

# ECATD-CAD 2019

*Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas  
e outros Comportamentos Aditivos e Dependências:  
Portugal 2019*

**JOGO A DINHEIRO**

## **Ficha Técnica**

Título: *ECATD-CAD 2019. Estudo sobre os Comportamentos de Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e outros Comportamentos Aditivos e Dependências: Portugal 2019. Jogo a Dinheiro.*

Autores: Vasco Calado e Elsa Lavado

Editor: Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

Morada: Parque de Saúde Pulido Valente, Alameda das Linhas de Torres, n.º 117 Edifício SICAD, 1750-147 Lisboa – Portugal

Edição: Setembro / 2022

ISBN: 978-989-53221-7-6

Esta informação está disponível no sítio web do Serviço de Intervenção nos Comportamentos e nas Dependências, <http://www.sicad.pt>.

SERVIÇO DE INTERVENÇÃO NOS COMPORTAMENTOS ADITIVOS E NAS DEPENDÊNCIAS

# **ECATD-CAD 2019**

Estudo sobre o Consumo de Álcool,  
Tabaco, Drogas e outros Comportamentos  
Aditivos e Dependências: Portugal 2019

## **Jogo a Dinheiro**

SICAD/DMI/DEI

**2022**



# Sumário Executivo

---

O presente relatório é mais um produto do *Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e outros Comportamentos Aditivos e Dependências (ECATD-CAD 2019)* e centra-se exclusivamente na questão do jogo a dinheiro.

Este não é dos comportamentos aditivos com maior expressão entre os alunos do ensino público com idades entre os 13 e os 18 anos. No entanto, não se trata de um fenómeno propriamente despiciendo, pois está em causa uma prevalência na temporalidade dos últimos 12 meses bastante relevante (**13%**), para mais tratando-se de uma prática interdita a menores de 18 anos.

O jogo a dinheiro é uma prática predominantemente masculina, que aumenta na razão direta da idade e que tem maior expressão no Alentejo, sendo que os alunos que no último ano consumiram substâncias psicoativas (lícitas ou ilícitas), bem como os que jogaram jogos eletrónicos no último mês, são aqueles que mais jogam a dinheiro. Por outro lado, a prevalência de jogo a dinheiro praticamente não varia em função do rendimento escolar nem do nível de apoio/suporte emocional por parte de familiares e amigos. É ainda possível constatar que quanto maior é a perceção do controlo parental e da facilidade de acesso ao dinheiro dos pais mais elevada é a prevalência de jogo a dinheiro.

Quanto aos principais tipos de jogo a dinheiro jogados pelos alunos destacam-se as apostas desportivas (*placard, totobola, etc.*) e as lotarias (*euromilhões, raspadinhas, etc.*), enquanto os jogos de cartas/dados (*poker, dados, etc.*) e, sobretudo, as *slot machines* (máquinas de frutas, novas *slots, etc.*) têm pouca expressão.

Entre os alunos, a frequência de jogo a dinheiro tende a ser esporádica (uma vez por mês ou menos), exceto no caso das apostas desportivas, que são tendencialmente jogadas numa base semanal.

Verifica-se uma diferença de género relevante, no sentido em que os rapazes optam preferencialmente por apostas desportivas e as raparigas pelas lotarias. Quanto à idade, é possível constatar que, ao contrário do que é a regra, a prevalência de jogo em *slot machines* é mais elevada entre os jogadores mais novos (13-15 anos). Regionalmente também se verificam variações, sendo que as apostas desportivas se destacam entre os

jogadores das regiões Norte e Lisboa, as lotarias entre os jogadores de Algarve e Lisboa, as *slot machines* entre os jogadores da Região Autónoma dos Açores e do Centro e cartas/dados entre os jogadores da Região Autónoma da Madeira e do Centro.

Quanto à utilização da *Internet* para jogar a dinheiro, constata-se que esta é uma prática predominantemente *offline*. No entanto, apesar de minoritários, os jogadores que utilizam a *Internet* para jogar a dinheiro tendem a fazê-lo com uma frequência maior do que aqueles que, nos últimos 12 meses, jogaram a dinheiro exclusivamente *offline*.

Foi dada uma atenção especial à dimensão problemática do jogo a dinheiro, aqui entendida como estando relacionada com duas situações que indiciam problemas que derivam do jogo a dinheiro: necessidade de apostar cada vez mais dinheiro e ter que mentir acerca da quantia apostada.

Constata-se que, entre os alunos que jogaram a dinheiro nos 12 meses anteriores à inquirição, **1 em cada 5** declarou já ter sentido necessidade de apostar quantias cada vez maiores, e que **1 em cada 10** teve já que mentir a pessoas que lhes são importantes acerca da quantia gasta em jogo. **24%** dos jogadores recentes assinalaram uma das duas situações e **6%** assinalaram ambas.

Considerando a experiência de pelo menos uma destas situações, verifica-se que os jogadores recentes de *slot machines* são os que mais declaram já ter sentido problemas relacionados com o jogo a dinheiro, enquanto as lotarias se destacam como o tipo de jogo a dinheiro menos associado a uma dimensão problemática.

A experiência de problemas relacionados com o jogo a dinheiro é maior entre os alunos do sexo masculino, com menor rendimento escolar, com consumos recentes de tabaco e de drogas ilícitas (principalmente outras drogas ilícitas que não canábis), que jogam jogos eletrónicos, cujos pais aprovam que ocupem os tempos livres em frente a ecrãs, que utilizam com maior frequência a *Internet* para jogar a dinheiro, que obtêm dinheiro dos pais com facilidade e que declaram ter um baixo suporte emocional por parte de familiares e de amigos. A dimensão problemática é também mais evidente entre aqueles que podem ser considerados jogadores problemáticos de videojogo *online* e os que jogam a dinheiro numa base semanal, seja qual for o tipo de jogo.

Por fim, procedeu-se a um conjunto de análises estatísticas, que não só vieram confirmar os resultados já obtidos, como revelaram também que, entre os alunos com maior hábito de jogo a dinheiro (2 vezes por mês ou mais, nos últimos 12 meses), as variáveis mais decisivas para a dimensão problemática são o tempo de jogo por ocasião e a frequência de jogo. De facto, a experiência de problemas associados ao jogo a dinheiro é duas vezes maior entre os alunos que jogaram a dinheiro por mais de 2 horas na mesma ocasião e entre os que jogaram a dinheiro 2 vezes por semana ou mais. Por outro lado, a utilização da *Internet* para jogar a dinheiro destaca-se como a variável com menor influência na dimensão problemática.

Numa outra perspetiva, considerando ainda os alunos que jogam a dinheiro com maior frequência, verifica-se que as lotarias não apresentam uma influência estatisticamente significativa relativamente à dimensão problemática, enquanto as hipóteses de um aluno revelar problemas associados ao jogo a dinheiro aumentam 51% no que respeita a *slot machines*, 43% considerando as apostas desportivas e 25% nos jogos de cartas/dados.

Dado tratar-se de uma prática interdita a menores, e considerando que os alunos declaram jogar a dinheiro tendencialmente sem recurso à *Internet*, torna-se evidente o quanto há a fazer do lado da oferta no que ao controlo social diz respeito.

O mesmo é válido para o plano familiar, dado que o acesso ao dinheiro, nomeadamente através de empréstimos ou recompensas monetárias dadas pelos pais, revela-se um fator especialmente decisivo no que se refere ao jogo a dinheiro e à sua dimensão problemática. Fica também demonstrada a importância de um controlo parental mais efetivo e de um maior suporte emocional por parte de familiares e amigos como fatores protetores de problemas relacionados com o jogo a dinheiro.

O facto de os alunos que consomem substâncias psicoativas (lícitas e ilícitas) e que têm padrões de jogo eletrónico (*online*) mais problemático serem também aqueles que mais jogam a dinheiro e os que parecem desenvolver mais problemas associados obriga a pensar os diversos comportamentos potencialmente aditivos de uma forma integrada.





# Executive Summary

---

This report is a by-product of the *Study on the Consumption of Alcohol, Tobacco, Drugs and other Addictive Behaviours and Dependencies* (ECATD-CAD 2019) and focuses exclusively on gambling.

Gambling is not one of the most expressive addictive behaviours among Portuguese public-school students aged between 13 and 18. However, this is not an entirely negligible phenomenon, as it has a very relevant prevalence in the temporality of the last 12 months (13%), especially being a prohibited practice for those under 18 years of age.

Gambling is a predominantly male practice, which increases in direct proportion to age and is more expressive in the Alentejo region. The students that recently used psychoactive substances (licit or illicit) and/or video games stand out as the ones who gamble the most. On the other hand, the prevalence of gambling practically does not vary significantly according to school performance or the level of support/emotional support from family and friends. Another conclusion is that the greater the perception of parental control and the ease of access to money by parents, the higher the prevalence of gambling.

As for the main types of cash games played by students, sports betting and lotteries stand out, while cards/dice games and especially slot machines are much less prevalent.

Among students, the frequency of gambling tends to be sporadic (once a month or less), except in the case of sports betting, which tends to be played on a weekly basis.

There is a relevant gender difference, in the sense that boys prefer sports betting and girls prefer lotteries. As for age, one can conclude that, contrary to the rule, the prevalence of slot machine gambling is higher among younger gamblers (13-15 years old). Regionally, there are also variations: sports betting stand out among gamblers from the North and Lisbon regions, lotteries among gamblers from the Algarve and Lisbon regions, slot machines among gamblers from the Autonomous Region of the Azores and the Center region and cards/dice games among gamblers from the Autonomous Region of Madeira and the Centre region.

Among students, gambling is a predominantly offline practice. However, despite being a minority, gamblers who use the Internet to gamble tend to do so more often than those who, in the last 12 months, gambled exclusively offline.

Special attention was given to the problematic dimension of gambling, understood here as being related to two situations that indicate gambling-related problems: the need to bet more and more money and having to lie about the amount bet.

Among students who recently gambled, 1 in 5 declared that they had already felt the need to gamble larger and larger amounts and that 1 in 10 had already had to lie to family and friends about the amount spent on gambling. 24% of recent gamblers ticked one of the two situations and 6% ticked both.

Considering the experience of at least one of these situations, one can conclude that recent slot machine players are the ones who most report having experienced problems related to gambling, while lotteries stand out as the type of cash game the least associated with a problematic dimension.

The experience of gambling-related problems is higher among male students, with lower academic performance, with recent consumption of tobacco and illicit drugs (especially illicit drugs other than cannabis), who play videogames, whose parents approve that they spend their free time in front of screens, those who use the Internet more frequently to play for money, those who get money from their parents more easily and those that declare to have low emotional support from family and friends. The problematic dimension is also more evident among those who might be considered problem online video gamers and those who gamble weekly, whatever the type of game.

Finally, a set of statistical analyses was carried out, which not only confirmed the results already obtained but also revealed that, among students with a greater habit of gambling (twice a month or more, in the last 12 months), the most decisive variables for the problematic dimension are gambling time per occasion and frequency. The experience of problems associated with gambling is twice as high among students who gambled for more than 2 hours on one occasion and among those who gambled twice a week or more. On the other hand, the use of the Internet to gamble stands out as the variable with the least influence on the problematic dimension.

From another perspective, considering the students who gamble more frequently, it appears that lotteries do not have a statistically significant influence on the problematic dimension, while the chances of a student revealing problems associated with gambling increase by 51% if he or she plays slot machines, 43% considering sports betting and 25% card/dice games.

Given that gambling is prohibited to minors and considering that students declare that they tend to play for money without using the Internet, it becomes evident how much there is to be done on the supply side in terms of social control.

The same is true for the family, given that access to money, namely through loans or monetary rewards given by parents, is a particularly decisive factor in gambling and its problematic dimension. It was also demonstrated the importance of more effective parental control and greater emotional support from family and friends as protective factors for gambling-related problems.

The fact that students who consume psychoactive substances (licit and illicit) and who have more problematic (online) video gaming patterns are also those who gamble the most and seem to develop more serious gambling-related problems invite us to look at addictive behaviours in an integrated way.



# Agradecimentos

---

O primeiro agradecimento não podia deixar de ser para todos os alunos que colaboraram com o estudo, extensível aos encarregados de educação que autorizaram a sua participação. Igual agradecimento é devido a todos os professores que, de uma forma generosa, ajudaram a aplicar o questionário em sala de aula, bem como aos diretores de agrupamentos e escolas não agrupadas que, reconhecendo a importância do projeto, aceitaram participar e disponibilizaram os meios para que a aplicação do questionário na(s) sua(s) escola(s) decorresse da melhor forma possível.

Um agradecimento especial a Fernanda Feijão, que, durante muitos anos, foi o rosto do projeto ESPAD em Portugal e quem coordenou o estudo ECATD-CAD desde o início (2003). No final de 2018, com a merecida aposentadoria, interrompeu a colaboração com o SICAD, mas ainda a tempo de ter desempenhado um papel importante na preparação da presente edição do estudo. Igual agradecimento é devido a Carla Ribeiro (Chefe da Divisão de Estatística e Investigação do SICAD) pela colaboração, suporte e apoio em todos os momentos desta jornada.

Por fim, uma palavra de agradecimento também a todos que, de uma forma ou de outra, contribuíram para este estudo, nomeadamente:

## SICAD

**Direção** – Dr. João Goulão (Diretor Geral) e Dr. Manuel Cardoso (Subdiretor Geral).

**Direção de Serviços Monitorização e Informação** – Dr.ª Alcina Ló (Diretora Serviços).

**Divisão de Estatística e Investigação do SICAD** - colegas da DEI em especial Anabela Bento, Helena Neto, Liliana Ferreira e Rosário Mendes.

**Divisão de Comunicação e Informação** – Dr.ª Sónia Ferreira (Chefe de Divisão), Magda Matos.

**Divisão de Gestão de Recursos** – Dr.ª Maria José Ribeiro (Chefe de Divisão), Dr. Paulo Sérvolo, Dr.ª Márcia Pontinha, Ana Jorge e Helena Maravilha.

**Ministério da Educação**

**Direção-Geral da Educação** – Dr. José Vítor Pedroso (Diretor-Geral) e Dr. Rui Lima

**Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência** – Dr. Nuno Rodrigues (Diretor-Geral)

**Região Autónoma da Madeira**

**IASAÚDE** – Dr. Herberto Jesus (Presidente), Dr. Nélon Carvalho (Diretor da Unidade Operacional de Intervenção em Comportamentos Aditivos e Dependências)

**Direção Regional da Educação** – Dr. Marco Gomes (Diretor Regional)

**Região Autónoma dos Açores**

**Secretaria Regional da Educação e Cultura** – Dr. Avelino de Freitas de Meneses (Secretário Regional)

**Secretaria Regional da Saúde** – Dr. Rui Duarte Gonçalves Luís (Secretário Regional), Dr<sup>a</sup>. Suzete Frias (Diretora Regional de Prevenção e Combate às Dependências)

**Secretário de Estado Adjunto e da Saúde** – Dr. António Sales

**Secretário de Estado Adjunto e da Educação** – Prof. Doutor João Costa

A todos reiteramos os nossos agradecimentos pela disponibilidade e colaboração.

