Entretanto, procedemos a uma classificação dos jogos listados no nosso estudo subdividindo-os em três grupos:

a) Jogos institucionais (todos promovidos pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa)
- Lotaria
- Euromilhões
- Totoloto/totobola
- Raspadinha

b) Jogos de convívio com interação física
- Jogos de salão
- Cartas
- Dados

c) Jogos de estímulo individual
- Apostas
- Perícia
- Apostas desportivas

No questionário, tendo sido aplicado em 2012, não foram considerados nem o novo jogo da Santa Casa – "Placard" – nem os possíveis efeitos da legalização do jogo em rede que só ocorreu em fevereiro de 2015.

Trabalhamos assim, à partida, com um conjunto de 40 modalidades ou posições que relacionam os comportamentos da população face ao jogo (cada jogo podendo ser referido por uma das quatro frequências consideradas[14]), tendo sido excluídas deste grupo um número residual de não respostas que nunca ultrapassou os 0,5%. Em sentido inverso, mantivemos na análise todas as respostas relativas à frequência com que se joga, mesmo nos casos em que o número de respostas é muito pequeno. Tratando-se, nalguns casos, de comportamentos muito minoritários, não faria sentido eliminá-los, pois eliminaríamos com eles a possibilidade de compreender as dinâmicas que se procura precisamente apreender.

O modelo de análise fatorial das correspondências múltiplas que foi aqui seguido permite, no entanto, recuperar o sentido para análise das não respostas, projetando-as, a título de informações suplementares, conjuntamente com os resultados das outras modalidades (que são consideradas como "ativas", por que só elas constroem os resultados da análise fatorial). É aliás esta possibilidade de considerar, ao lado das variáveis ativas, um conjunto de variáveis suplementares ou de contextualização dos resultados (também designadas como variáveis "ilustrativas"), que nos permite fazer intervir na análise a informação sobre outras características dos indivíduos que queremos relacionar com as modalidades do jogo.

Na nossa análise quisemos, assim, estudar a relação entre os modelos de comportamento de jogo e um conjunto de outras variáveis, melhor, as modalidades[15] suscetíveis de os contextualizar, considerando os seguintes grupos de variáveis:

a) Circunstâncias do jogo
- Tipologia de jogador (variável construída)
- Número de jogos (variável construída)

[14] Para esta análise, no sentido de melhor concentrar a orientação das frequências de jogos mais minoritários, foram reduzidas à frequência "semanal", "mensal" ou "anual" algumas intensidades de jogo observadas dentro desses períodos.

[15] A AFCM permite, efetivamente, tratar as variáveis nominais respeitando a sua dimensão qualitativa; para isso, a análise faz-se com base nas modalidades das variáveis, sendo a partir do seu relacionamento que podemos inferir a relação entre as variáveis.

- Gasto máximo num dia de jogo

b) Características sociodemográficas
- Género
- Idade
- Estado Civil
- Nível escolaridade
- Categoria profissional (através de duas variáveis: "Posição perante o trabalho" e "Indicador Socioprofissional individual")
- Rendimento
- Região
- Grau de urbanização do local de residência

c) Relação com outros indicadores de consumo de substâncias psicoativas
- Tipologia sobre consumo de substâncias psicoativas ilícitas
- Tipologia de consumo de álcool
- Teste Audit
- Tipologia de consumo de Tabaco
- Teste Fagerström

Esta possibilidade de "cruzar" dois blocos de informação distintos – simplificando, um bloco de modalidades de jogo e um bloco de características dos jogadores – sem que, de acordo com o modelo que escolhemos, o último interfira nos resultados do primeiro mas permitindo contextualizá-lo e apreendê-lo sociologicamente de forma mais completa, constitui a primeira potencialidade da análise que procuraremos explorar a seguir.

Exploraremos ainda uma segunda potencialidade deste modelo, encandeando dois momentos distintos, mas não obstante complementares, da análise. Num primeiro momento, procederemos a uma análise focada nas relações entre as modalidades ou posições das variáveis (ativas) complementando a leitura com o recurso às variáveis ilustrativas. Num segundo momento, e com base nos resultados da primeira, faremos uma análise de classificação dos indivíduos, o que nos permitirá produzir um conjunto de perfis que resultarão da articulação, com base nos níveis de associação estatística, entre as modalidades/variáveis ativas (modalidades de jogo) e as modalidades/ variáveis ilustrativas (circunstâncias do jogo, características dos jogadores e relação a consumos de substâncias psicoativas lícitas e ilícitas).

Nesta análise tipológica decidimos considerar todas as modalidades associadas aos perfis com um grau de confiança mínimo ("valor teste" acima de 2). É evidente, no entanto, que todas estas modalidades não marcam os perfis com o mesmo peso, e isso ficará claro na apresentação e na análise dos nossos resultados.

Orientações da análise fatorial

Para analisarmos, num primeiro momento, a relação que existe entre as diferentes modalidades ativas que nos permitirão perceber as dinâmicas sociais do jogo em Portugal, um primeiro resultado pode ser obtido a partir da sequência e da orientação da informação que nos é fornecida pelos fatores produzidos pela análise. Podemos facilmente ler cinco fatores[16].

Fator 1: Opõe uma prática de jogo esporádica (anual) num jogo institucional, a uma prática de jogo moderada (mensal) ou assídua (semanal) em jogos não institucionais

A primeira aproximação aos dados (fator 1) e, ao mesmo tempo, a que tem um maior peso de um ponto de vista estatístico, aponta para uma oposição entre frequências e orientações de jogo bem distintas: 1) uma das polaridades do fator é marcada por uma ausência da prática de quase todos os jogos, a começar pelos institucionais, quebrada, esporadicamente (prática anual), por um jogo institucional e o euromilhões é o que aparece mais em conjunção com esta posição. Esta posição concentra-se do lado do fator com o menor peso (coordenadas pequenas) e por isso em torno da zona de independência (coordenada 0,0), que corresponde a posições modais partilhadas por uma população com características próximas da média; 2) a esta orientação opõe-se uma prática de jogo moderada (mensal) ou assídua (semanal) e uma preferência por jogos não institucionais (jogos de convívio ou de estímulo individual). São esta frequência e esta orientação do jogo que constroem, no essencial, o fator 1; a distância desta posição em relação à orientação média leva o vetor a desenvolver-se para longe do centro, desenhando posições heterodoxas e, provavelmente, minoritárias (ver figura 14 - Plano fatorial 1,2). O carácter minoritário e contra normativo desta posição é corroborado pelo facto de ela aparecer em conjunção com todos os perfis de consumo de substâncias psicoativas, quer lícitas quer ilícitas, mais graves.

Fator 2: Incide sobre as frequências associadas à prática dos jogos, opondo as práticas esporádicas (anuais) às práticas moderadas (mensais) e assíduas (semanais)

O fator 2 permite, no essencial, diferenciar as frequências com que se joga distinguindo, de um lado, as práticas esporádicas (anuais) e, do outro lado, as práticas moderadas (mensais) e assíduas (semanais). Esta distinção aplica-se tanto aos jogos institucionais como aos outros. No entanto, o peso mais substancial do fator permite sobretudo diferenciar, opondo-as, as frequências – jogo esporádico de um lado e jogo mais regular (mensal ou semanal) do outro – com que são praticados os jogos não institucionais (de convívio ou de estímulo individual). Nesta medida o fator 2 permite isolar duas orientações de práticas dos jogos não institucionais, de acordo com as frequências com que se praticam. Este efeito aparece bem espelhado no plano fatorial onde associamos os fatores 1 e 2 (ver figura 13 - Plano fatorial 1,2). Quando consideramos as variáveis ilustrativas para este fator constamos que há uma conjunção entre os indicadores de consumo abusivo de substâncias psicoativas e as práticas dos jogos não institucionais, na medida, aliás, das frequências com que eles são praticados: a prática de jogos mais frequentes aparece em conjunção com as posições mais graves dos indicadores (ver descrição do fator 2, em anexo).