# Índice

---

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Introdução.....</b>                              | <b>19</b> |
| <b>Metodologia.....</b>                             | <b>21</b> |
| Amostra.....  | 21        |
| <b>Resultados .....</b>                             | <b>23</b> |
| Prevalência de jogo a dinheiro.....                 | 23        |
| Tipo de jogos, frequência e modalidade de jogo..... | 33        |
| Dimensão problemática do jogo a dinheiro .....      | 41        |
| <b>Discussão.....</b>                               | <b>55</b> |
| <b>Conclusão .....</b>                              | <b>59</b> |
| <b>Anexos.....</b>                                  | <b>61</b> |
| <b>Referências Bibliográficas .....</b>             | <b>67</b> |

# Índice de figuras e tabelas

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....   | 23 |
| Figura 2 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>sexo</b> , entre total de inquiridos (%) Portugal 2019 .....  | 24 |
| Figura 3 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>grupo etário</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....   | 25 |
| Figura 4 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>região</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....   | 26 |
| Figura 5 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, <b>por situação face ao consumo de substâncias psicoativas</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....  | 27 |
| Figura 6 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>situação face à prática de jogo eletrónico</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....   | 27 |
| Figura 7 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>situação face ao carácter problemático da prática de jogo eletrónico online</b> , entre jogadores de jogo eletrónico <i>online</i> (%). Portugal 2019 ..... | 28 |
| Figura 8 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>rendimento escolar declarado</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....   | 29 |
| Figura 9 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>perceção do controlo parental</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....  | 29 |
| Figura 10 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>perceção do nível socioeconómico familiar</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....   | 30 |
| Figura 11 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>perceção da facilidade de acesso a dinheiro</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....   | 31 |
| Figura 12 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>perceção do nível de apoio familiar</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....   | 31 |
| Figura 13 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>perceção do nível de apoio por parte dos amigos</b> , entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....   | 32 |
| Figura 14 –Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses,por <b>perceção da reação do pai e da mãe, face à dependência de ecrãs (Internet e jogos eletrónicos)</b> ,entre total de inquiridos (%). Portugal 2019 .....       | 32 |
| Figura 15 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>tipo de jogo</b> , entre total de inquiridos e jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....  | 33 |
| Figura 16 – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>tipo de jogo</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....   | 34 |
| Figura 17 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>tipo de jogo e sexo</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....   | 34 |
| Figura 18 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>tipo de jogo e grupo etário</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....   | 35 |



|   |    |
|---|----|
| Figura 19 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por <b>tipo de jogo e região</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....  | 36 |
| Figura 20 – Utilização da <i>Internet</i> para jogar a dinheiro nos últimos 12 meses, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019.....   | 37 |
| Figura 21 – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses em <b>slot machines</b> , em função da <b>utilização da Internet</b> , entre jogadores recentes de <i>slot machines</i> (%). Portugal 2019.....                                  | 37 |
| Figura 22 – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses em <b>cartas/dados</b> , em função da <b>utilização da Internet</b> , entre jogadores recentes de <i>cartas/dados</i> (%). Portugal 2019.....                                    | 38 |
| Figura 23 – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses em <b>lotarias</b> , em função da <b>utilização da Internet</b> , entre jogadores recentes de <i>lotarias</i> (%). Portugal 2019.....  | 38 |
| Figura 24 – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses em <b>apostas desportivas</b> , em função da <b>utilização da Internet</b> , entre jogadores recentes de apostas desportivas (%). Portugal 2019 .....                            | 39 |
| Figura 25 – Problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, entre total de inquiridos e jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019.....  | 42 |
| Figura 26 – Problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>cruzamento das situações</b> , entre total de inquiridos e jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....   | 42 |
| Figura 27 – Problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>tipo de jogo</b> , entre jogadores recentes a dinheiro dos respetivos jogos (%). Portugal 2019.....   | 43 |
| Figura 28 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>sexo</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....  | 44 |
| Figura 29 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>grupo etário</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019.....   | 44 |
| Figura 30 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>região</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019.....   | 45 |
| Figura 31 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>situação face ao consumo de substâncias psicoativas</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....                         | 46 |
| Figura 32 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>situação face à prática de videojogo</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019.....   | 47 |
| Figura 33 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>situação face ao carácter problemático da prática de jogo eletrónico online</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 ..... | 47 |
| Figura 34 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>rendimento escolar declarado</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....  | 48 |
| Figura 35 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>perceção do controlo parental</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....   | 48 |
| Figura 36 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>perceção do nível socioeconómico familiar</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....                                   | 49 |
| Figura 37 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>perceção da facilidade de acesso a dinheiro</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....                                 | 50 |
| Figura 38 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>perceção do nível de apoio familiar</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019.....  | 50 |
| Figura 39 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por <b>perceção do nível de apoio por parte dos amigos</b> , entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 .....                             | 51 |

Figura 40 – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **perceção da reação do pai/mãe face à dependência de ecrãs (Internet e jogos eletrónicos)**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019..... 52

Figura 41 – Importância da variável independente no modelo estatístico utilizado ..... 53

Figura 42 – Redes Neurais Artificiais ..... 62

Tabela 1 - Distribuição por variáveis sociodemográficas, entre total de inquiridos e entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019 ..... 22

Tabela 2 – Variáveis na equação..... 54

Tabela 3 – Resultados do teste *t de Student* (igualdade de médias – amostras independentes), relativamente a problemas no jogo a dinheiro, entre jogadores recentes a dinheiro..... 61

# Introdução

O presente relatório, que é mais um produto do *Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e outros Comportamentos Aditivos e Dependências (ECATD-CAD) 2019*, centra-se exclusivamente na questão do jogo a dinheiro. Este é um comportamento potencialmente aditivo que urge conhecer de forma mais detalhada, nomeadamente no que diz respeito à população jovem portuguesa.

Como se viu nos resultados nacionais do ECATD-CAD 2019 já apresentados<sup>1</sup>, o jogo a dinheiro não é dos comportamentos aditivos com maior expressão entre os alunos do ensino público, com idades entre os 13 e os 18 anos. No entanto, não se trata de um fenómeno propriamente despiciendo, pois estão em causa prevalências na temporalidade dos últimos 12 meses bastante relevantes, para mais tratando-se de uma prática interdita a menores de 18 anos.

O relatório é dividido em quatro partes. Inicialmente procura-se traçar um perfil do jogador a dinheiro entre a população em estudo, dedicando depois algum espaço aos tipos de jogos preferidos pelos alunos, a frequência com que os jogam e à modalidade (*online/offline*). A terceira parte do relatório centra-se nos alunos que revelam ter ou já ter tido uma dimensão problemática associada ao jogo a dinheiro, repetindo o mesmo exercício de procurar traçar um perfil em função de um conjunto de variáveis sociodemográficas. Finalmente, procede-se a um exercício de análise estatística complementar em torno dos alunos em maior risco de desenvolver problemas relacionados com o jogo a dinheiro.

---

<sup>1</sup> Lavado & Calado, 2020.



# Metodologia

## Amostra

A tabela 1 sintetiza a amostra (N=26.319) em função de algumas variáveis sociodemográficas, permitindo perceber que é ligeiramente mais feminina (54%) do que masculina (46%) e que os alunos mais velhos (16-17 e 18 anos) estão em maior proporção (55%) do que os alunos mais novos (13-15 anos) (45%). No plano geográfico, o Norte é a região mais representada (34%), seguindo-se a Área Metropolitana de Lisboa (23%) e a região Centro (19%). A percentagem de alunos que, nos últimos 12 meses, consumiram álcool, tabaco e drogas ilícitas é de 59%, 29% e 13%, respetivamente. Uma grande maioria (72%) jogou videojogos nos 30 dias anteriores à inquirição, sendo minoritários (18%) os alunos que podem ser considerados jogadores problemáticos de videojogos na modalidade *online*.

Relativamente a outras variáveis que foram construídas, verifica-se que a maioria dos alunos (51%) declara ter um rendimento escolar bom ou muito bom, enquanto o nível de controlo parental dispersa-se de forma aproximada entre forte, moderado e fraco. No que diz respeito à situação socioeconómica familiar, apenas uma pequena minoria (5%) declara que a sua família tem um nível de vida inferior aos das outras famílias portuguesas. A esmagadora maioria acha que é igual (53%) ou superior (42%). Quase metade dos alunos (49%) declara um nível intermédio de facilidade de acesso a dinheiro, enquanto 17% consideram ser fácil obter dinheiro dos pais e 34% difícil.

A grande maioria dos alunos considera que pode contar com um elevado apoio da família (79%) e dos amigos (85%), enquanto apenas 10% e 6%, respetivamente, declaram um baixo apoio. A maioria declara que o seu pai não permitiria (32%) ou desencorajaria (43%) se, nos tempos livres, ficasse «agarrado» à *Internet* ou aos jogos eletrónicos, sem querer saber de mais nada. O mesmo se aplica em relação à perceção da reação da mãe, de forma ligeiramente mais acentuada.

Como se verá, o grupo de alunos que jogou a dinheiro nos 12 meses anteriores à inquirição distribui-se de forma consideravelmente diferente em todas as variáveis, com exceção do apoio familiar e dos amigos (Tabela 1).

**Tabela 1** - Distribuição por variáveis sociodemográficas, entre total de inquiridos e entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019

|  | Total inquiridos | Jogadores recentes a dinheiro |   | Total inquiridos | Jogadores recentes a dinheiro |
|--|------------------|-------------------------------|---|------------------|-------------------------------|
| <b>Sexo</b>                            |                  |                               | <b>Nível socioeconómico da família<sup>2</sup></b>      |                  |                               |
| Masculino                              | 46.2             | 76.6                          | Alto  | 41.5             | 49.0                          |
| Feminino                               | 53.8             | 23.4                          | Médio   | 52.8             | 45.4                          |
| <b>Grupo etário</b>                    |                  |                               | Baixo   | 5.7              | 5.6                           |
| 13-15                                  | 45.2             | 26.4                          | <b>Acesso a dinheiro<sup>3</sup></b>                    |                  |                               |
| 16-17                                  | 37.2             | 44.4                          | Fácil   | 17.2             | 23.7                          |
| 18                                     | 17.6             | 29.2                          | Médio   | 48.5             | 50.2                          |
| <b>Região<sup>4</sup></b>              |                  |                               | Difícil   | 34.3             | 26.0                          |
| Norte                                  | 33.8             | 35.8                          | <b>Apoio familiar<sup>5</sup></b>                       |                  |                               |
| Centro                                 | 19.3             | 19.1                          | Alto  | 78.5             | 79.2                          |
| Lisboa                                 | 22.5             | 22.7                          | Médio   | 11.8             | 11.8                          |
| Alentejo                               | 5.9              | 6.8                           | Baixo   | 9.7              | 9.0                           |
| Algarve                                | 4.5              | 4.3                           | <b>Apoio dos amigos<sup>6</sup></b>                     |                  |                               |
| Açores                                 | 2.9              | 1.3                           | Alto  | 85.2             | 86.3                          |
| Madeira                                | 11.0             | 10.0                          | Médio   | 9.1              | 8.4                           |
| <b>Consumos recentes<sup>7</sup></b>   |                  |                               | Baixo   | 5.7              | 5.3                           |
| Álcool                                 | 59.3             | 82.4                          | <b>Reação do pai à dependência de ecrãs<sup>8</sup></b> |                  |                               |
| Tabaco                                 | 29.4             | 51.8                          | Não permitia  | 32.2             | 22.5                          |
| Drogas ilícitas                        | 13.3             | 29.0                          | Desencorajava   | 42.1             | 49.1                          |
| <b>Jogo eletrónico<sup>9</sup></b>     |                  |                               | Não se importava  | 13.9             | 17.4                          |
| Prevalências último mês                | 71.6             | 86.7                          | Aprovava  | 2.3              | 3.7                           |
| Jogo online problemático               | 16.4             | 20.8                          | Não sabe  | 9.5              | 7.2                           |
| <b>Rendimento escolar<sup>10</sup></b> |                  |                               | <b>Reação da mãe à dependência de ecrãs</b>             |                  |                               |
| Bom                                    | 51.2             | 47.2                          | Não permitia  | 39.5             | 30.7                          |
| Suficiente                             | 44.7             | 48.8                          | Desencorajava   | 39.9             | 46.3                          |
| Insuficiente                           | 4.1              | 3.9                           | Não se importava  | 11.1             | 14.5                          |
| <b>Controlo parental<sup>11</sup></b>  |                  |                               | Aprovava  | 2.1              | 3.1                           |
| Forte                                  | 35.1             | 31.6                          | Não sabe  | 7.2              | 5.4                           |
| Moderado                               | 34.4             | 35.2                          |   |                  |                               |
| Fraco                                  | 30.5             | 33.2                          |   |                  |                               |

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

- <sup>2</sup> Nível de vida da própria família comparativamente com o das outras famílias portuguesas
- <sup>3</sup> Perceção da facilidade de acesso ao dinheiro, nomeadamente através de empréstimos ou prendas/recompensas em dinheiro por parte dos pais
- <sup>4</sup> As regiões correspondem às NUTII
- <sup>5</sup> A variável do apoio familiar foi obtida a partir de outras, nomeadamente: a família tenta realmente ajudar, ter apoio/suporte emocional da família, poder falar de problemas com a família, e a família ajuda a tomar decisões
- <sup>6</sup> A variável apoio dos amigos foi obtida a partir de outras, nomeadamente: os amigos tentam realmente ajudar, poder contar com os amigos quando algo corre mal, ter amigos com quem partilhar alegrias/tristezas, e poder falar de problemas com os amigos
- <sup>7</sup> Consumos nos 12 meses anteriores à aplicação do inquérito
- <sup>8</sup> As variáveis da reação do pai ou da mãe perante a dependência ecrãs traduzem a opinião do aluno: "Qual achas que seria a reação dos teus pais se nos tempos livres ficasses «agarrado(a)» à Internet ou aos jogos eletrónicos sem queres saber de mais nada?"
- <sup>9</sup> A prevalência de jogo eletrónico nos 30 dias anteriores à aplicação do inquérito inclui jogo online e offline. A prevalência de jogadores online problemáticos obteve-se através da aplicação da escala *Problematic Online Gaming Questionnaire* (POGQ)
- <sup>10</sup> Bom/Muito Bom corresponde a um rendimento escolar geral de 4 e 5 valores no 3º Ciclo, e a 14 valores ou mais no Secundário; Suficiente corresponde a um rendimento escolar geral de 3 valores no 3º Ciclo, e 10 a 13 valores no Secundário; Insuficiente corresponde a um rendimento escolar geral de 1 a 2 valores no 3º Ciclo, e 9 valores ou menos no Secundário. Sendo a pergunta "Qual é a classificação que melhor descreve o teu rendimento escolar no período letivo anterior?", a variável foi construída com base no rendimento escolar declarado pelo aluno
- <sup>11</sup> A variável *Controlo Parental* foi construída a partir de uma questão em que se perguntava com que frequência os pais dos alunos definem regras sobre o que estes podem fazer em casa e na rua. Forte corresponde a "quase sempre / frequentemente", Moderado corresponde a "às vezes" e Fraco corresponde a "raramente / quase nunca". Mais uma vez, a variável é construída a partir da perceção declarada pelo aluno

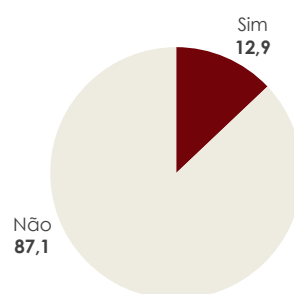
# Resultados

## Prevalência de jogo a dinheiro

Entre os alunos do ensino público com idades entre os 13 e os 18 anos, o jogo a dinheiro não é dos comportamentos potencialmente aditivos mais prevalentes, registando valores muito longe dos relativos ao consumo de álcool e de tabaco, mas ao nível do consumo de drogas ilícitas e de medicamentos psicoativos, por exemplo.