[16] Estes cinco fatores absorvem um pouco mais de um terço (34,1%) da inércia total (ver anexo Percentagem da informação explicada por cada fator). Lembramos que, por construção, o total da inércia ou variância da análise se reparte pelo conjunto de fatores necessários para realizar a análise (o número de fatores da análise (30) é igual ao número de modalidades (40) menos o número de variáveis ativas (10).

Fator 3: Constitui-se em torno das práticas de jogos mais frequentes (semanal e mensal), sendo opostas as práticas de jogos institucionais às dos não institucionais

São as práticas de jogo mais frequentes (semanais e mensais) que são agora trabalhadas pelo fator 3, construindo-se o fator em torno da oposição entre jogos institucionais e não institucionais.

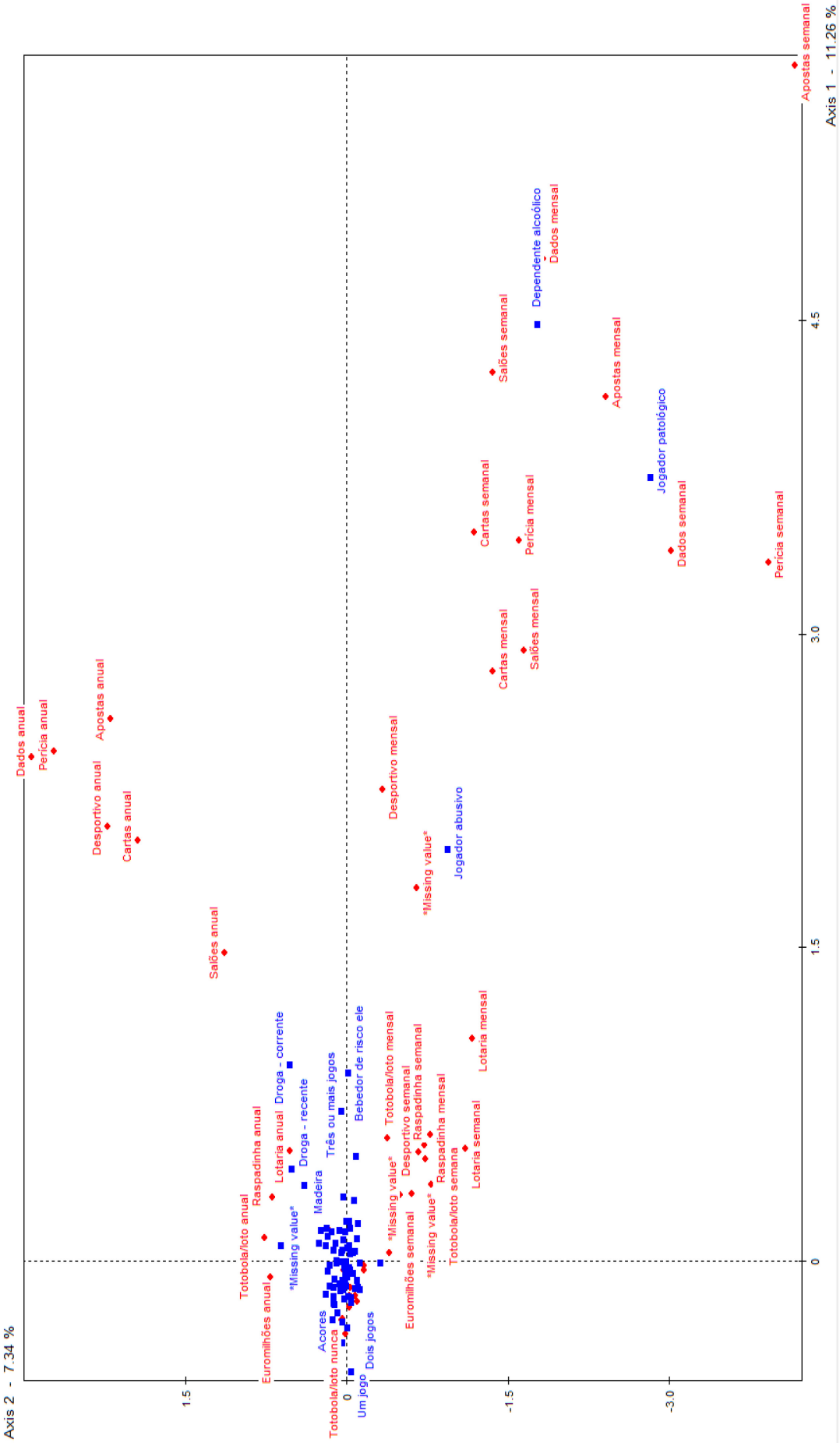
Fator 4: Permite distinguir, dentro das práticas de jogo mais frequentes, as práticas moderadas (mensais) das práticas mais assíduas (semanais)

Esta distinção opera igualmente sobre os jogos institucionais e não-institucionais, sendo que as "Apostas" é o jogo que mais contribui para a força deste fator. As duas polaridades do fator são informadas pelas modalidades ilustrativas: as práticas semanais aparecem claramente em conjunção com o perfil de "jogador patológico", rendimentos elevados, militares e consumo de substâncias psicoativas lícitas e ilícitas; já as informações que permitem informar as práticas de jogo mensais são menos afirmadas, podendo ser no entanto associadas ao perfil de "jogador abusivo". Convém no entanto sublinhar o facto de estarmos ao nível de uma aproximação dos dados que requer alguns cuidados na interpretação porque as relações são menos apoiadas de um ponto de vista estatístico e pelo facto de as populações muito reduzidas poderem introduzir alguns enviesamentos.

O fator 5 apresenta uma informação redundante à fornecida pelo fator 4 que encerrará, assim, a nossa leitura destes resultados.

Vimos assim que, dentro da população que tem alguma relação com o jogo a dinheiro, uma grande maioria declara uma prática esporádica (anual). Em oposição a este comportamento que representa a posição dominante da população, ressaltam práticas de consumo muito mais frequentes que podem visar tanto os jogos institucionais como os não institucionais. Estas orientações do jogo, como aliás a frequência com que são praticados, podem no entanto combinar-se para produzir modos específicos de jogar. Para poder aproximar esta combinatória vamos centrar a seguir a nossa atenção nos jogadores, esperando poder explicitar as principais fórmulas em torno das quais eles se agrupam. Procuraremos igualmente enquadrar estas orientações a partir das variáveis que informam sobre as circunstâncias do jogo, sobre a caracterização sociodemográfica e sobre a relação aos consumos de substâncias psicoativas, que apresentámos antes.

Figura 13. Plano fatorial 1,2



Análise tipológica

A análise fatorial que realizámos permitiu-nos identificar um certo número de critérios em torno dos quais as práticas parecem distinguir-se. A questão que se coloca agora é a de saber se, como e em que medida esses critérios estruturam as práticas de jogo dos indivíduos.

Para além de práticas de jogo ritualistas ou de idiossincrasias individuais, que devem existir, interessa-nos perceber quais são os arranjos dominantes que organizam as práticas de jogo a dinheiro na população geral.

A análise de classificação das práticas a que vamos proceder recupera, no plano dos indivíduos, os resultados da análise fatorial anterior. Os perfis dos indivíduos são comparados e a análise de agregação realiza-se procurando minimizar a distância entre os indivíduos cujas características permitam de os colocar num mesmo grupo e, ao mesmo tempo, maximizar a distância entre um determinado grupo e os grupos que lhes são mais próximos.

Apresentamos, no quadro seguinte, o recorte tipológico que nos pareceu melhor potenciar os indicadores que utilizámos. De acordo com o modelo de análise apresentado antes, a tipologia é construída com base nas variáveis morfológicas sobre as práticas de jogo – frequência e orientação. Os perfis são em seguida informados pelas variáveis de caracterização (circunstâncias do jogo, caracterização sociodemográfica e consumos de substâncias psicoativas). Em muitos casos, estas variáveis de caracterização não se apresentam associadas a algum dos perfis considerados, quer dizer que, nestes casos, as características correspondentes são indiferentes a esses perfis. No entanto, quando esta relação existe, coloca-se a questão de saber em que medida elas são importantes para os constituir. A nossa escolha tendo sido de reportar todas as relações creditadas com o mínimo de significância estatística (ver supra), sendo importante considerar a ordem pela qual as características marcam o perfil. Os números entre parêntesis colocados à frente de cada modalidade indicam, por ordem decrescente, essa importância.

A classificação permite-nos distinguir 5 perfis. Nalguns casos, considerámos subperfis, quando alguma prática que nos pareceu significativa permite diferenciar a orientação modal do perfil principal.

Perfil 1: (54.6% da população) Mono jogo casual

Como a análise anterior nos deixava já adivinhar, o perfil com maior expressão numérica entre a população de jogadores – 54.6% – tem, de facto, uma relação muito esporádica ao jogo: no essencial, os indivíduos agrupados neste perfil declaram nunca jogar qualquer uma das modalidades de jogo consideradas. No entanto, na medida em que eles constituem a população com experiência de jogo, tem de haver uma exceção e essa exceção vai assumir duas variantes que estão na base dos dois subperfis que considerámos:

Subperfil 1.1 – (47,9% da população) Mono jogo casual em jogos institucionais (Santa Casa)

Num primeiro caso, a exceção vai para o euromilhões que os indivíduos dizem jogar de vez em quando, que pode assumir uma frequência mensal, provavelmente quando uma oportunidade se apresenta – quando um prémio acumulado justifica que se invistam pequenos trocos, "nunca se sabe", por exemplo. Trata-se portanto de uma prática fora de qualquer rotina, que levaria a aposta para uma prática com mais regularidade. Este é, aliás, o único jogo

declarado pela grande maioria dos indivíduos deste perfil, nalguns casos declararam dois e, de qualquer forma, num dia, a quantia investida nunca ultrapassou os 10 euros. Eles cabem, na tipologia que construímos sobre as práticas de jogo, no perfil "jogo recreativo", quer dizer que o jogo nunca aparece associado a qualquer problema ou constrangimento social.

Quanto à orientação sociológica, este perfil aparece em conjunção mais direta com algumas características, é verdade que, de uma forma geral, pouco marcadas, por que se referem a uma população expressiva (47,9% dos jogadores) e que apontam para populações potencialmente muito heterogéneas (mulheres, operários, primeiro ciclo de escolaridade, Região Centro ou residindo em áreas medianamente urbanas (AMU)), mas que tendem a partilhar uma mesma distância em relação aos consumos de risco considerados no estudo: abstinentes de substâncias psicoativas ilícitas, de álcool ou de tabaco[17].

Subperfil 1.2 – (6,7% da população) Mono jogo casual em jogos não institucionais

A segunda situação de exceção à abstinência de jogo que encontramos, com uma expressão numérica muito mais reduzida – 6,7% – concerne os jogos de perícia ou as apostas desportivas, elas igualmente praticadas com uma frequência mensal "de vez em quando". As modalidades que marcam mais este subperfil são a distância em relação ao euromilhões e o facto de os indivíduos declararem apenas a prática de um jogo. Outra característica associada fortemente a este grupo é o facto de os indivíduos declararem que "nunca jogam a dinheiro", isto apesar de terem declarado praticar jogos de perícia (tais como o bilhar, o snooker…), por exemplo, a dinheiro. Esta incoerência (que tanto pode ser explicada por uma extensão do sentido da pergunta, como por uma interpretação pouco segura do que é "jogar a dinheiro") sugere-nos que, provavelmente, uma parte dos indivíduos que cabem neste grupo podem aí estar por excesso.

O seu perfil sociológico aponta para um grupo jovem – entre os 15 e os 24 anos – estudantes e solteiros. Quanto a consumos de substâncias psicoativas eles declaram-se não fumadores.

Mesmo se eles assentam em práticas de jogo muito distintas e correspondam a perfis sociológicos diferentes, estes dois subperfis deixam-se subsumir pelo perfil mais amplo dos "Jogadores casuais": tentar a sorte, quando a oportunidade se apresenta mas sem regularidade prevista.

Perfil 2: (26% da população) Jogos múltiplos ocasionais na oferta institucional (Santa Casa)

Este segundo grupo caracteriza-se, em ordem principal, por ter uma prática de jogo ocasional (anual ou mensal), portanto, sem regularidade definida e por limitar as suas práticas a jogos de "quiosque" promovidos pela Santa Casa: todos os jogos oferecidos por esta instituição no momento da aplicação do questionário podem entrar no menu (e limitam) a prática dos indivíduos que entram neste grupo (lotaria, euromilhões, totoloto e totobola e raspadinha[18]).

[17] O facto de encontrarmos este subperfil em conjunção, ao mesmo tempo, com as posições "não fumadores" e "fumadores em situação de dependência elevada" do teste de Fagerström, alerta-nos para o cuidado a ter com a leitura de modalidades fracamente referidas ao grupo (trata-se das 22º e 25º modalidades, respetivamente, na ordem de importância), para além, claro, de nos alertar para o facto de a realidade social não se deixar fechar facilmente em compartimentos estanques e em representações redondas.

[18] No ano de aplicação do inquérito – 2012 – a Santa Casa não oferecia ainda o jogo Placard nem promovia jogos pela internet.

Os dois subperfis que vamos considerar distinguem-se entre eles pela frequência com que se joga: não sendo nunca praticados com assiduidade, são praticados raramente (frequência anual) num caso (subperfil 2.1) e de vez em quando (frequência mensal) no outro (subperfil 2.2). Nos dois casos um mesmo indivíduo pode jogar mais de três jogos.

Subperfil 2.1 – (14,5% da população) Jogos múltiplos ocasionais na oferta institucional, com frequência anual

A prática esporádica aparece mais sobre representada numa população de classe média-baixa, de onde sobressaem as profissões de "empregados executantes", com o 1º ciclo de escolaridade e rendimentos abaixo dos 500 euros ou, de forma menos significativa, com rendimentos entre 500 e 1000 euros. As zonas de residência são o Algarve e áreas predominantemente rurais (APR) ou mediamente urbanizadas (AMU).

Subperfil 2.2 – (11,5% da população) Jogos múltiplos ocasionais na oferta institucional, com frequência mensal

O segundo subperfil distingue-se do anterior pelo facto de, para além de concentrar declarações de jogo mais frequentes (prática mensal), investirem montantes mais elevados que podem ultrapassar os 10 euros num mesmo dia.

No que concerne as características sociodemográficas estes indivíduos aparecem mais conotados com a Região de Lisboa e áreas de residência predominantemente urbanas (APU), o género feminino e por serem mais velhos do que os precedentes (idades compreendidas entre os 45 a 54 anos) ou por aparecerem conotados com a categoria dos reformados.

Perfil 3: (12% da população) Jogos múltiplos na oferta institucional com frequência semanal

O perfil 3 deve ser lido em continuidade com o subperfil 1.1 e os dois subperfis anteriores: ele traduz um investimento quase exclusivo nos jogos da Santa Casa, mas a diferença é que ele concentra agora indivíduos que jogam com muita assiduidade (entre uma a várias vezes por semana). Apenas a lotaria pode sair deste esquema, registando uma prática rara ou ocasional. Outra diferença tem a ver com a prática, neste perfil, de jogos de salão. Mesmo que estes jogos sejam praticados esporadicamente, este perfil abre para a prática de jogos não institucionais que marcarão os perfis seguintes.

Os jogadores privilegiam a prática de jogos múltiplos (mais de três) e gastam mais de 10 euros por dia de jogo.