De facto, a grande maioria dos alunos declara não ter jogado a dinheiro nos 12 meses anteriores à aplicação do inquérito, sendo que aqueles que, de uma forma ou outra, o fizeram totalizam 13% (Figura 1).

Figura 1 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, entre total de inquiridos (%).  
Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

É sobre esta minoria que o presente documento se debruça.

Segue-se uma análise que visa traçar um perfil dos alunos que **jogaram a dinheiro nos últimos 12 meses**. Para isso, a prevalência de jogo a dinheiro é analisada em função de um conjunto de variáveis, incluindo algumas que foram construídas propositadamente para o presente relatório.

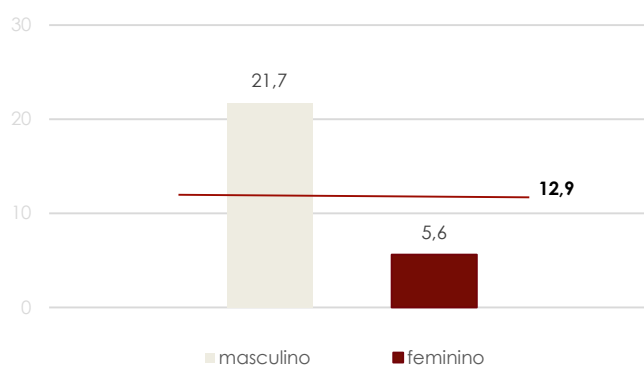
Para ajudar à leitura da informação disponibilizada, e se perceberem melhor as discrepâncias em função das diferentes variáveis, aos gráficos é acrescentada a percentagem de jogadores a dinheiro entre o total dos alunos (12.9%), servindo como ponto de referência.

Como será possível constatar, algumas variáveis parecem relacionar-se mais com a prática de jogo a dinheiro entre os alunos, enquanto outras parecem ter menos importância.

## SEXO

No que respeita ao jogo a dinheiro, o sexo é uma variável que parece ser especialmente determinante. De facto, esta é uma prática predominantemente masculina, sendo que, face às raparigas, os rapazes registam uma prevalência nos 12 meses anteriores à inquirição cerca de 4 vezes superior, correspondendo a +16 pontos percentuais. Dito de outra forma, entre os alunos do ensino público com idades entre os 13 e os 18 anos, por cada rapariga que joga a dinheiro há quase 4 rapazes a fazer o mesmo (Figura 2).

**Figura 2** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **sexo**, entre total de inquiridos (%) Portugal 2019



Qui-quadrado: \*\*\*  $p \leq 0.001$

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## IDADE

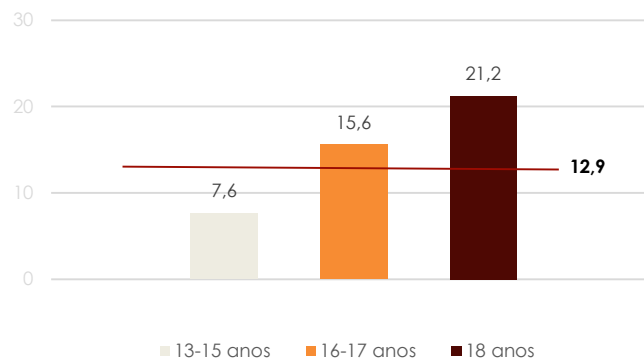
No que diz respeito aos grupos etários, verifica-se também uma grande discrepância, sendo que a prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses aumenta de forma acentuada na razão direta da idade. Os alunos mais velhos (18 anos<sup>12</sup>)

<sup>12</sup> Por razões metodológicas, a idade considerada ao longo do relatório corresponde àquela que os alunos completavam no ano da inquirição (2019). Uma vez que o questionário foi aplicado no início do ano, à data de inquirição, a maior parte dos alunos aqui considerados como tendo 18 anos era ainda menor, pois completariam a idade mínima legal nos restantes meses do ano, já depois do preenchimento do questionário.



registam uma prevalência de jogo a dinheiro que é cerca de três vezes superior à registada entre os alunos mais novos (13-15 anos), correspondendo a +13 pontos percentuais (Figura 3).

**Figura 3** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **grupo etário**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019



Qui-quadrado: \*\*\*  $p \leq 0.001$

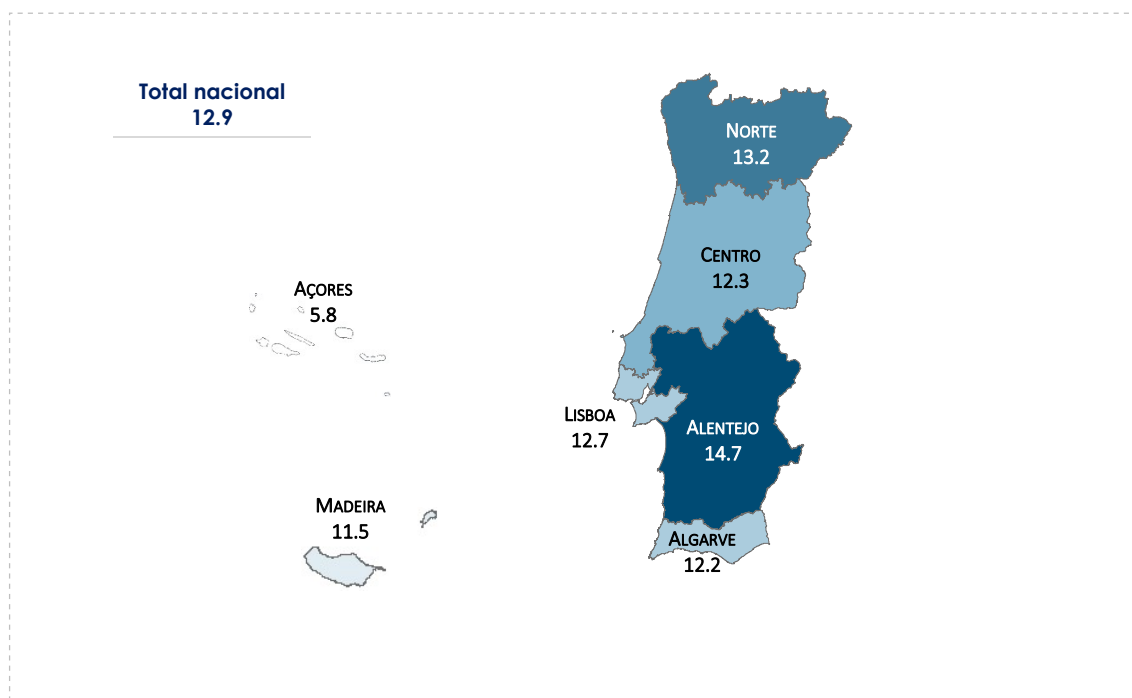
Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## REGIÃO

Em comparação com as variáveis sexo e idade, a prática do jogo a dinheiro nos últimos 12 meses não varia tanto no plano regional, registando-se valores aproximados em todas as regiões do país, com exceção da Região Autónoma dos Açores, que se destaca por uma prevalência muito inferior às outras<sup>13</sup> (-7 pontos percentuais em relação ao total nacional). Entre as restantes regiões, o Alentejo regista a maior prevalência (2 pontos percentuais acima do total nacional) (Figura 4).

<sup>13</sup> Esta discrepância explica-se, pelo menos em parte, com o facto da Região Autónoma dos Açores ser precisamente aquela onde, no que à amostra do presente estudo diz respeito, o peso dos alunos mais novos (13-15) é maior.

Figura 4 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **região**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019

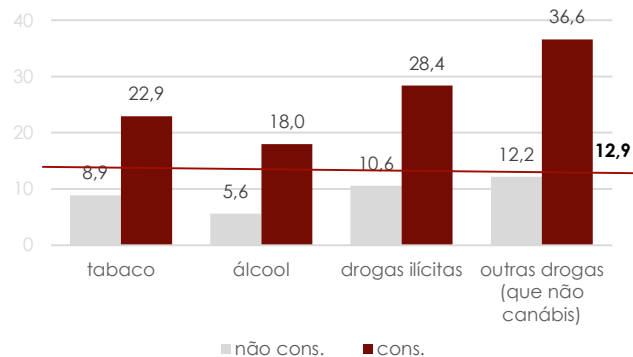


Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

### CONSUMO DE SUBSTÂNCIAS PSICOATIVAS

Os alunos que nos últimos 12 meses consumiram álcool, tabaco e/ou drogas ilícitas jogaram a dinheiro muito mais do que aqueles que, no mesmo período, não consumiram essas substâncias psicoativas. A diferença é proporcionalmente mais acentuada no caso do álcool e das outras drogas ilícitas que não canábis, estando em causa um rácio de cerca de um para três (Figura 5).

**Figura 5** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, **por situação face ao consumo de substâncias psicoativas**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019



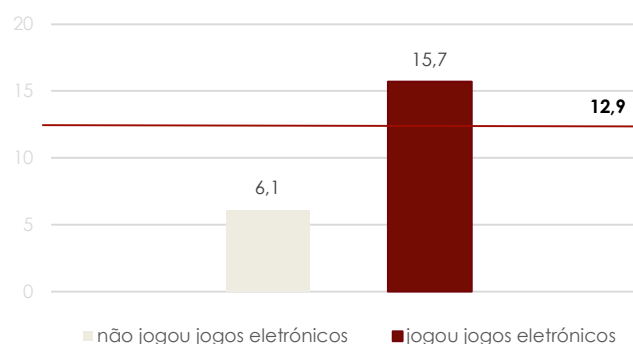
Obs.: Qui-quadrado- tabaco, álcool, drogas e outras drogas (que não canábis) ( $p \leq 0.001$ )

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## JOGO ELETRÓNICO

Também a prática de jogo eletrónico (*gaming*), neste caso na temporalidade dos últimos 30 dias, parece estar particularmente relacionada com a prevalência de jogo a dinheiro (*gambling*), neste caso na temporalidade dos últimos 12 meses. De facto, os alunos que jogaram jogos eletrónicos no mês anterior à inquirição jogaram recentemente a dinheiro entre duas a três vezes mais do que aqueles que não jogaram videojogos no mesmo período, correspondendo uma discrepância de 10 pontos percentuais (Figura 6).

**Figura 6** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **situação face à prática de jogo eletrónico**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019



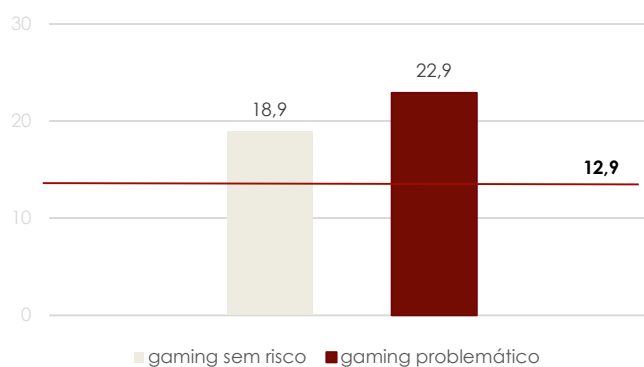
Qui-quadrado: \*\*\*  $p \leq 0.001$

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

O questionário contemplava a aplicação de uma escala (*POGQ-SF*) dirigida aos alunos que jogam jogos eletrónicos através da *Internet*, permitindo aferir o carácter problemático dos seus padrões de *gaming online*. Quando a análise da prevalência de jogo a dinheiro (*gambling*) se restringe apenas aos que jogam jogos eletrónicos *online*, verifica-se que os alunos que podem ser considerados jogadores problemáticos de jogo eletrónico *online* registam uma prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses um pouco superior (+ 4 pontos percentuais) aos que têm um padrão de jogo eletrónico *online* considerado de baixo ou nenhum risco (Figura 7).

Dito de outra forma, parece haver uma maior relação entre a prática de jogo a dinheiro e a situação face aos videojogos (*online e/ou offline*) do que com o carácter problemático do jogo eletrónico *online*.

**Figura 7** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **situação face ao carácter problemático da prática de jogo eletrónico online**, entre jogadores de jogo eletrónico online (%).  
Portugal 2019

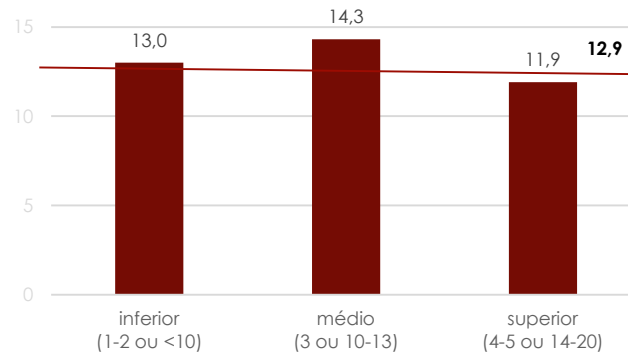


Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## RENDIMENTO ESCOLAR

A prevalência de jogo a dinheiro pouco varia em função do rendimento escolar declarado pelo aluno, estando em causa uma discrepância máxima de 2 pontos percentuais. É possível verificar que os alunos que declaram ter um melhor aproveitamento escolar são os que, nos últimos 12 meses, menos jogaram a dinheiro, enquanto os que tiveram um aproveitamento de nível intermédio são os que mais jogaram a dinheiro (Figura 8).