Este perfil é marcado pelo género masculino, pelas profissões de empresários dirigentes, mas também por reformados, por pessoas separadas ou divorciadas e por formações entre os 2º e 3º ciclos. Trata-se de um perfil em conjunção com populações que têm entre 55 e os 64 anos e, em seguida, entre 45 e 54 anos. A região de residência de referência é Lisboa e áreas predominantemente urbanas (APU).

Quanto à relação com outros comportamentos de risco, este perfil está associado a populações consumidoras correntes de álcool e classificados pelo AUDIT como "bebedores de baixo risco"; eles são desistentes do consumo de tabaco ou fumadores com "dependência baixa" de acordo com o teste de Fagerström.

Perfil 4: (2,30% da população) Jogos de salão e prática assídua na oferta institucional

No essencial, este perfil abre decisivamente o espectro dos jogadores para os jogos não institucionais, com enfase muito claro para os jogos de salão (jogos de salão e jogos com cartas) que são frequentados mensalmente. Esta dedicação aos jogos de salão não reduz no entanto o apego aos jogos institucionais (com exceção para o euromilhões) que continuam a ser praticados com uma frequência semanal ou mensal.

A prática de jogo é, portanto, diversificada e os montantes investidos num dia de jogo situam-se para lá dos 10 euros.

Trata-se de uma prática onde se distinguem os homens solteiros e com um nível de ensino secundário. Lisboa é a região de residência mais em conjunção com este perfil que aponta para níveis de rendimento entre os 1000 e os 2000 euros. A categoria profissional dos operários é a única associada de forma significativa a este perfil.

A relação deste perfil com outros comportamentos de risco aponta para uma população de consumidores correntes de tabaco, conotados com uma dependência média ou elevada no teste de Fagerström. Quanto ao álcool, são "bebedores de risco elevado" de acordo com a medição do AUDIT ou "desistentes" de acordo com a tipologia geral do consumo de álcool.

Perfil 5: (4,80% da população) Jogos de estímulo individual

Neste último grupo mantem-se uma abertura das práticas para todos os jogos – institucionais e não institucionais – mas o que marca de forma clara este perfil é o foco nos jogos de estímulo individual – as "apostas", os jogos de perícia e as apostas desportivas – que são jogados sobretudo com uma frequência mensal ou anual. Esta preferência pelos jogos de estímulo individual não desvia o foco dos jogos de salão que são praticados com a mesma frequência. Os jogos da Santa Casa continuam ainda a ser jogados mas com uma frequência um pouco menor (sobretudo nos casos da raspadinha e do euromilhões).

Como no caso do perfil precedente, observamos aqui uma prática de jogo que se estende por toda a gama de jogos oferecidos. A diferença reside numa menor assiduidade, neste perfil, nos jogos da Santa Casa, para além do foco ser diferente (jogos de estímulo individual aqui, jogos de salão no perfil precedente). Como no perfil precedente, vários jogos entram no menu de cada jogador (três ou mais) e os montantes investidos são dos mais elevados (mais de 10 euros por dia de jogo).

Quanto às características dos jogadores, vemos que se trata de um perfil onde predominam os homens, solteiros, trabalhadores, estudantes ou mesmo trabalhadores individuais, detentores de um curso superior ou do ensino secundário. Trata-se de um perfil conotado com uma população jovem – 15 a 24 anos.

No que concerne a relação com consumo de substâncias psicoativas, eles são "desistentes" de um consumo de substâncias ilícitas, são consumidores correntes de álcool e consumidores correntes de tabaco com um índice de dependência baixa ou elevada no teste de Fagerström.

Figura 14. Construção das tipologias

Tipo de Jogos /Classificação corte em 10 classes	PERFIL 1 **Mono jogo Casual** (classes 1 e 2)		PERFIL 2 **Jogos múltiplos ocasionais** (classes 3 e 4)		PERFIL 3 **Jogos múlti inst freq semanal** (classe 5	PERFIL 4 **Jogos salão** (Cl. 6, 7 e 8)	PERFIL 5 **Jogos est indi** (Clas. 9 e 10)
	Subperfil 1.1 **Jogos institucionais (47.9%)**	***Subperfil 1.2*** **Jogos estímulo individ. (6.7%)**	***Subperfil 2.1*** **Freq anual (14.5)**	***Subperfil 2.2*** **Freq mensal (11.5%)**	**(12%)**	**(2.30%)**	**(4,80%)**
Jogos institucionais							
Lotaria	Nunca (3)	Nunca (7)	Anual (4)	Mensal (4) / Anual (6)	Mensal (6) / Anual (28)	Mensal (6) / Anual (25)	Anual (11) /Mensal (26)
Euromilhões	Mensal (8)	Nunca (1)	Anual (2)	Mensal (5)	Semanal (2)		Anual (28) / Nunca (30)
Toto/loto/bola	Nunca (1)	Nunca (15)	Anual (1)	Mensal (1)	Semanal (1)	Mensal (10) /semanal (13)	Anual (15) / Mensal (21)
Raspadinha	Nunca (4)		Anual (3)	Mensal (3)	Semanal (3) / Mensal (17)	Mensal (8) / Semanal (24)	Anual (12)
Jogos convívio							
Jogos de salão	Nunca (5)		Nunca (18)		Anual (8)	Mensal (2)	Anual (7) / Mensal (32)
Cartas	Nunca (6)			Nunca (16)	Nunca (32)	Mensal (1) / Anual (20)	Anual (5) / Mensal (13)
Dados	Nunca (12)	Nunca (19)	Nunca (10)	Nunca (10)	Nunca (10)		Anual (6)
Jogos estímulo individual							
Apostas	Nunca (11)	Nunca (9)	Nunca (6)	Nunca (12)	Nunca (9)	Anual (17)	Anual (1)
Perícia	Nunca (9)	Mensal (17)	Nunca (7)	Nunca (11)	Nunca (16)	Mensal (3) /Anual (21)	Anual (2) /Mensal (20)
Apostas desportivas	Nunca (7)	Mensal (18)	Nunca (14)	Nunca (8)	Nunca (12)	Mensal (7) /Anual (9)	Anual (3) /Mensal (10)
Circunstâncias do jogo							
Tipo de jogador	Recreativo (15)						
Número jogos declarados	Um (2) ou Dois (13)	Um (2)	Três ou mais (5) / Dois (8)	Três ou mais (2)	Três ou mais (4) / 2 j (21)	Três jogos ou mais (4)	Três jogos ou mais (4)
Gasto max./Dia	Menos de 10€ (10)	Nunca € (3)		10€ ou mais (15)	10€ ou mais (5)	10€ ou mais (5)	10€ ou mais (8)
Características individuais							
Género	Feminino (16)			Feminino (14)	Masculino (13)	Masculino (12)	Masculino (9)
Idade	25-34 (27)	15-24 (4)	35-44 (20)	45-54 (17)	55-64 (22) / 45-54 (24)		15-24 (29)
Estado Civil		Solteiro (6)			Separ/Divor (18) / Casado Uni de facto (29)	Solteiro (26)	Solteiro (14)
Nível escolaridade	1º ciclo (20)	Secundário (13) /NR (16)	1º ciclo (15)		2º e 3º ciclos (20)	Secundário (19)	Superior (19) / Secundário (34)
Categoria profissional	ISP Operário (19)	PPTEstudante (5)	ISPEmpregado exec (16)	PPTReformado (18)	ISPEmpresários dirig. (15) /Reformado (23)	Operários (22)	PPTTrabalhador (18) / PPTEstudante (25) / ISSTrabalhd (31)
Rendimento	NR (21)	NA (14)	<500 (11) / 500 a 1000 (19)	NR (13)	NR (14)	Entre 1001 e 2000€ (15)	
Região	Centro (18)	Norte (10)	Algarve (9)	Lisboa (7)	Lisboa (26)	Lisboa (14)	
Grau urbanização	AMU* (24)		AMU* (17) / APR* (12)	APU* (9)	APU* (19)		