**Figura 8** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **rendimento escolar declarado**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019



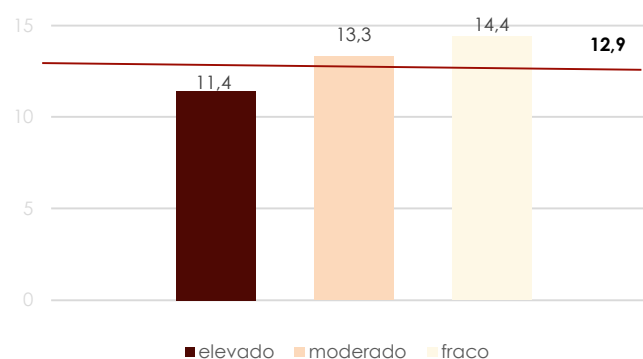
Qui-quadrado: \*\*  $p < 0.005$

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## CONTROLO PARENTAL

A prevalência de jogo a dinheiro também não varia de forma acentuada em função da perceção do nível de controlo exercido pelos pais, ainda que se verifique uma tendência: os alunos que declaram que os seus pais definem com maior frequência regras sobre o que podem fazer em casa e/ou na rua são também aqueles que, nos últimos 12 meses, menos jogaram a dinheiro. Em sentido contrário, os alunos cujos pais nunca ou raramente definem tais regras são os que mais jogaram a dinheiro no período de tempo em causa. Entre uns e outros a discrepância é de 3 pontos percentuais, o que face a outras variáveis não é particularmente relevante (Figura 9).

**Figura 9** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **perceção do controlo parental**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019



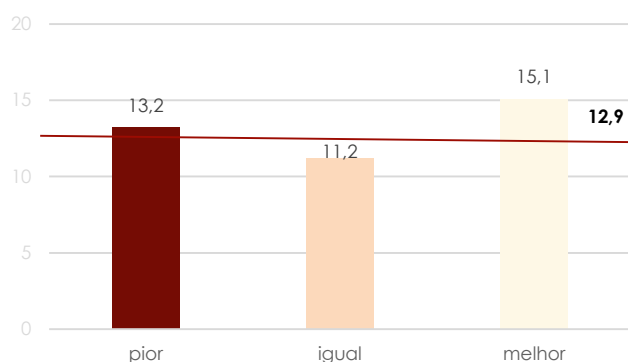
Qui-quadrado: \*\*  $p < 0.005$

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

### NÍVEL SOCIOECONÓMICO DA FAMÍLIA

Os alunos que declaram que o nível de vida da sua família é comparativamente melhor ou muito melhor do que o das outras famílias portuguesas destacam-se como aqueles que, nos 12 meses anteriores à inquirição, mais jogaram jogos a dinheiro. Aqui está em causa uma discrepância máxima de 4 pontos percentuais (Figura 10).

**Figura 10** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **perceção do nível socioeconómico familiar**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019



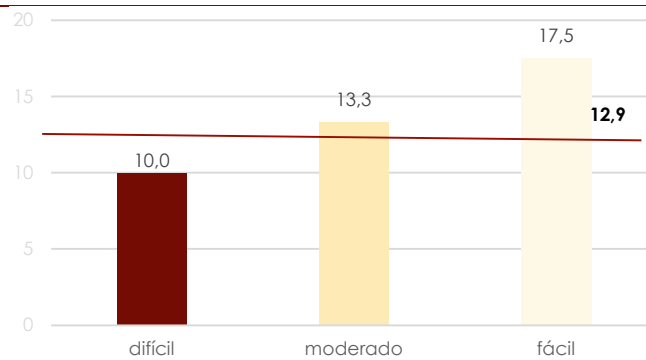
Qui-quadrado: \*\*\*  $p \leq 0.001$

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

### ACESSO A DINHEIRO

No que diz respeito à prevalência de jogo a dinheiro em função do acesso a dinheiro, as discrepâncias são mais acentuadas, aumentando aquela prevalência na razão direta da facilidade declarada em obter dinheiro. Os alunos que declaram que com maior assiduidade conseguem pedir dinheiro emprestado aos seus pais ou que conseguem que estes lhes deem prendas ou recompensas monetárias são aqueles que registam a maior prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses. Face a estes últimos, os alunos que declaram ter maior dificuldade em receber dinheiro emprestado ou recompensas monetárias registam uma prevalência consideravelmente inferior (-8 pontos percentuais) (Figura 11).

**Figura 11** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **percepção da facilidade de acesso a dinheiro**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019



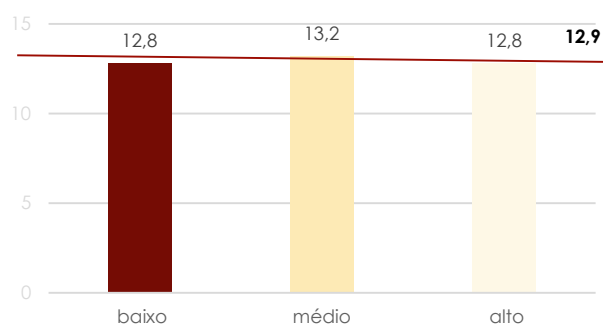
Qui-quadrado: \*\*\*  $p \leq 0,001$

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

### APOIO FAMILIAR

Pode considerar-se que a prevalência de jogo a dinheiro não varia em função do apoio/suporte familiar que os alunos declaram ter. De facto, 13% é a percentagem que jogou a dinheiro nos últimos 12 meses tanto entre aqueles que declaram que contam com um forte apoio e suporte emocional por parte da família como entre os que declaram o contrário ou aqueles que estão entre uma posição e outra (Figura 12).

**Figura 12** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **percepção do nível de apoio familiar**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019



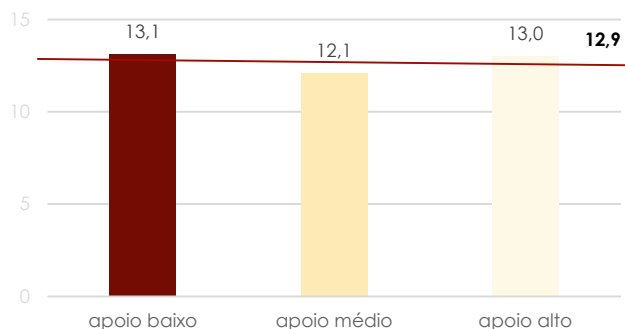
Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

### APOIO DOS AMIGOS

O mesmo é válido para o apoio por parte dos amigos, pois também neste caso a prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses praticamente não varia em função

da percepção do suporte que os alunos declaram poder contar dos amigos quando algo corre mal (Figura 13).

**Figura 13** – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **percepção do nível de apoio por parte dos amigos**, entre total de inquiridos (%). Portugal 2019

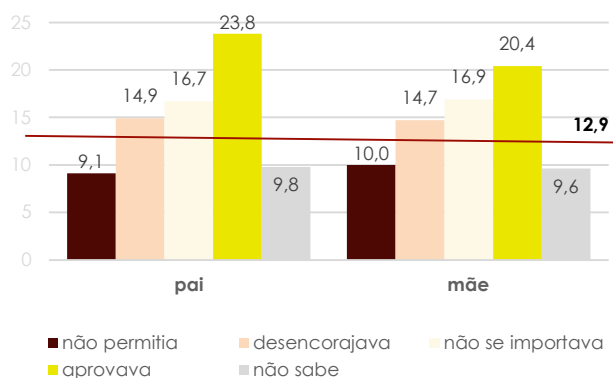


Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

### REAÇÃO DOS PAIS FACE À DEPENDÊNCIA DE ECRÃS

Os alunos que declaram que os seus pais aprovariam se, nos tempos livres, ficassem «agarrados» à *Internet* ou aos jogos eletrónicos são aqueles que, nos últimos 12 meses, mais jogaram a dinheiro. Com os alunos que declaram que os pais não permitiram que isso acontecesse passa-se o inverso, registando valores bastante inferiores face aos primeiros (-15 pontos percentuais, no caso da reação do pai, e -10 pontos percentuais, no caso da reação da mãe) (Figura 14).

**Figura 14** –Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses,por **percepção da reação do pai e da mãe, face à dependência de ecrãs (*Internet* e jogos eletrónicos)**,entre total de inquiridos (%). Portugal 2019



Obs.: Qui-quadrado- reação do pai e reação da mãe (p<0.001)

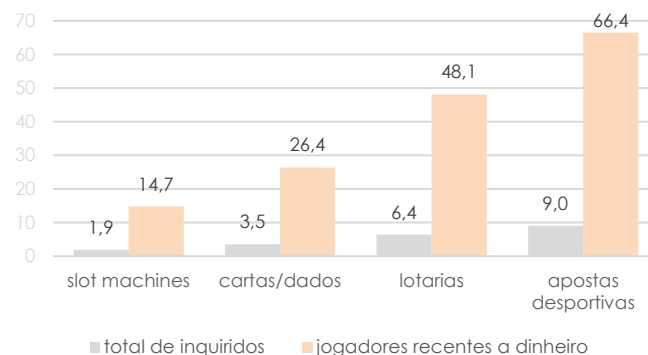
Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI



## Tipo de jogos, frequência e modalidade de jogo

Embora limitadas a uma minoria, as apostas desportivas<sup>14</sup> e as lotarias<sup>15</sup> são os principais tipos de jogos a dinheiro jogados pelos alunos, enquanto jogos de cartas/dados<sup>16</sup> e, sobretudo, *slot machines*<sup>17</sup> são formas de jogo a dinheiro com menor expressão entre esta população (Figura 15).

Figura 15 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **tipo de jogo**, entre total de inquiridos e jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

Entre os alunos que jogaram a dinheiro na sua globalidade, a grande maioria não jogou em *slot machines* (85%) ou cartas/dados (74%) nos 12 meses anteriores à inquirição. No mesmo período temporal, aproximadamente metade jogou em lotarias e cerca de 2/3 fez apostas desportivas.

Entre os jogadores recentes, a frequência de todos os tipos de jogos é sobretudo esporádica (uma vez por mês ou menos), com exceção das apostas desportivas, que

<sup>14</sup> Placard, totobola, etc.

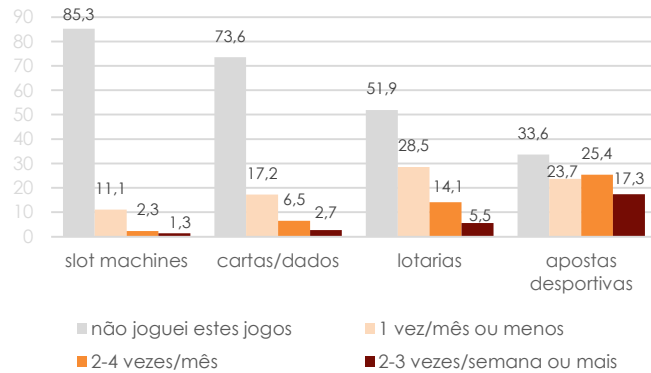
<sup>15</sup> Euromilhões, totoloto, raspadinhas, bingo, keno, etc.

<sup>16</sup> Poker, bridge, dados, etc.

<sup>17</sup> Máquinas de frutas, novas slots, etc.

tende a ser um tipo de jogo praticado numa base semanal ou quase semanal (Figura 16).

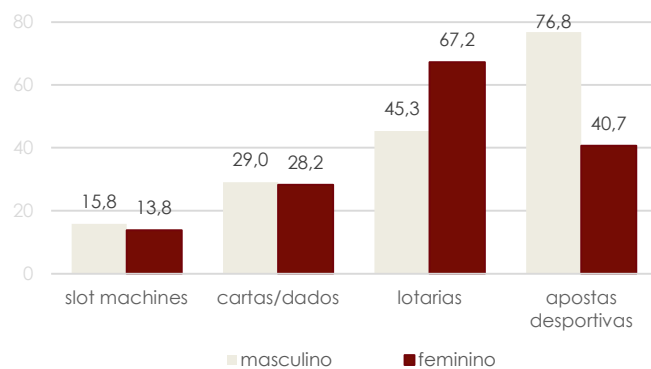
Figura 16 – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **tipo de jogo**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

O jogo a dinheiro varia de forma considerável em função do sexo dos alunos, não apenas no que diz respeito à prevalência, mas também ao tipo de jogo preferido: entre os jogadores recentes, as lotarias são um tipo de jogo mais feminino do que masculino, enquanto as apostas desportivas são uma prática predominantemente masculina. Relativamente a *slot machines* e jogos de cartas ou dados, não se verificam grandes discrepâncias em função do sexo dos alunos (Figura 17).

Figura 17 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **tipo de jogo e sexo**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019

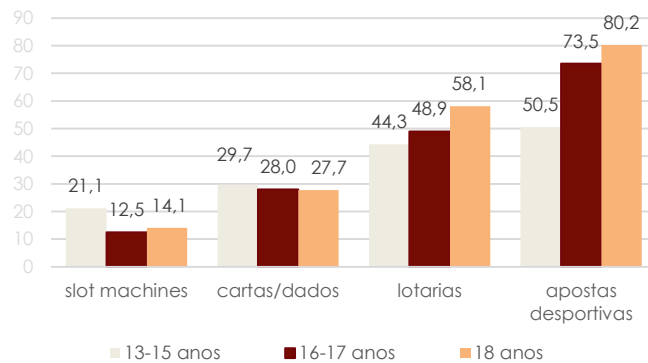


Obs.: Qui-quadrado- lotarias e apostas em desporto ( $p \leq 0.001$ )

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

Em relação à idade, verifica-se que as lotarias e as apostas desportivas são tipos de jogos cuja prevalência, entre os jogadores recentes, aumenta na razão direta da idade. Em sentido contrário, *slot machines* são um tipo de jogo cuja prevalência nos últimos 12 meses é mais elevada entre os jogadores mais novos (13-15 anos) (Figura 18).