Tipo de Jogos /Classificação corte em 10 classes	PERFIL 1 **Mono jogo Casual** (classes 1 e 2)		PERFIL 2 **Jogos múltiplos ocasionais** (classes 3 e 4)		PERFIL 3 **Jogos múlti inst freq semanal** (classe 5	PERFIL 4 **Jogos salão** (Cl. 6, 7 e 8)	PERFIL 5 **Jogos est indi** (Clas. 9 e 10)
	Subperfil 1.1 **Jogos institucionais (47.9%)**	***Subperfil 1.2*** **Jogos estímulo individ. (6.7%)**	***Subperfil 2.1*** **Freq anual (14.5)**	***Subperfil 2.2*** **Freq mensal (11.5%)**	**(12%)**	**(2.30%)**	**(4,80%)**
Relação com outros consumos							
Tip Cons droga	Abstinente (23)						Desistente (24)
Tipo Consumo de álcool	Abstinentes (14)				Correntes (7)	Desistentes (18)	Correntes (33)
Audit	Abstinente (17)				Bebedor baixo risco (11)	Bebedor de risco elev (11)	
Tipo Cons Tabaco		Abstinente (11)			Desistentes (30)	Correntes (16)	Correntes (22)
Test Fagerstrom	Não fumador (22) Dep elevada (25)	Não fumador (12)	Dep média (13)		Depend baixa (25)	Dependência média (23) / elevada (27)	Dependência baixa (23) / elevada (27)

(*) - AMU, Áreas medianamente urbanas; APU, Áreas predominantemente urbanas; APR, Áreas predominantemente rurais.

Conclusões do capítulo

Baseando a nossa análise nas variáveis que podem definir a morfologia do jogo – frequência e modalidade de jogo – os efeitos tipológicos que produzimos não podiam deixar de traduzir esta escolha. Assim, os diferentes perfis que foram construídos vão se diferenciando de acordo com as modalidades de jogos que são escolhidas e a sua respetiva combinatória e de acordo com as frequências com que são jogados, que podem variar de um jogo para o outro.

A maioria dos jogadores tem uma relação esporádica à prática de jogo que concentra, exclusivamente, em jogos institucionais oferecidos pela Santa Casa da Misericórdia (subperfil 1.1). Se juntarmos a estes os que jogam de uma forma mais regular (perfil 2) – anual ou mensalmente –, o número de jogadores que joga exclusivamente em jogos promovidos pela Santa Casa eleva-se a cerca de três quartos da população de jogadores.

O perfil 3 é um grupo charneira porque concentra uma população assídua nos jogos da Santa Casa e abre, ainda que de forma esporádica, para outro perfil de jogos não institucionais – os jogos de salão em ocorrência.

Os jogadores incluídos nos perfis 4 e 5, sem abandonarem os jogos da Santa Casa, desenvolvem igualmente as suas práticas de jogo na oferta não institucional: os do perfil 4, com o foco privilegiado nos jogos de sociabilidade (jogos de cartas e jogos de salão), para além de jogarem com assiduidade nos jogos da Santa Casa; os do grupo 5, com o foco privilegiado nos jogos de estímulo individual (apostas, jogos de perícia e apostas desportivas).

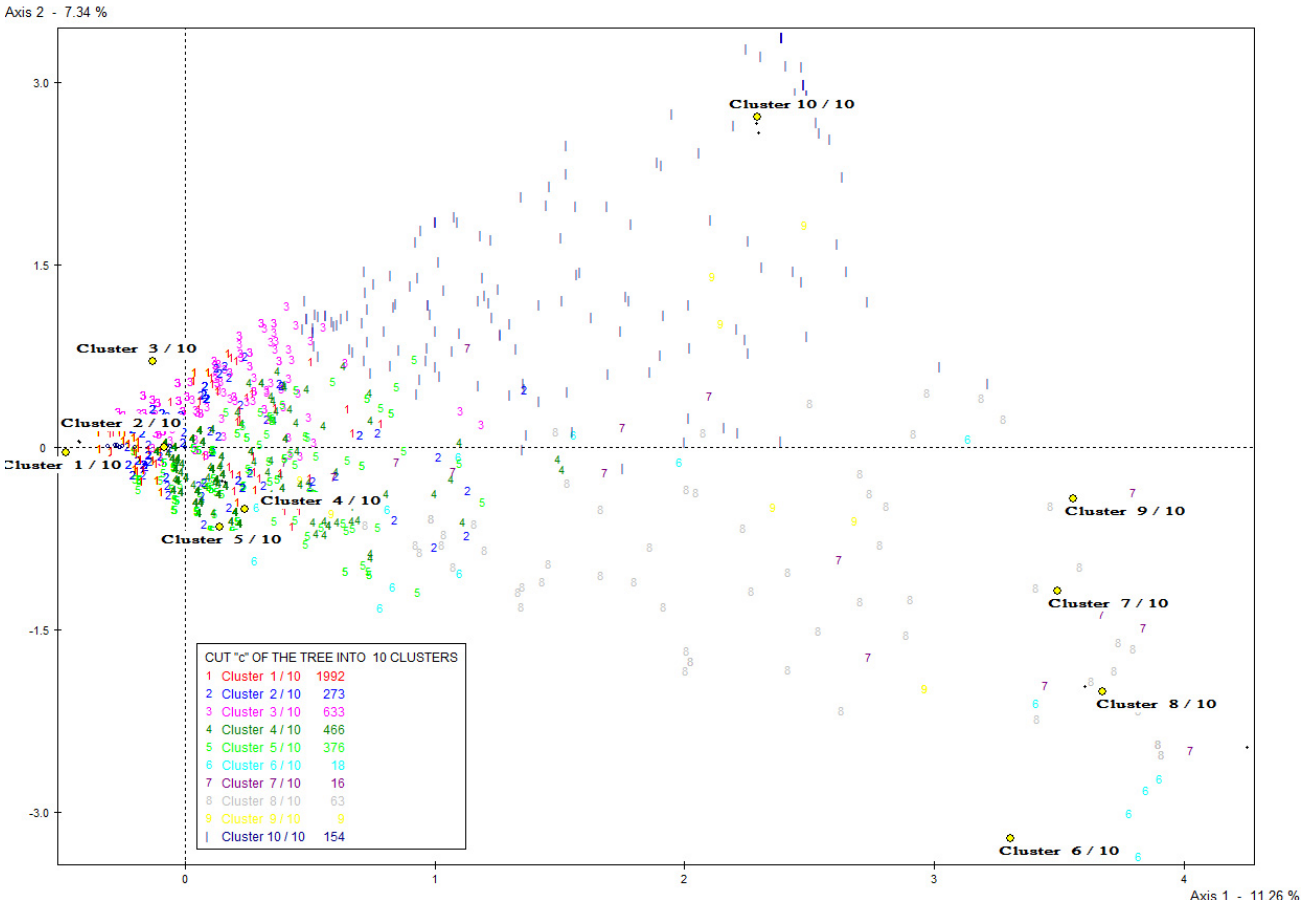
Esta classificação resulta de um jogo de aproximações sucessivas, através de medidas de proximidade e de distância entre as posições individuais que são, na maioria dos casos, bem diversificadas e pautadas por padrões de comportamento bem complexos. As tipologias, como aproximação desta realidade, não poderiam cinzelar modelos fechados em indicadores de práticas mutuamente exclusivas… Os perfis construídos, traduzindo essa complexidade, permitem apreender um espaço social de práticas, estruturado em torno dos vetores de entendimento que a nossa análise construiu. Na figura seguinte apresentamos a projeção sobre o plano fatorial 1,2, que discutimos antes (ver supra), das classes e dos espaços que elas ocupam em relação aos sentidos que desenham os fatores. Ela deixa ver as coincidências e as descoincidências dos espaços ocupados pelos diferentes perfis, a partir de um corte em 10 classes que nos serviu de instrumento de trabalho.