Figura 18 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **tipo de jogo** e **grupo etário**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



Obs.: Qui-quadrado- *slot machines* e lotarias ( $p \leq 0.005$ ), e apostas em desporto ( $p \leq 0.001$ )

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

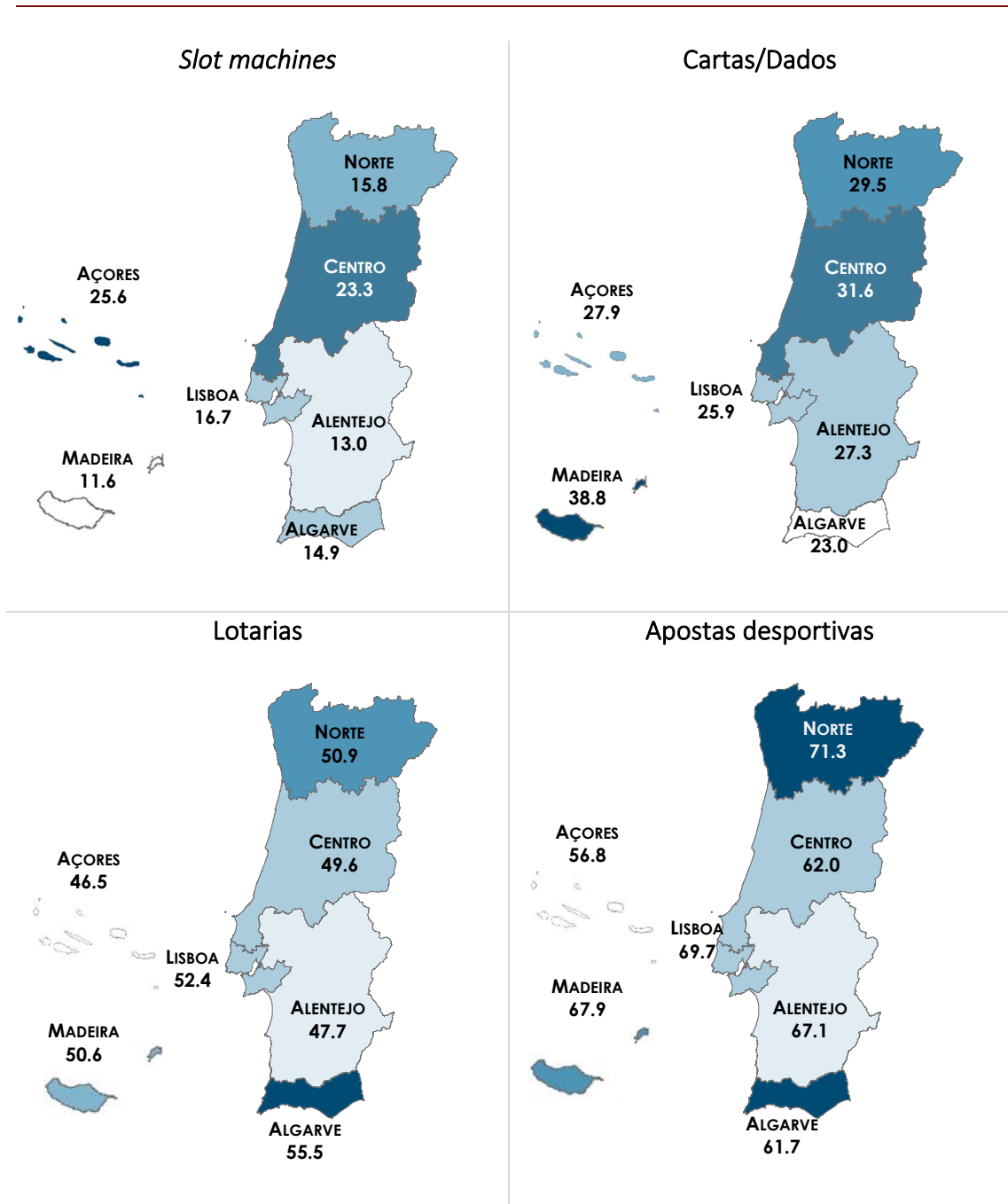
No plano regional, entre jogadores recentes, o jogo em *slot machines* tem maior expressão nos **Açores** e na região **Centro**, sendo proporcionalmente menos jogado na **Região Autónoma da Madeira** e no **Alentejo**.

O jogo a dinheiro de *cartas/dados* tem maior expressão na **Madeira** e no **Centro** e menor no **Algarve**.

O **Algarve** é também a região com a maior proporção de jogadores a dinheiro que apostou em *lotarias*, seguindo-se a região de **Lisboa**, enquanto os **Açores** e o **Alentejo** se destacam em sentido contrário.

Finalmente, relativamente às *apostas desportivas*, é no **Norte** que este tipo de jogo a dinheiro tem maior expressão, sendo que a **Região Autónoma dos Açores** regista a menor proporção de jogadores recentes que apostou dinheiro dessa forma (Figura 19).

Figura 19 – Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, por **tipo de jogo** e **região**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019

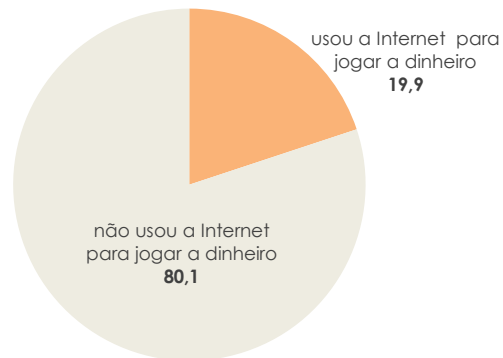


Obs.: Qui-quadrado- cartas/dados ( $p \leq 0.001$ ) e apostas em desporto ( $p \leq 0.005$ )

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

O questionário incluía uma pergunta sobre a utilização da *Internet* para jogar a dinheiro, permitindo perceber que, entre aqueles que jogaram a dinheiro recentemente, a grande maioria (80%) não utilizou a *Internet* para o fazer. Tal significa, portanto, que, entre os alunos, o jogo a dinheiro é predominantemente feito *offline* (Figura 20).

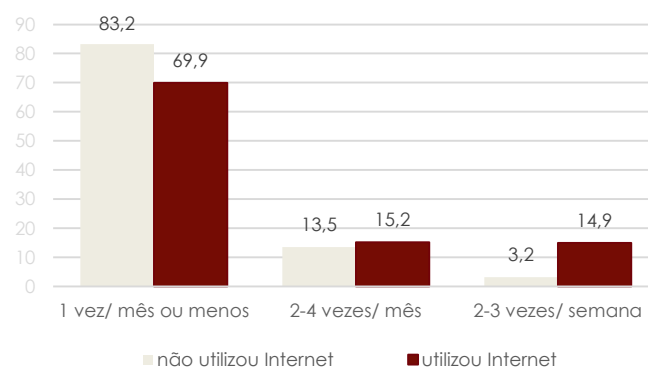
Figura 20 – Utilização da *Internet* para jogar a dinheiro nos últimos 12 meses, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

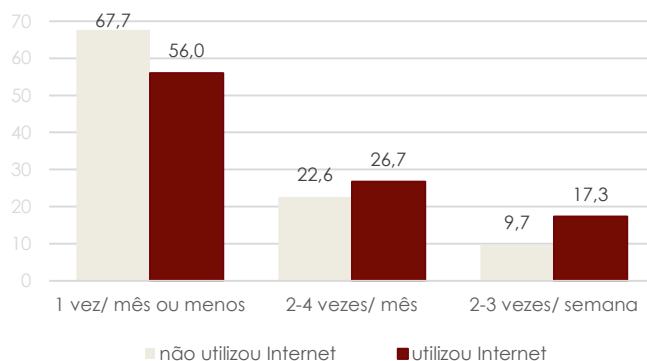
Apesar de minoritários, os jogadores que utilizam a *Internet* para jogar a dinheiro tendem a fazê-lo com uma frequência maior do que aqueles que, nos últimos 12 meses, jogaram a dinheiro exclusivamente *offline*. Tal é válido para todos os tipos de jogos considerados, embora a diferença seja mais acentuada no que diz respeito a *slot machines* e lotarias e menos no que diz respeito a jogos de cartas/dados e apostas desportivas (Figuras 21, 22, 23 e 24).

Figura 21 – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses em **slot machines**, em função da **utilização da Internet**, entre jogadores recentes de slot machines (%). Portugal 2019



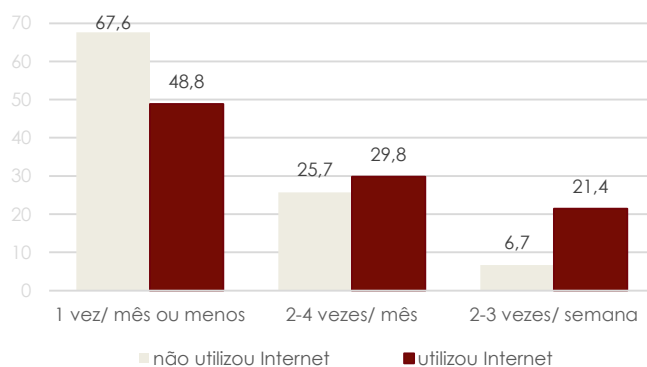
Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

**Figura 22** – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses em **cartas/dados**, em função da **utilização da Internet**, entre jogadores recentes de cartas/dados (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

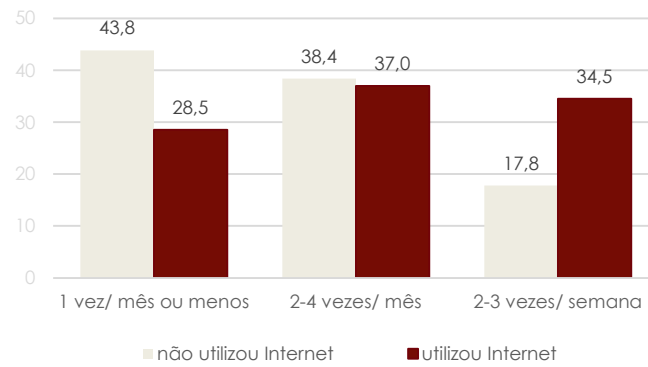
**Figura 23** – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses em **lotarias**, em função da **utilização da Internet**, entre jogadores recentes de lotarias (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

Figura 24 – Frequência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses em **apostas desportivas**, em função da **utilização da Internet**, entre jogadores recentes de apostas desportivas (%).

Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI





## Dimensão problemática do jogo a dinheiro

Para além da prevalência e da frequência, é importante aferir a dimensão problemática do jogo a dinheiro e, para isso, o questionário incluía duas perguntas referentes a situações que indiciam problemas relacionados com o jogo a dinheiro.

O facto de o questionário não contemplar uma escala de diagnóstico devidamente validada relativa a este comportamento aditivo é uma óbvia limitação. Ainda assim, considera-se que as duas perguntas sobre problemas relacionados com o jogo a dinheiro são suficientes para viabilizar uma análise da dimensão problemática<sup>18</sup>, para mais sabendo-se da falta de indicadores sobre este fenómeno entre a população juvenil portuguesa.

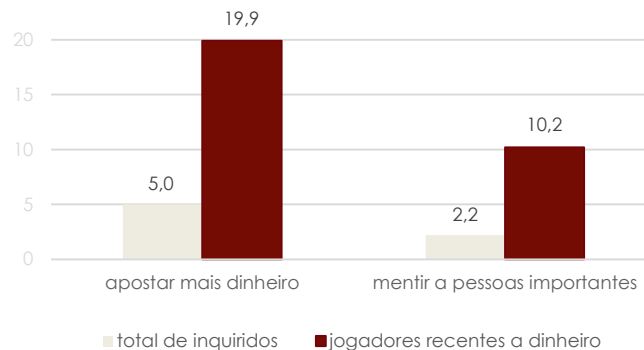
Entre os alunos que, nos 12 meses anteriores à inquirição, jogaram a dinheiro, uma proporção considerável declara já ter passado por problemas relacionados com a prática de jogo a dinheiro, nomeadamente ter sentido necessidade de apostar quantias cada vez maiores (1 em cada 5) ou ter tido que mentir a pessoas que lhes são importantes acerca da quantia gasta em jogo (1 em cada 10).

Entre o total de inquiridos, a experiência de problemas relacionados com o jogo a dinheiro é menos expressiva, ainda que estejam em causa valores que não são despidiendos (Figura 25).

---

<sup>18</sup> É importante deixar claro que, por não ter sido aplicada uma escala devidamente validada, não se fala nunca, ao longo do relatório, em «jogo problemático» ou «jogadores problemáticos». Ainda assim, considera-se que as perguntas em causa evidenciam claramente problemas. Por outro lado, a questão não remete para uma temporalidade, pelo que não há forma de saber quando a situação problemática se passou.

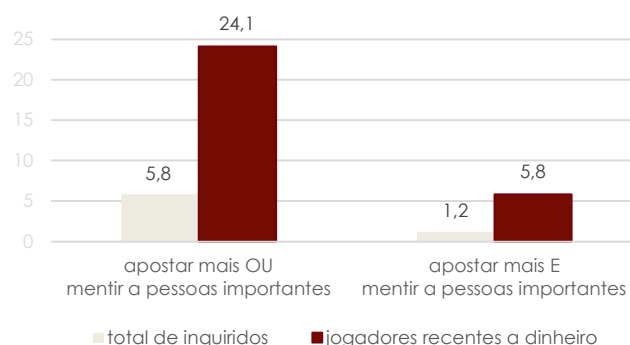
**Figura 25** – Problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, entre total de inquiridos e jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

Cruzando as duas situações consideradas, verifica-se que 24% dos jogadores recentes já sentiram necessidade de apostar quantias cada vez maiores **ou** mentiram a pessoas que lhes são importantes acerca da quantia gasta em jogo, enquanto 6% declararam ter sentido necessidade de apostar cada vez mais dinheiro **e também** ter mentido acerca da quantia despendida a jogar. Ou seja, cerca de 1 em cada 4 jogadores recentes a dinheiro declarou ter passado por uma das duas situações que indiciam um padrão de jogo a dinheiro associado a problemas, enquanto são muito menos os que passaram por ambas as situações, o que, em teoria, aumenta o carácter problemático (Figura 26).

**Figura 26** – Problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **cruzamento das situações**, entre total de inquiridos e jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019

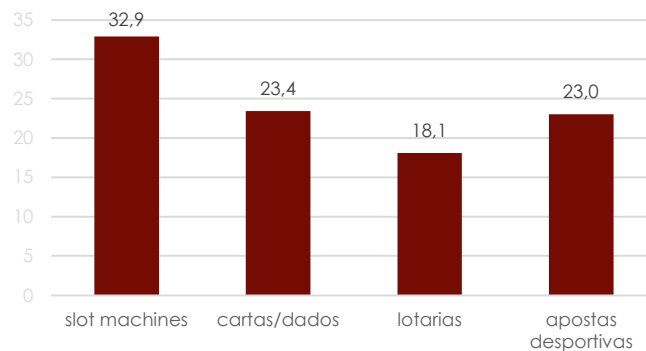


Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

Considerando a experiência de pelo menos uma das situações que indiciam uma dimensão problemática associada ao jogo a dinheiro, verifica-se que os jogadores

recentes de *slot machines* são, de longe, os que mais declaram já ter sentido problemas relacionados com o jogo a dinheiro. Num patamar intermédio, estão cartas/dados e apostas desportivas, enquanto as lotarias são o tipo de jogo cujos respetivos jogadores menos declaram ter passado por problemas (Figura 27).

**Figura 27** – Problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **tipo de jogo**, entre jogadores recentes a dinheiro dos respetivos jogos (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

A seguir repete-se o exercício realizado anteriormente para a prevalência de jogo a dinheiro, mas restringindo agora a análise aos **jogadores recentes a dinheiro que declaram ter passado por uma das duas situações que indiciam uma dimensão problemática associada à prática de jogo a dinheiro**. Mais uma vez, a experiência de problemas é analisada em função de um conjunto de variáveis, por forma a traçar o perfil dos jogadores a dinheiro em potencial maior risco.

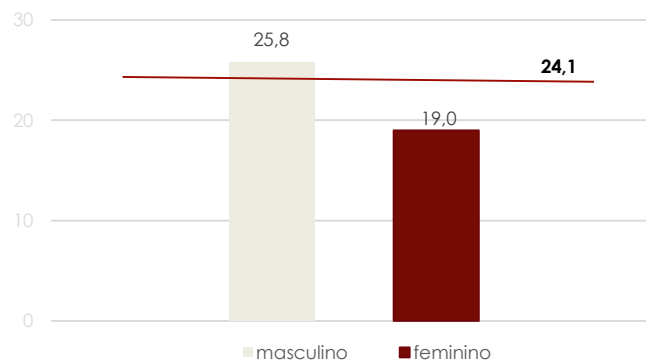
Para ajudar à leitura da informação disponibilizada, e se perceberem melhor as discrepâncias em função das variáveis, é novamente seguido o procedimento de acrescentar aos gráficos a percentagem de referência, neste caso os **24.1%** de jogadores a dinheiro que declaram uma dimensão problemática associada ao jogo a dinheiro.

## SEXO

Se, no que diz respeito à prevalência entre inquiridos, o jogo a dinheiro é uma prática predominantemente masculina, a verdade é que não é tanto assim relativamente à experiência de problemas entre os jogadores recentes a dinheiro. Ainda que os jogadores do sexo masculino declarem ter passado por problemas associados ao jogo a dinheiro mais do que as jogadoras do sexo feminino, a discrepância (6 pontos percentuais) é menos acentuada do que o que diz respeito à prevalência de jogo a dinheiro (16 pontos percentuais).

Dito de outra forma, os rapazes jogam a dinheiro muito mais do que as raparigas, mas, entre o grupo de alunos que o fazem, a experiência de problemas associados ao jogo a dinheiro varia menos em função do sexo, ainda que os jogadores do sexo masculino sejam claramente aqueles que declaram já ter passado por problemas (Figura 28).

**Figura 28** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **sexo**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019

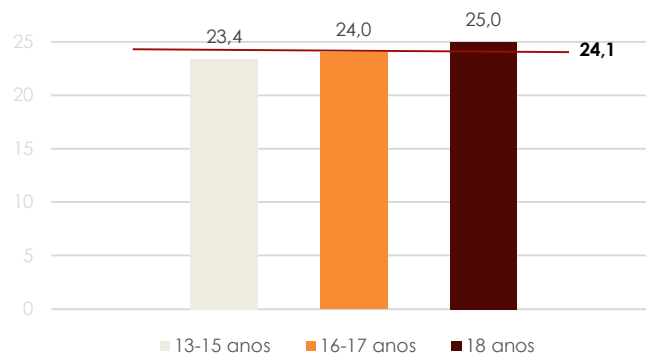


Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## IDADE

Entre os jogadores recentes, a experiência de problemas relacionados com o jogo a dinheiro varia pouco em função da idade. Ou seja, embora os alunos mais velhos joguem a dinheiro muito mais do que os alunos mais novos, os jogadores mais novos declaram ter passado por problemas praticamente na mesma proporção dos jogadores mais velhos (um em cada quatro) (Figura 29).

**Figura 29** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **grupo etário**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

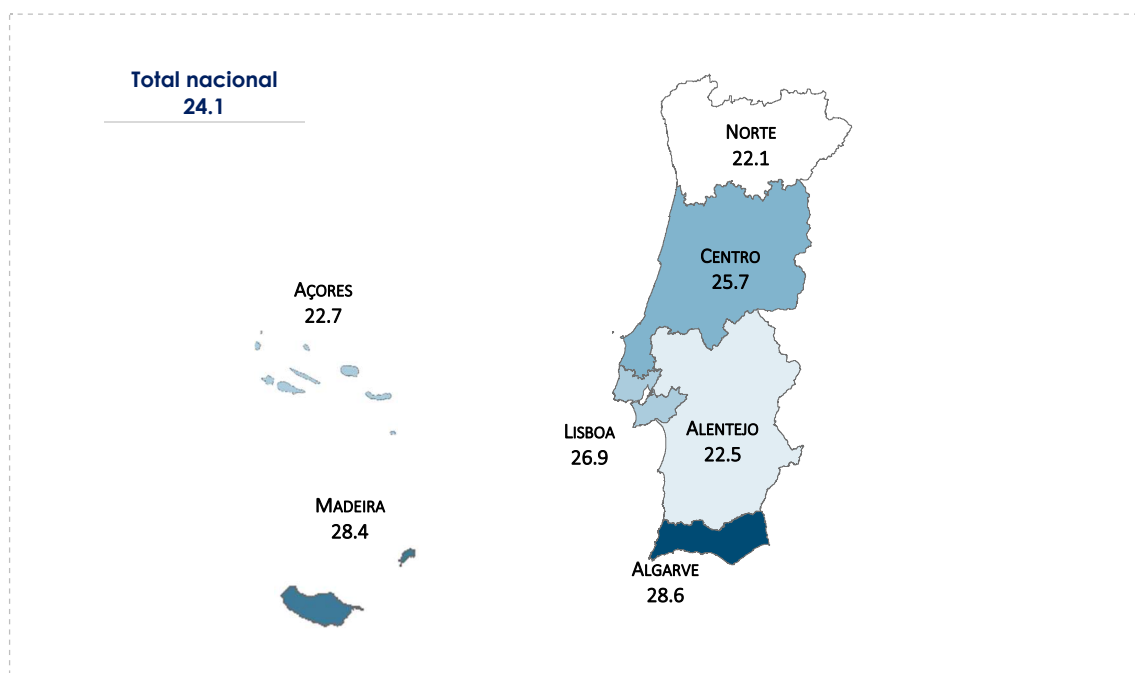
## REGIÃO

No plano regional, verificam-se discrepâncias acentuadas no que se refere à experiência de problemas associados ao jogo a dinheiro entre jogadores. Neste caso, esta tendência é inversa ao que se verificou relativamente à prevalência de jogo a dinheiro entre o total de inquiridos, onde os valores eram bastante aproximados entre regiões, com a exceção dos Açores.

O Algarve e a Madeira destacam-se como as regiões com a maior proporção de jogadores a dinheiro que já passaram por problemas. Face ao total nacional, a experiência de problemas associados ao jogo a dinheiro é inferior no Alentejo, no Norte e nos Açores e superior no Centro, Lisboa, Madeira e Algarve (Figura 30).

Conclui-se, portanto, que, no plano regional, não há uma correspondência entre a prevalência de jogo a dinheiro e a proporção de jogadores recentes que já passou por problemas relacionados com esta prática.

**Figura 30** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por região, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



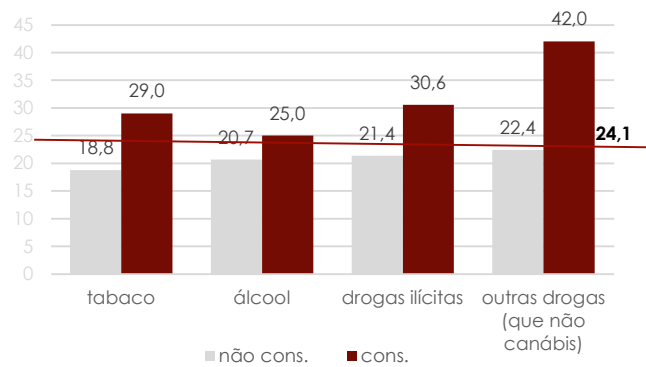
Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## CONSUMO DE SUBSTÂNCIAS PSICOATIVAS

Como se viu, a situação face ao consumo de substâncias psicoativas está relacionada com a prática de jogo a dinheiro, no sentido em que os alunos que consumiram recentemente álcool, tabaco e/ou drogas ilícitas jogaram a dinheiro muito

mais do que aqueles que não consumiram essas substâncias. No entanto, entre jogadores a dinheiro, a experiência de problemas varia menos em função da situação face ao consumo de substâncias psicoativas, ainda que claramente a tendência seja que quem consumiu álcool, tabaco e/ou drogas ilícitas tenha passado mais por situações problemáticas do que aqueles que não consumiram tais substâncias. Mais uma vez a discrepância é mais acentuada no que diz respeito ao consumo de outras drogas ilícitas que não canábis (quase o dobro) (Figura 31).

**Figura 31** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, **por situação face ao consumo de substâncias psicoativas**, entre jogadores recentes a dinheiro (%).  
Portugal 2019



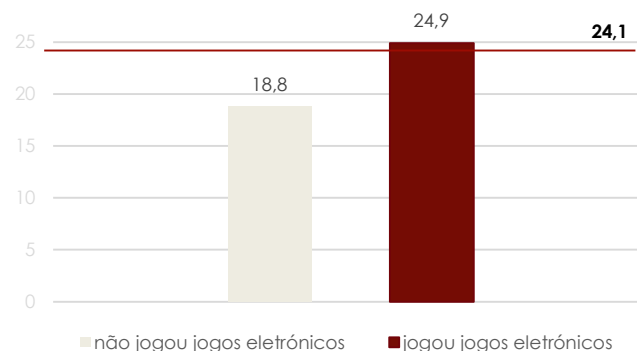
Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## JOGO ELETRÓNICO

O mesmo é válido para o jogo eletrónico. Os jogadores a dinheiro que, no último mês, também jogaram videojogos passaram por problemas numa proporção maior do que aqueles que não jogaram videojogos, embora, mais uma vez, a discrepância não seja tão acentuada como a verificada em relação à prevalência de jogo a dinheiro entre o total de inquiridos.

Dito de outra forma, os jogadores de videojogos jogam muito mais a dinheiro do que os alunos que não jogam videojogos, mas entre jogadores a dinheiro a experiência de problemas relacionados com o jogo a dinheiro varia menos em função de estes jogarem ou não videojogos, embora a tendência seja os primeiros evidenciarem uma maior dimensão problemática associada ao jogo a dinheiro (+6 pontos percentuais) (Figura 32).

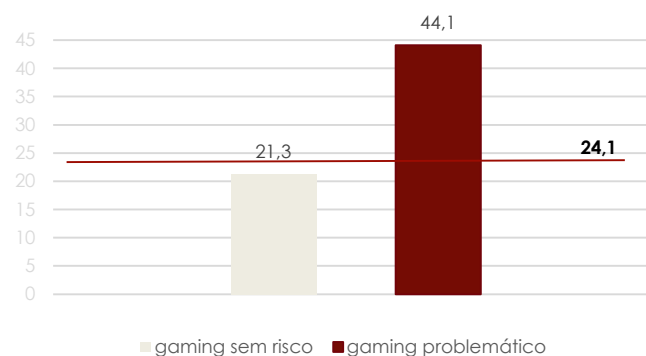
**Figura 32** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por situação face à prática de videojogo, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

Já em relação ao carácter problemático do jogo eletrónico que é jogado na modalidade *online* verifica-se o inverso. Neste caso, a discrepância é particularmente acentuada, sendo que, entre os alunos que jogaram a dinheiro e simultaneamente jogaram videojogos, a experiência de problemas relacionados com o jogo a dinheiro é muito maior entre aqueles que podem ser considerados jogadores problemáticos de jogos eletrónicos *online*, estando em causa uma discrepância de 23 pontos percentuais (Figura 33).

**Figura 33** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por situação face ao carácter problemático da prática de jogo eletrónico *online*, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



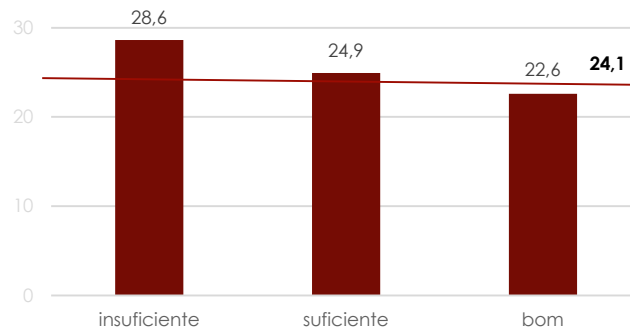
Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## RENDIMENTO ESCOLAR

Entre os jogadores recentes a dinheiro, aqueles que mais declararam uma dimensão problemática associada são aqueles com menor aproveitamento escolar, enquanto

aqueles que declararam ter melhores notas são os que menos passaram por problemas associados ao jogo a dinheiro. Assim sendo, parece poder estabelecer-se uma relação entre o rendimento escolar e a prevalência de problemas relacionados com o jogo a dinheiro, o que, como se viu atrás, não se verifica relativamente à prevalência deste comportamento potencialmente aditivo entre o total de inquiridos (Figura 34).

**Figura 34** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **rendimento escolar declarado**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019

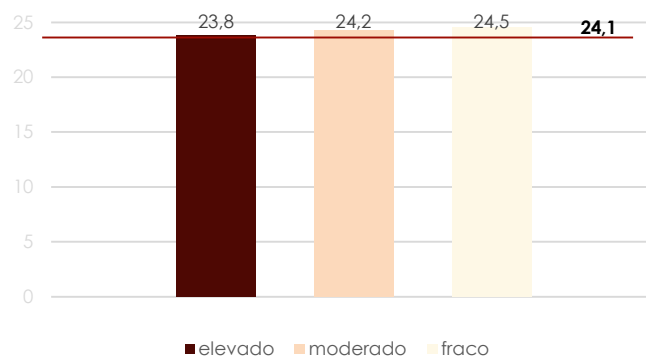


Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

### CONTROLO PARENTAL

Mais uma vez a dimensão problemática parece não estar relacionada com a perceção do controlo parental exercido. A proporção de jogadores que declarou ter passado por problemas relacionados com o jogo a dinheiro é muito semelhante independentemente dos seus pais estabelecerem regras rígidas sobre o que podem fazer em casa/na rua ou estabelecerem esse tipo de regras com menor frequência ou quase nunca (Figura 35).