Podemos assim observar o perfil que se desenha em torno do ponto de interseção dos fatores onde se concentram os indivíduos que praticam um jogo casual (perfil 1), sobretudo os que – a maioria – jogam um jogo institucional (subperfil 1.2), que se sobrepõem parcialmente a outros perfis, com muito menos expressão numérica, que praticam os mesmos jogos mas com frequências maiores e que por isso se vão afastando do espaço ocupado pelos primeiros, tanto no sentido horizontal do fator 1, como no sentido vertical do fator 2, à medida igualmente que os perfis vão juntando aos jogos de quiosque os jogos não institucionais, desenhando um espaço amplo e mais rarefeito que, não descolando do centro, abre para frequências mais elevadas e padrões de jogo mais diversificados.

Através deste itinerário, os perfis sociológicos dos indivíduos não se mantêm os mesmos. No entanto, a relação das características sociológicas aos itinerários não é sempre linear. É claro que o número de jogos e os montantes investidos vão aumentando à medida que as práticas se diversificam mas podemos constatar, na medida em que os nossos dados no-lo permitem, que

os montantes investidos num dia de jogo já podem ser dos mais elevados mesmo quando só são praticados jogos promovidos pela Santa Casa. Considerando as idades, as variações encontradas parecem ser motivadas pelo perfil de jogo que se considera. Os mais jovens (15-24 anos) aparecem mais associados aos perfis dominados pelos jogos de estímulo em parte com recurso provável à internet[19] (subperfil 1.2 e perfil 5). Quando consideramos os jogos promovidos pela Santa Casa, a idade sobe à medida que aumenta a frequência de jogo (entre os perfis 1 e 2 e 3). A população com maior nível de instrução e igualmente o género masculino, aparecem mais em conjunção com os perfis onde se registam as maiores frequências de jogo (perfil 3) ou um maior número de jogos jogados (perfis 4 e 5). Finalmente, há uma clara associação entre os perfis onde a frequência de jogo e/ou a prática de jogos não institucionais (perfis 3, 4 e 5) com os níveis mais gravosos de consumo de substâncias psicoativas.

Figura 15. Plano fatorial 1,2 com projeção da classificação com 10 classes



[19] O nosso questionário não descriminava as modalidades de jogo.

Bibliografia

Balsa, Casimiro, "Relações de confiança e modalidades do laço social", in Balsa, Casimiro (Ed.), Confiança e Laço Social, Col. CEOS/Inquéritos-3, edição Colibri/Ceos, Lisboa, 2006, pp. 9-22.

Balsa, Casimiro, Vital, Clara, Urbano, Cláudia, III Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral, Portugal 2012, Lisboa: Serviço de Intervenção nos Comportamentos e nas Dependências, Coleção Estudos, 2014.

Beck, François e Korf, Dirk J., "Links between the use of licit and illicit drugs", in Comparability of General Population Surveys, Part 2: Join Analysis of an European Expert Group on Drug Use Surveys (EEDUS), 1997(CT_97_EP_09-FINAL-REPORT – Part 2, pp. 34-56).

Caillois, Roger, Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem, Lisboa: ed. Cotovia, 1990.

Clímaco, Maria Isabel e Ramos, Luís Moura, Álcool, tabaco e jogo. Do lazer aos consumos de risco, Coimbra: Quarteto, 2003.

Costes, Jean-Michel *et al*, Les jeux d'hasard et d'argent, OFDT, Tendances nº 77, septembre 2011, 8 pp.

Decreto-Lei n.º 64/2015, Diário da República n.º 83 Série I de 29/04/2015.

Fagerström, Karl-Olov, Rennard S., Treatment of tobacco dependence, Pulmonary Rehabilitation edited by Donner, C., Ambrosino, N., Goldstein, R., 2005, 219-228.

Ferreira, Pedro, Quintal, Carlota, Lopes, Inês e Taveira, Natélia, Teste de dependência à nicotina: validação linguística e psicométrica do teste de Fagerström. Revista Portuguesa de Saúde Pública [online], 2009, 27(2): 37-56. Disponível em: <http://www.scielo.gpeari.mctes.pt/scielo.php?script=sci_arttext&

Firmino da Costa, António, Sociedade de Bairro, Lisboa: Celta Editora, 1999.

Heatherton, Todd F., Kozlowski, Lynn T., Frecker, Richard C. & Fagerström Karl-Olov, The Fagerstrom Test for Nicotine Dependence: a revision of the Fagerstrom Tolerance Questionnaire, British Journal of Addiction, 1991: 86, 1119-1127

http://ascasasdasorte.weebly.com/ acedido a 10 de Outubro de 2015.

http://www.scml.pt/pt-PT/areas_de_intervencao/jogos/historial/ acedido a 10/10/2015.

http://www.turismodeportugal.pt/Portugu%C3%AAs/AreasAtividade/InspecaoJogos/contactoscasinosbingos/Pages/ContactosdosCasinoseBingos.aspx acedido a 10/10/2015.

Hubert, Pedro, Jogadores Patológicos Online e Offline: caracterização e comparação, tese de doutoramento, Lisboa: Universidade Autónoma de Lisboa, 2014.

INSERM, Institut National de la Santé et de la Recherché Médicale, Gambling: Context and addictions, Collective expert report, Instituts Thématiques, 2008. Disponível em: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK10784/.

Lesieur, H. R., & Blume, S. B., The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. American Journal of Psychiatry, 1987: 144, 1184-1188.

Lopes, Henrique, Epidemiologia de Dependência de Jogo a Dinheiro em Portugal, CEA, Universidade Católica Portuguesa, 2009.

Lopes, Henrique, Update of gambling dependence research in Portugal. 9th EASG Conference Presentation, Viena, 2010. Disponível em: http://www.easg.org/website/conference.cfm?id=13&cid=13&section=INFORMATION.

Ministério da Saúde, Rede de Referenciação/Articulação para os Problemas Ligados ao Álcool. Lisboa: Instituto da Droga e da Toxicodependência, 2011.

NATCEN, European commission green paper on online gambling in the internal market: a response from the national center for social research, National Center for social Research, 2011. Disponível em www.natcen.ac.uk.

Petry, Nancy, Pathological gambling: Etiology, comorbidity, and treatment, Washington, DC, US: American Psychological Association, 2005.

Rodríguez Osuna, Jacinto, Métodos de muestreo, Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas, 1991.

Rodríguez Osuna, Jacinto, Métodos de muestreo. Casos prácticos, Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas, 1993.

Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências, Plano Estratégico 2013-2015, Lisboa: Serviço de Intervenção nos Comportamentos e nas Dependências, 2013.

Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências, Plano Nacional para a Redução dos Comportamentos Aditivos e das Dependências 2013-2020, Lisboa: Serviço de Intervenção nos Comportamentos e nas Dependências: Divisão de Estatística e Investigação e Divisão de Informação e Comunicação, 2013.

Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências, Relatório Anual 2013 – A Situação do País em Matéria de Drogas e Toxicodependências, Lisboa: Serviço de Intervenção nos Comportamentos e nas Dependências: Divisão de Estatística e Investigação e Divisão de Informação e Comunicação, 2014.

WHO, Babor, T. F., Higgins-Biddle J. C., Saunders J., Monteiro M. G., The Alcohol Use Disorders Identification Test: Guidelines for Use in Primary Care, Manual For Use In Primary Care, 2001. Disponível em: http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/67205/1/WHO_MSD_MSB_01.6a.pdf.