**Figura 35** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **perceção do controlo parental**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

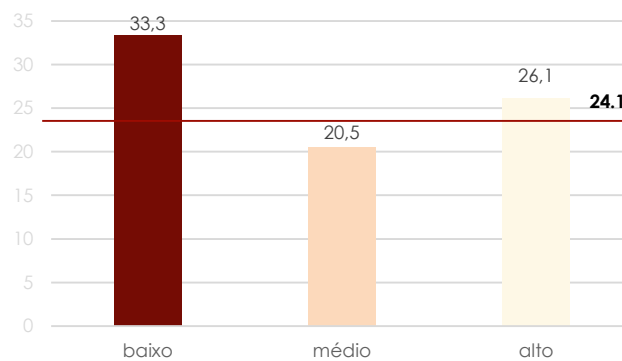


### NÍVEL SOCIOECONÓMICO DA FAMÍLIA

Os jogadores recentes que declaram que o nível de vida da sua família está comparativamente abaixo do das outras famílias portuguesas destacam-se claramente como aqueles que já tiveram mais problemas associados ao jogo a dinheiro. Tal como se tinha já verificado relativamente à prevalência de jogo a dinheiro entre o total de inquiridos, os jogadores que percecionam que o nível socioeconómico da sua família está na média face às outras famílias são aqueles que menos passaram por problemas relacionados com o jogo a dinheiro (Figura 36).

**Figura 36** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **perceção do nível socioeconómico familiar**, entre jogadores recentes a dinheiro (%).

Portugal 2019



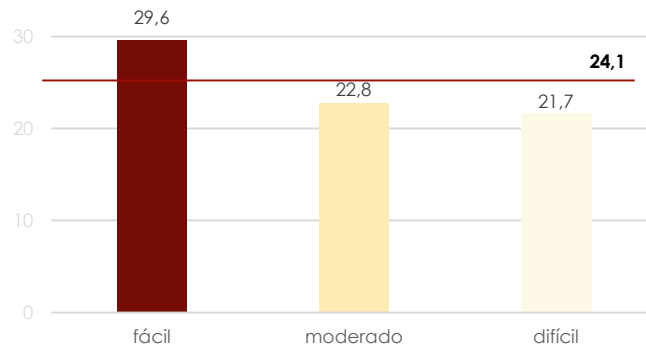
Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

### ACESSO A DINHEIRO

Tal como se verificou no que diz respeito à prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses, também a facilidade de acesso ao dinheiro e a dimensão problemática entre os jogadores recentes parecem estar relacionadas. De facto, quanto maior é a facilidade percecionada em obter dos pais dinheiro emprestado ou prendas/recompensas monetárias mais prevalentes são os problemas associados ao jogo a dinheiro (Figura 37).

**Figura 37** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **perceção da facilidade de acesso a dinheiro**, entre jogadores recentes a dinheiro (%).

Portugal 2019

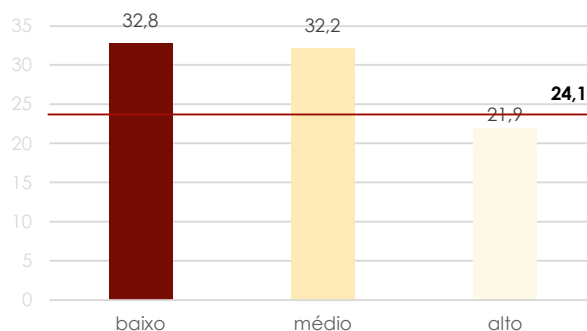


Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

### APOIO FAMILIAR

Se a prevalência de jogo a dinheiro praticamente não varia em função do apoio familiar declarado pelos alunos, o mesmo não se pode dizer da dimensão problemática relacionada com o jogo a dinheiro. Neste caso, os jogadores recentes que declaram contar com um elevado apoio e suporte emocional por parte da família destacam-se como aqueles que menos passaram por problemas relacionados com o jogo a dinheiro, enquanto quem menos pode contar com tal apoio tende a evidenciar uma maior dimensão problemática (+11 pontos percentuais) (Figura 38).

**Figura 38** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **perceção do nível de apoio familiar**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019

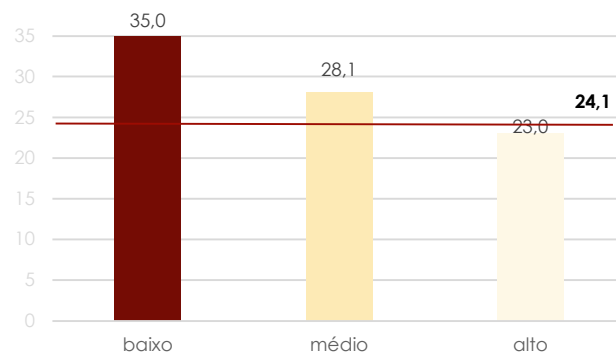


Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## APOIO DOS AMIGOS

Quanto ao apoio por parte dos amigos, verifica-se a mesma tendência. Embora a prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses pouco varie em função da perceção do apoio que podem contar dos amigos quando algo corre mal, entre jogadores recentes, quanto maior é esse suporte menor é a experiência de problemas relacionados com o jogo a dinheiro, estando em causa uma discrepância máxima de 12 pontos percentuais (Figura 39).

**Figura 39** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **perceção do nível de apoio por parte dos amigos**, entre jogadores recentes a dinheiro (%).  
Portugal 2019

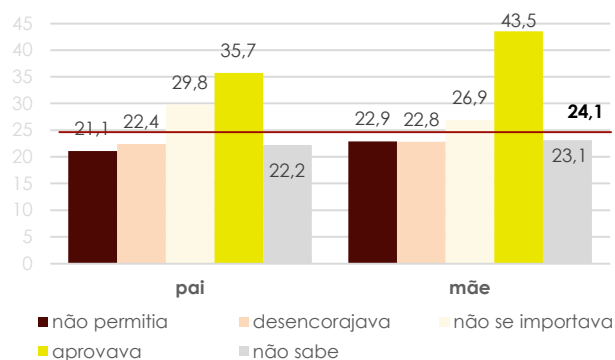


Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

## REAÇÃO DOS PAIS FACE À DEPENDÊNCIA DE ECRÃS

Os jogadores recentes a dinheiro que declaram que os seus pais aprovavam e, sobretudo, aqueles que acham que os seus pais não se importariam se, nos tempos livres, ficassem «agarrados» à *Internet* ou aos jogos eletrónicos são aqueles que mais passaram por problemas relacionados com o jogo a dinheiro, estando em causa discrepâncias muito relevantes (Figura 40).

**Figura 40** – Prevalência de problemas relacionados com jogo a dinheiro alguma vez na vida, por **perceção da reação do pai/mãe face à dependência de ecrãs (Internet e jogos eletrónicos)**, entre jogadores recentes a dinheiro (%). Portugal 2019



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

#### ALGUMAS ANÁLISE ESTATÍSTICAS COMPLEMENTARES

Finalmente, por forma a enriquecer a interpretação dos resultados, procedeu-se a um conjunto adicional de análises estatísticas em torno dos problemas associados ao jogo a dinheiro.

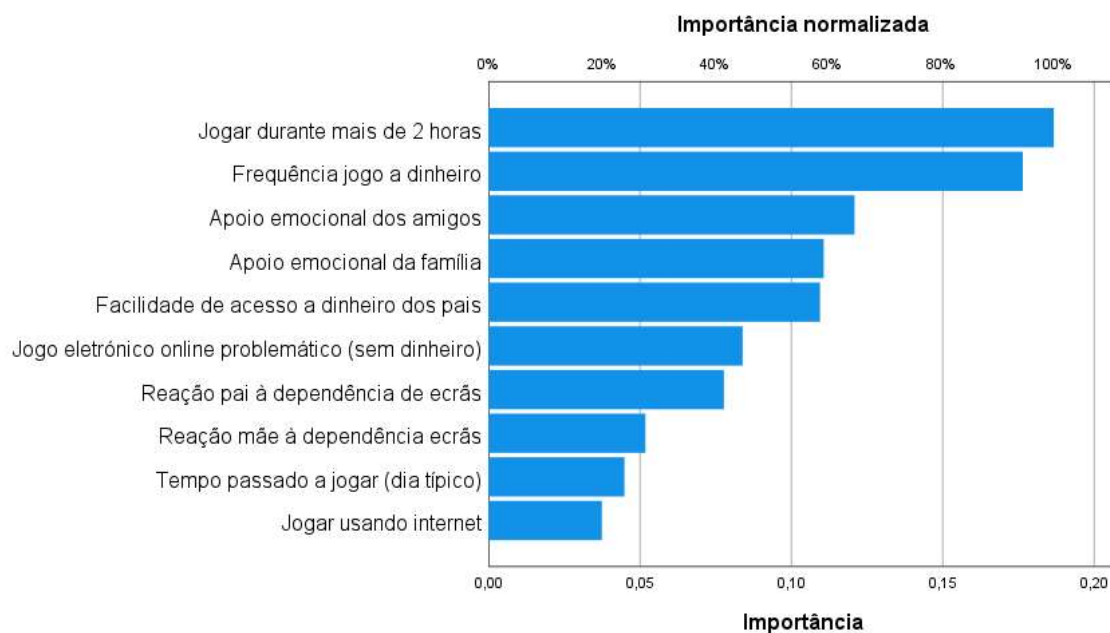
Uma análise bivariada (teste *t de Student*), tomando como variável dependente binária a declaração de pelo menos uma das situações que indiciam uma dimensão problemática associada ao jogo a dinheiro, concluiu a existência de diferenças estatisticamente significativas em todas as variáveis testadas, à exceção da idade, consumo recente de álcool, nível socioeconómico familiar e controlo parental (ver Anexos: Tabela 3), considerando o grupo de jogadores recentes a dinheiro.

Verifica-se que a dimensão problemática revela-se sobretudo entre os alunos do sexo masculino, com menor rendimento escolar, com consumos recentes de tabaco e de drogas ilícitas, que jogam jogos eletrónicos, cujos pais aprovam que ocupem os tempos livres em frente a ecrãs, que utilizam com maior frequência a *Internet* para jogar a dinheiro, que obtêm dinheiro dos pais com facilidade e que declaram ter um baixo suporte emocional por parte de familiares e amigos. A dimensão problemática é também mais evidente entre aqueles que podem ser considerados jogadores problemáticos de videojogo *online* e os que jogam a dinheiro numa base semanal, seja qual for o tipo de jogo.

Assim sendo, prosseguiu-se procurando, entre os alunos que nos últimos 12 meses jogaram a dinheiro pelo menos duas vezes por mês<sup>19</sup>, identificar quais as variáveis mais relacionadas com a dimensão problemática, empregando como independentes as variáveis diretamente ligadas ao jogo, bem como a facilidade de acesso ao dinheiro e o apoio de familiares e amigos.

Utilizando o modelo das Redes Neurais Artificiais<sup>20</sup> (ver Anexos: Figura 42), foi possível verificar a importância das variáveis independentes no modelo utilizado, com destaque para o tempo de jogo na mesma ocasião e a frequência de jogo a dinheiro (Figura 41). De facto, a dimensão problemática é duas vezes maior entre os alunos que jogaram a dinheiro por mais de 2 horas na mesma ocasião e/ou que jogaram 2 vezes por semana ou mais.

Figura 41 – Importância da variável independente no modelo estatístico utilizado



Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

<sup>19</sup> Optou-se por este critério porque representa os alunos com hábitos de jogo a dinheiro e também porque demonstrou ser possível obter um bom modelo estatístico

<sup>20</sup> Utilizou-se um modelo de Redes Neurais Artificiais com uma estrutura composta por camadas de um nó ou neurónio artificial, que, por sua vez, se conecta a um outro e assim sucessivamente. Por esta razão, estas estruturas contêm uma camada de entrada, uma ou mais camadas ocultas e uma camada de saída. Recorreu-se a um modelo de rede de múltiplas camadas (*MultiLayer Perceptron*), associado ao algoritmo de *backpropagation*. Cada camada tem uma função específica, sendo a camada de saída a que recebe os estímulos da camada intermediária e gera a resposta final. Partiu-se de um total de 10 neurónios na camada de entrada, sendo a tangente hiperbólica a função de ativação da camada oculta, o que permitiu obter uma camada oculta e cinco neurónios na camada oculta. Obteve-se uma percentagem global de cerca de 70% de atribuições corretas. A área sob a curva (*ROC curve*) – apesar de não se apresentar como um modelo com área superior a 0.90 – revela, no entanto, ser um modelo aceitável (0.733).

Por outro lado, a maior frequência de jogo a dinheiro está particularmente associada a problemas nos jogadores que declaram que já tiveram que mentir acerca das quantias gastas, enquanto a falta de apoio emocional por parte dos amigos é mais acentuada entre aqueles que declaram já ter sentido necessidade de apostar cada vez mais dinheiro e a falta de suporte familiar é mais evidente entre aqueles que já tiveram que mentir acerca das quantias apostadas. Importa também referir que a utilização da *Internet* para jogar a dinheiro está menos relacionada com a dimensão problemática.

Por forma a explorar os diferentes tipos de jogos a dinheiro, optou-se por uma análise em separado, uma vez que, analisando-os em conjunto, o modelo obtido não se revelou satisfatório. Assim sendo, recorreu-se à regressão logística, considerando o grupo de alunos que, nos últimos 12 meses, jogaram a dinheiro pelo menos 2 vezes por mês.

Assumiu-se como variável dependente novamente os problemas associados ao jogo a dinheiro e como variáveis explicativas os diferentes tipos de jogo. De acordo com modelo de regressão logística obtido<sup>21</sup>, as lotarias não apresentam uma influência estatisticamente significativa relativamente à dimensão problemática, enquanto as hipóteses de um aluno revelar problemas associados ao jogo a dinheiro aumentam 51% no que respeita a *slot machines*, 43% considerando as apostas desportivas e 25% nos jogos de cartas/dados (Tabela 2).

Tabela 2 – Variáveis na equação

|                      |                                | B     | S.E. | Wald   | Df | Sig.  | Exp(B) | 95% C.I. para EXP(B) |          |
|----------------------|--------------------------------|-------|------|--------|----|-------|--------|----------------------|----------|
|                      |                                |       |      |        |    |       |        | Inferior             | Superior |
| Etapa 1 <sup>a</sup> | <i>Slot machines</i> (1)       | -,717 | ,166 | 18,584 | 1  | ,000* | ,488   | ,352                 | ,676     |
|                      | Cartas (1)                     | -,293 | ,135 | 4,722  | 1  | ,030* | ,746   | ,572                 | ,972     |
|                      | Lotarias (exp raspadinhas) (1) | -,117 | ,118 | ,995   | 1  | ,319  | ,889   | ,706                 | 1,120    |
|                      | Apostas (exp placard) (1)      | -,570 | ,159 | 12,906 | 1  | ,000* | ,566   | ,414                 | ,772     |
|                      | Constante                      | ,188  | ,156 | 1,465  | 1  | ,226  | 1,207  |                      |          |

a. Variáveis inseridas no passo 1: *slot machines*, cartas, lotarias, apostas.