Anexos

Bloco de questões relativas a Jogos a dinheiro no III Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral, Portugal 2012

J - JOGOS A DINHEIRO

J1. Com que frequência costuma jogar em jogos que envolvam dinheiro? [LER ITENS UM A UM. MOSTRAR CARTÃO 7]

	Mais do que uma vez por semana	Uma vez por semana	Uma a duas vezes por mês	De vez em quando	Raramente	Nunca	NS	NR
J1.1. Totobola ou totoloto	1	2	3	4	5	6	9	0
J1.2. Lotarias	1	2	3	4	5	6	9	0
J1.3. Jogos de cartas, entre amigos ou conhecidos	1	2	3	4	5	6	9	0
J1.4. Jogos de apostas, entre amigos ou conhecidos	1	2	3	4	5	6	9	0
J1.5. Jogos de apostas em salões de jogo (Casino, Bingo, etc.)	1	2	3	4	5	6	9	0
J1.6. Raspadinha	1	2	3	4	5	6	9	0
J1.7. Euromilhões	1	2	3	4	5	6	9	0
J1.8. Jogos de dados	1	2	3	4	5	6	9	0
J1.9. Jogos de perícia a dinheiro (bilhar, snooker, golf, etc.)	1	2	3	4	5	6	9	0
J1.10. Jogos desportivos	1	2	3	4	5	6	9	0

J2. Qual foi a maior quantia de dinheiro que gastou a jogar num só dia? Indique-me o código respetivo. [MOSTRAR CARTÃO 8]
1. Nunca apostei dinheiro no jogo [PASSAR PARA E1]
2. Menos de 1€
3. Entre 1 a 9€
4. Entre 10 a 49€
5. Entre 50 a 99€
6. Entre 100 a 499€
7. Entre 500 a 999€
8. Entre 1000 a 4999€
9. Entre 5000 a 99999€
10. Mais de 10000€

J3. Diga-me, das pessoas abaixo indicadas, qual ou quais tem (ou teve) problemas com o jogo? [RESPOSTA MÚLTIPLA. MOSTRAR CARTÃO 9]
1. Pai
2. Mãe
3. Irmã(s) ou irmão(s)
4. Avó(s) ou avô(s)
5. Marido/esposa ou companheira(o)
6. Filho(s)
7. Um amigo ou alguém importante para si
8. Ninguém que conheça

9.Não sabe
0. Não responde

J4. Quando joga e perde, com que frequência volta novamente no outro dia a jogar para recuperar o dinheiro que perdeu? [MOSTRAR CARTÃO 10]
1. Nunca
2. Algumas vezes (menos de metade das vezes que perco)
3. A maior parte das vezes que perco
4. Sempre que perco

J5. Alguma vez afirmou ter ganho dinheiro ao jogo não sendo verdade?
1. Não
2. Sim, menos de metade das vezes que perco
3. Sim, na maior parte das vezes
9. Não sabe
0. Não responde

J6. Sente que tem um problema com as apostas a dinheiro ou com o jogo?
1. Não
2. Sim, no passado mas agora não
3. Sim, na maior parte das vezes
9. Não sabe
0. Não responde

J7. Alguma vez jogou ou apostou mais do que pretendia?
1. Sim
2. Não
9. Não sabe
0. Não responde

J8. Já houve pessoas que o criticaram pelas apostas que faz e/ou lhe disseram que tinha problemas com o jogo, de qualquer maneira quer queira ou não tem a noção de que essas criticas são verdadeiras?
1. Sim
2. Não
9. Não sabe
0. Não responde

J9. Alguma vez se sentiu culpada(o) sobre a forma como joga, ou isso acontece enquanto joga?
1. Sim
2. Não
9. Não sabe
0. Não responde

J10. Alguma vez se sentiu como se quisesse parar de apostar dinheiro ou de jogar mas que não era capaz?
1. Sim
2. Não
9. Não sabe
0. Não responde

J11. Alguma vez escondeu talões de apostas, bilhetes de lotaria, dinheiro de jogo ou outros sinais de apostas ou de jogo da sua esposa(o)/companheira(o), filhos ou outra pessoa importante para si?
1. Sim
2. Não
9. Não sabe
0. Não responde

J12. Alguma vez discutiu com as pessoas com quem vive sobre como *gere o dinheiro…, lida com o dinheiro…, usa o dinheiro…* e/ou *gasta o dinheiro…*?
1. Sim
2. Não [PASSAR PARA J14]
9. Não sabe
0. Não responde

J13. As discussões sobre dinheiro referem-se às suas apostas no jogo?
1. Sim
2. Não
9. Não sabe
0. Não responde

J14. Já alguma vez pediu um empréstimo a alguém e não pagou devido ao jogo?
1. Sim
2. Não

9. Não sabe
0. Não responde

J15. Alguma vez chegou atrasada(o) ao trabalho (ou escola) devido ao jogo?
1. Sim
2. Não
9. Não sabe
0. Não responde

J16A. Já teve de pedir dinheiro emprestado para o jogo ou para pagar dívidas de jogo?
1. Sim
2. Não
9. Não sabe
0. Não responde

J16B. De quem ou onde obtém o dinheiro para jogar ou pagar as dívidas de jogo? Diga-se sim ou não para cada uma das respostas que lhe vou ler. [LER ITENS UM A UM]

	Sim	Não	NS	NR
J16B.1. Do dinheiro para a casa	1	2	9	0
J16B.2. Esposa(o)/companheira(o)	1	2	9	0
J16B.3. Outros familiares	1	2	9	0
J16B.4. Bancos, empresas de empréstimos ou sociedades de créditos	1	2	9	0
J16B.5. Cartões de crédito	1	2	9	0
J16B.6. Agiotas	1	2	9	0
J16.B7. Troca de títulos, ações, certificados de aforro ou outros	1	2	9	0
J16B.8. Venda de propriedades ou bens pessoais	1	2	9	0
J16B.9. Pede empréstimo pessoal ou passa cheques sem cobertura	1	2	9	0
J16B.10. Tem (ou teve) uma linha de crédito com um corretor de apostas	1	2	9	0
J16B.11. Tem (ou teve) uma linha de crédito com o casino	1	2	9	0

Fonte: General Population Survey on Drugs, Portugal 2012, CESNOVA, FCSH, UNL

Percentagem da informação explicada por cada fator

Control panel of Eigenvalues

Trace of matrix: 3.00144

Number	Eigenvalue	Percentage	Cumulated Percentage
1	0,338	11,3	11,3
2	0,220	7,3	18,6
3	0,169	5,6	24,2
4	0,163	5,4	29,6
5	0,135	4,5	34,1
6	0,132	4,4	38,5
7	0,119	3,9	42,5
8	0,112	3,7	46,2
9	0,108	3,6	49,8
10	0,103	3,4	53,3
11	0,096	3,2	56,5
12	0,094	3,1	59,6
13	0,091	3,0	62,6
14	0,090	3,0	65,6
15	0,088	2,9	68,6
16	0,086	2,9	71,4
17	0,081	2,7	74,1
18	0,080	2,7	76,8
19	0,074	2,5	79,3
20	0,071	2,4	81,7
21	0,068	2,3	83,9
22	0,068	2,3	86,2
23	0,063	2,1	88,3
24	0,062	2,1	90,3
25	0,059	2,0	92,3
26	0,054	1,8	94,1
27	0,052	1,7	95,8
28	0,046	1,5	97,3
29	0,045	1,5	98,8
30	0,034	1,1	100,0
31	0,001	0,0	100,0
32	0,000	0,0	100,0
33	0,000	0,0	100,0
34	0,000	0,0	100,0
35	0,000	0,0	100,0
36	0,000	0,0	100,0
37	0,000	0,0	100,0
38	0,000	0,0	100,0
39	0,000	0,0	100,0
40	0,000	0,0	100,0

Descrição dos fatores

Fator 1

By the active categories			
Variable label	Category label	Coordinate	Weight
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto nunca	-0,349	2305,690
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria nunca	-0,277	3216,890
Frequência de jogo na Raspadinha	Raspadinha nunca	-0,274	2808,410
Frequência de jogos de cartas	Cartas nunca	-0,220	4104,730
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões nunca	-0,215	4039,500
Frequência de jogo na Lotaria	*Missing value*	-0,191	13,864
Frequência de jogo de perícia	Perícia nunca	-0,167	4231,290
Frequência de jogo desportivo	Desportivo nunca	-0,165	4108,990
Frequência de jogos de apostas	Apostas nunca	-0,164	4252,430
Frequência de jogo de dados	Dados nunca	-0,122	4314,980
Frequência de jogos de cartas	*Missing value*	-0,091	8,572
Frequência de jogo no Euromilhões	Euromilhões anual	-0,076	838,422
MIDDLE AREA			
Frequência de jogo de perícia	Perícia anual	2,442	135,944
Frequência de jogos de apostas	Apostas anual	2,598	144,685
Frequência de jogos de cartas	Cartas mensal	2,826	166,971
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões mensal	2,924	115,653
Frequência de jogo de perícia	Perícia semanal	3,351	7,560
Frequência de jogo de dados	Dados semanal	3,405	12,707
Frequência de jogo de perícia	Perícia mensal	3,454	101,195
Frequência de jogos de cartas	Cartas semanal	3,494	21,040
Frequência de jogos de apostas	Apostas mensal	4,141	67,628
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões semanal	4,258	21,855
Frequência de jogo de dados	Dados mensal	4,802	50,085
Frequência de jogos de apostas	Apostas semanal	5,731	7,100

Fator 2

By the active categories			
Variable label	Category label	Coordinate	Weight
Frequência de jogos de apostas	Apostas semanal	-4,176	7,100
Frequência de jogo de perícia	Perícia semanal	-3,929	7,560
Frequência de jogo de dados	Dados semanal	-3,022	12,707
Frequência de jogos de apostas	Apostas mensal	-2,416	67,628
Frequência de jogo de dados	Dados mensal	-1,835	50,085
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões mensal	-1,647	115,653
Frequência de jogo de perícia	Perícia mensal	-1,603	101,195
Frequência de jogos de cartas	Cartas mensal	-1,363	166,971
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões semanal	-1,360	21,855
Frequência de jogos de cartas	Cartas semanal	-1,184	21,040
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria mensal	-1,169	426,747
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria semanal	-1,103	52,936
MIDDLE AREA			
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria nunca	0,048	3216,890
Frequência de jogo no Euromilhões	Euromilhões nunca	0,178	303,827
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria anual	0,526	768,561
Frequência de jogo na Raspadinha	Raspadinha anual	0,692	795,161
Frequência de jogo no Euromilhões	Euromilhões anual	0,705	838,422
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto anual	0,767	877,796
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões anual	1,131	294,830
Frequência de jogos de cartas	Cartas anual	1,939	177,706
Frequência de jogos de apostas	Apostas anual	2,196	144,685
Frequência de jogo desportivo	Desportivo anual	2,227	184,490
Frequência de jogo de perícia	Perícia anual	2,720	135,944
Frequência de jogo de dados	Dados anual	2,927	97,270

Fator 3

By the active categories			
Variable label	Category label	Coordinate	Weight
Frequência de jogos de apostas	Apostas semanal	-3,165	7,100
Frequência de jogo de dados	Dados semanal	-2,869	12,707
Frequência de jogo de perícia	Perícia semanal	-2,848	7,560
Frequência de jogo de dados	Dados mensal	-2,560	50,085
Frequência de jogos de apostas	Apostas mensal	-2,273	67,628
Frequência de jogo de perícia	Perícia mensal	-1,943	101,195
Frequência de jogo desportivo	Desportivo semanal	-1,254	69,796
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões mensal	-1,224	115,653
Frequência de jogos de cartas	Cartas mensal	-1,199	166,971
Frequência de jogo desportivo	Desportivo mensal	-1,035	112,466
Frequência de jogo de dados	*Missing value*	-0,811	3,969
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	*Missing value*	-0,803	10,933
M I D D L E A R E A			
Frequência de jogo no Euromilhões	Euromilhões seman	0,580	1742,340
Frequência de jogos de cartas	Cartas anual	0,616	177,706
Frequência de jogo de dados	Dados anual	0,660	97,270
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria anual	0,661	768,561
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto mens	0,674	692,593
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões anual	0,700	294,830
Frequência de jogo na Raspadinha	Raspadinha mensal	0,806	723,275
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto semar	1,087	591,990
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria mensal	1,102	426,747
Frequência de jogo desportivo	*Missing value*	1,314	3,265
Frequência de jogo na Raspadinha	Raspadinha semana	1,653	145,554
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria semanal	2,354	52,936

Fator 4

By the active categories			
Variable label	Category label	Coordinate	Weight
Frequência de jogos de apostas	Apostas mensal	-1,468	67,628
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto mens	-1,115	692,593
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões mensal	-0,983	115,653
Frequência de jogos de cartas	Cartas mensal	-0,844	166,971
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria mensal	-0,833	426,747
Frequência de jogo na Raspadinha	Raspadinha mensal	-0,681	723,275
Frequência de jogo no Euromilhões	Euromilhões mensal	-0,551	1594,410
Frequência de jogo de perícia	Perícia mensal	-0,367	101,195
Frequência de jogo de perícia	*Missing value*	-0,248	3,029
Frequência de jogos de apostas	Apostas anual	-0,230	144,685
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria anual	-0,177	768,561
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto anual	-0,125	877,796
M I D D L E A R E A			
Frequência de jogo de perícia	Perícia anual	0,452	135,944
Frequência de jogo de dados	Dados anual	0,620	97,270
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto semar	1,046	591,990
Frequência de jogo de dados	*Missing value*	1,431	3,969
Frequência de jogo na Raspadinha	Raspadinha semana	1,506	145,554
Frequência de jogo desportivo	Desportivo semanal	1,875	69,796
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria semanal	3,437	52,936
Frequência de jogo de dados	Dados semanal	3,534	12,707
Frequência de jogos de cartas	Cartas semanal	3,731	21,040
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões semanal	5,010	21,855
Frequência de jogo de perícia	Perícia semanal	8,050	7,560
Frequência de jogos de apostas	Apostas semanal	11,960	7,100

Fator 5

By the active categories			
Variable label	**Category label**	**Coordinate**	**Weight**
Frequência de jogos de apostas	Apostas semanal	-8,395	7,100
Frequência de jogo de perícia	Perícia semanal	-6,560	7,560
Frequência de jogo de dados	Dados semanal	-4,193	12,707
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões semanal	-3,086	21,855
Frequência de jogos de cartas	Cartas semanal	-2,193	21,040
Frequência de jogo de dados	Dados anual	-2,004	97,270
Frequência de jogo de perícia	*Missing value*	-1,754	3,029
Frequência de jogo de perícia	Perícia anual	-1,652	135,944
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto mensa	-0,815	692,593
Frequência de jogo desportivo	Desportivo anual	-0,804	184,490
Frequência de jogo no Euromilhões	Euromilhões mensal	-0,656	1594,410
Frequência de jogo na Raspadinha	Raspadinha mensal	-0,445	723,275
M I D D L E A R E A			
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões anual	0,582	294,830
Frequência de jogo no Euromilhões	Euromilhões nunca	0,603	303,827
Frequência de jogo no Euromilhões	Euromilhões anual	0,650	838,422
Frequência de jogo na Raspadinha	Raspadinha semana	0,650	145,554
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto semar	0,665	591,990
Frequência de jogo desportivo	Desportivo mensal	0,666	112,466
Frequência de jogo no Totobola/Totoloto	Totobola/loto anual	0,690	877,796
Frequência de jogo em salões de jogo	Salões mensal	0,787	115,653
Frequência de jogo na Lotaria	Lotaria semanal	1,165	52,936
Frequência de jogo de dados	Dados mensal	1,306	50,085
Frequência de jogo de perícia	Perícia mensal	1,324	101,195
Frequência de jogos de apostas	Apostas mensal	1,430	67,628

REPÚBLICA PORTUGUESA
SAÚDE

SICAD
Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências
Avenida da República n.º 61, do 1º ao 3º e do 7º ao 9º | 1050 - 189 Lisboa
T. 211 119 000 | www.sicad.pt