\*Nível de significância menor ou igual a 0.05

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

<sup>21</sup> Verificaram-se os parâmetros de avaliação de colinearidade através da regressão linear (VIF < 10 e índice de Tolerância > 0,2), sendo cumprido este critério. Apurou-se, segundo o valor de R quadrado Nagelkerke, que 4.8% de variação da variável dependente é explicada pelo modelo. O *Omnibus test of model coefficients* apresenta resultado significativo ( $p < 0,05$ ), o que sugere um ajuste adequado. Ou seja, o modelo ajustado é melhor do que o modelo nulo, o que permite inferir que as variáveis independentes (tipos de jogos) influenciam a variação da variável dependente (problemas no jogo a dinheiro). Também o resultado do teste de *Hosmer e Lemeshow* garante a qualidade de ajuste do modelo ( $p = 0,972$ ).

## Discussão

O jogo a dinheiro não é dos comportamentos potencialmente aditivos mais prevalentes entre os alunos do ensino público com idades entre os 13 e os 18 anos, sendo que 13% deles afirmam tê-lo feito nos 12 meses anteriores à inquirição.

As formas de jogar a dinheiro com maior expressão entre esta população são as lotarias e, sobretudo, as apostas desportivas. Ou seja, jogos que presumivelmente são jogados em ou por via de estabelecimentos comerciais. Ora, sabendo-se que o jogo a dinheiro é uma prática interdita a menores de 18 anos, é impossível não concluir que há, do lado da oferta, deficiências ao nível do controlo social.

Poderia pensar-se que, com recurso à *Internet*, um jovem menor de idade mais facilmente contornaria a obrigatoriedade de cumprir a idade mínima legal para jogar. No entanto, a grande maioria dos alunos que jogaram a dinheiro recentemente fê-lo exclusivamente *offline*. Este é, portanto, um primeiro ponto que merece reflexão, nomeadamente porque aumenta a responsabilidade dos operadores nacionais.

Visto por outro prisma, tal pode ser considerado um sinal positivo, dado que quem joga *online* tende a fazê-lo de uma forma mais frequente do que quem joga exclusivamente *offline*, sobretudo no que diz respeito às apostas desportivas, que já de si constitui o tipo de jogo jogado de forma menos esporádica na sua globalidade.

Ainda que o jogo a dinheiro seja uma prática que aumenta na razão direta da idade, convém não perder de vista que mesmo os jovens com idades entre os 13 e os 15 anos registam prevalências que não são despiciendas. Resta saber como o conseguem fazer.

Com base nos dados já publicados em alguns dos relatórios ECATD-CAD 2019, já se sabia que o jogo a dinheiro é uma prática predominantemente masculina e que tem maior expressão numas regiões (com destaque para o Alentejo) do que noutras (com destaque para os Açores)<sup>22</sup>. Agora ficou-se a saber igualmente que quem consome substâncias psicoativas e aqueles que jogam videojogos são também quem mais joga a dinheiro.

<sup>22</sup> Calado & Lavado, 2020.

Poder-se-ia pensar que os jovens optassem por uns comportamentos aditivos e rejeitassem outros, eventualmente em função das circunstâncias sociais e dos seus próprios interesses e traços de personalidade. No entanto, é mais o caso de alguns alunos acumularem vários comportamentos aditivos em simultâneo, enquanto outros não o fazem de todo. Será importante, no futuro, estudar mais a fundo quais são os fatores protetores e quais mais contribuem para que um aluno consuma vários tipos de substâncias psicoativas e ao mesmo tempo jogue a dinheiro. Os dados agora disponibilizados, na senda de outros relatórios recentemente publicados, permitem pelo menos lançar essa discussão.

De acordo com os resultados obtidos, parece haver uma fraca relação entre a prática de jogo a dinheiro e variáveis como o rendimento escolar, o controlo parental e o suporte emocional por parte de familiares e amigos. No entanto, deve ser realçado que em causa estão as perceções dos alunos, isto é, aquilo que estes declaram acerca das regras que os pais impõem, bem como relativamente às suas próprias notas escolares e ao suporte emocional com que podem contar de amigos e familiares, sendo que não há forma de aferir se as perceções declaradas são corretas ou se, pelo contrário, enviesadas.

Por outro lado, há uma variável que parece ser especialmente relevante no que ao jogo a dinheiro diz respeito, que é a disponibilidade financeira (embora, mais uma vez, esteja em causa a perceção dos alunos). De facto, os alunos que declaram que a sua família tem um nível socioeconómico superior à média jogam mais do que aqueles que declaram um nível socioeconómico familiar inferior ou mediano. Mas se a diferença não é particularmente acentuada, já no que diz respeito à perceção da acessibilidade ao dinheiro o caso é outro. A par do sexo e da idade, esta é uma variável particularmente decisiva, no sentido em que os alunos que declaram que têm um acesso mais facilitado ao dinheiro dos pais, via empréstimo e/ou recompensas monetárias, jogam muito mais do que aqueles que dizem ser difícil obter dinheiro dos pais.

É possível que, de alguma forma, o nível socioeconómico familiar esteja relacionado com a facilidade dos alunos em ter acesso a dinheiro, mas, mesmo que não esteja, uma coisa é certa: os alunos com mais dinheiro à sua disposição são quem mais joga a dinheiro.

Há, apesar de tudo, um lado positivo bem evidente nos resultados agora disponibilizados, que, aliás, se tem verificado nos vários comportamentos aditivos analisados até aqui: no que respeita ao jogo a dinheiro a frequência é sobretudo esporádica e a proporção de jogadores que declaram já ter passado por uma ou duas situações que evidenciam problemas está em linha com a de outros comportamentos aditivos, isto é, cerca de um em cada quatro. É até provável que se se aferisse o carácter problemático do jogo a dinheiro entre os alunos com base numa escala mais



detalhada, como a que se aplicou relativamente ao jogo eletrónico *online*<sup>23</sup>, por exemplo, a percentagem de jogadores considerados *problemáticos* fosse menor.

Em vez de uma escala ou de uma bateria de perguntas, o questionário aplicado (ESPAD) contemplava apenas duas questões acerca da dimensão problemática associada ao jogo a dinheiro. Uma questionava se o jogador já tinha sentido necessidade de apostar quantias cada vez maiores, enquanto outra questionava já ter mentido a pessoas importantes (os pais, por exemplo) acerca da quantia gasta em jogo. 6% dos jogadores recentes declararam terem-se verificado ambas as situações, ao passo que os que declararam apenas uma das duas situações ascendem a 24%. Tal discrepância demonstra bem como, neste caso, o carácter problemático do jogo a dinheiro varia consideravelmente em função do que se tomar como indicador.

O exercício realizado para identificar os jogadores a dinheiro em maior risco, no sentido em que já sentiram necessidade de gastar cada vez mais dinheiro ao jogo e/ou que sentiram necessidade de mentir a pessoas que lhes são importantes acerca da quantia gasta ao jogo, produziu resultados interessantes e, até, díspares em relação à prevalência deste comportamento potencialmente aditivo entre o total de inquiridos. Ou seja, o perfil dos alunos que jogam a dinheiro não corresponde totalmente (nalguns casos é até o inverso) ao perfil dos jogadores a dinheiro com uma dimensão problemática associada.

As *slot machines* são claramente o tipo de jogo a dinheiro mais associado a problemas, enquanto as lotarias se destacam em sentido contrário. Assim sendo, é preocupante que seja entre os mais novos (13-15 anos) que o jogo em *slot machines* tem maior expressão. Por outro lado, ao jogar preferencialmente em lotarias, as raparigas parecem estar em menor risco, pois este é o tipo de jogo menos associado a uma dimensão problemática.

Entre os alunos, o perfil do jogador a dinheiro que já passou por problemas relacionados é ser do sexo masculino, residente no Algarve ou na Madeira, com consumos recentes de tabaco e de drogas ilícitas, com hábitos de jogo eletrónico, com rendimento escolar insuficiente, sujeito a um menor controlo parental, com baixo nível socioeconómico, menor apoio familiar e dos amigos e com maior facilidade em obter dinheiro dos pais.

Ou seja, há fatores que parecem não estar relacionados com a prática de jogo a dinheiro por parte dos alunos, mas que contribuem para que aqueles que o fazem desenvolvam mais ou menos problemas. É o caso do controlo parental e do suporte emocional, bem como do rendimento escolar e da região onde se vive.

É especialmente interessante que os alunos joguem a dinheiro na mesma proporção independentemente das atitudes dos pais, mas, entre os que jogam, aqueles que são sujeitos a um menor controlo parental e que podem contar com um menor apoio

---

<sup>23</sup> Calado & Lavado, 2021

familiar desenvolvem mais problemas. Isto é, se a forma como os pais lidam com os filhos não impede que estes pratiquem atos ilícitos, a verdade é que parece contribuir para atenuar as consequências destas práticas, no sentido em que estes parecem lidar de forma menos problemática e eventualmente menos danosa.

Outros fatores apontam no mesmo sentido, com destaque para o acesso ao dinheiro, pois quanto mais facilmente se consegue obter dos pais dinheiro emprestado e/ou recompensas monetárias mais se joga a dinheiro e mais evidente é a dimensão problemática associada.

Há ainda o caso da idade, que estando fortemente relacionado com a prevalência de jogo a dinheiro, faz variar muito pouco a proporção de jogadores a dinheiro que já passaram por problemas. Tal não pode deixar de ser considerado preocupante, pois significa que os jogadores a dinheiro mais novos (13-15 anos) desenvolvem problemas relacionados com esta prática na mesma proporção dos alunos mais velhos (que estarão eventualmente mais bem preparados para lidar com a situação), o que poderá, entre outros, ter que ver com a maior percentagem de jogo em *slot machines* verificada nesta faixa etária.

A análise efetuada através de diferentes métodos estatísticos permitiu ainda chegar à conclusão de que a dimensão problemática é especialmente elevada entre os jogadores a dinheiro que jogam com maior frequência (numa base mensal ou superior) e por mais tempo (2 horas ou mais numa mesma ocasião de jogo). Para além disso, é possível concluir também que os jogadores que utilizam com maior frequência a *Internet* para jogar desenvolvem mais problemas do que quem joga a dinheiro exclusivamente *offline* ou joga *online* apenas esporadicamente, tal como ser um jogador problemático de videojogos *online* constitui um fator de risco no que ao jogo a dinheiro diz respeito.

# Conclusão

Não há muita informação disponível sobre a prática do jogo a dinheiro por parte dos jovens portugueses, pelo que constitui um fenómeno sobre o qual urge reunir informação, para assim se poder delinear intervenções e agir de forma sustentada na evidência. O presente estudo consiste numa primeira análise do jogo a dinheiro na população estudantil na sua globalidade, assumindo um foco especial na dimensão problemática.

De acordo com os dados apresentados, este não é um comportamento potencialmente aditivo muito prevalente entre os alunos do ensino público português com idades entre os 13 e os 18 anos. De facto, a grande maioria não jogou a dinheiro nos 12 meses anteriores à aplicação do questionário e aqueles que jogaram fizeram-no tendencialmente de uma forma esporádica e na modalidade *offline* em apostas desportivas e lotarias.

Há, no entanto, alguns sinais preocupantes relacionados sobretudo com a dimensão problemática, que afeta cerca de um em cada quatro jogadores recentes, o que não pode deixar de considerar-se uma proporção elevada.

Do exercício de cruzar a dimensão problemática com um conjunto de variáveis resultou o perfil dos jogadores a dinheiro em maior risco de desenvolver problemas associados ao jogo a dinheiro: aluno do sexo masculino, residente no Algarve ou na Madeira, com consumos recentes de tabaco e de drogas ilícitas, com hábitos de jogo eletrónico, com rendimento escolar insuficiente, sujeito a um menor controlo parental, com baixo nível socioeconómico, menor apoio familiar e dos amigos e com maior facilidade em obter dinheiro dos pais.

O perfil dos alunos que jogam a dinheiro não corresponde inteiramente ao perfil do jogador que desenvolve problemas associados a esta prática, dado que há variáveis que não influenciam a prevalência de jogo a dinheiro, mas que parecem contribuir claramente para que quem joga desenvolva uma menor dimensão problemática. É o caso do controlo parental e do suporte emocional por parte de familiares e amigos.

Conclui-se ainda que jogar a dinheiro com uma maior assiduidade e durante mais tempo por ocasião de jogo, nomeadamente através da *Internet*, é algo que parece

contribuir de forma decisiva para o desenvolvimento de problemas, tais como sentir necessidade de apostar cada vez mais dinheiro e ter que mentir à família acerca da quantia gasta no jogo.

Dado tratar-se de uma prática interdita a menores, e considerando que os alunos declaram jogar a dinheiro tendencialmente sem recurso à *Internet*, torna-se evidente o quanto há a fazer do lado da oferta no que ao controlo social diz respeito.

O mesmo é válido para o plano familiar, dado que, para além da idade e do sexo, há um fator que parece fazer a diferença no que se refere ao jogo a dinheiro: o acesso ao dinheiro, nomeadamente através de empréstimos ou recompensas monetárias dadas pelos pais. Por outro lado, entre os jogadores recentes, ficou demonstrada a importância de um controlo parental mais efetivo e de um maior suporte emocional por parte de familiares e amigos como fatores protetores de problemas relacionados com o jogo a dinheiro.

Há ainda uma conclusão a tirar, que se prende com os outros comportamentos aditivos. Os alunos que consomem substâncias psicoativas (lícitas e ilícitas) e que têm padrões de jogo eletrónico (*online*) mais problemático são também aqueles que mais jogam a dinheiro e os que parecem desenvolver mais problemas associados. Tal contraria a ideia de que os jovens se dividem por diferentes comportamentos potencialmente aditivos, pois os dados disponibilizados apontam precisamente no sentido contrário, sobressaindo alguns perfis sociodemográficos em maior risco no que aos comportamentos aditivos diz respeito.

Talvez seja por aí que alguns dos próximos estudos tenham que ir: em vez de estudar os diferentes comportamentos aditivos de forma isolada, procurar explorar o que estes têm em comum ao nível das motivações e das consequências, centrando a atenção nos diferentes perfis juvenis, nomeadamente ao nível da condição socioeconómica e emocional.

# Anexos

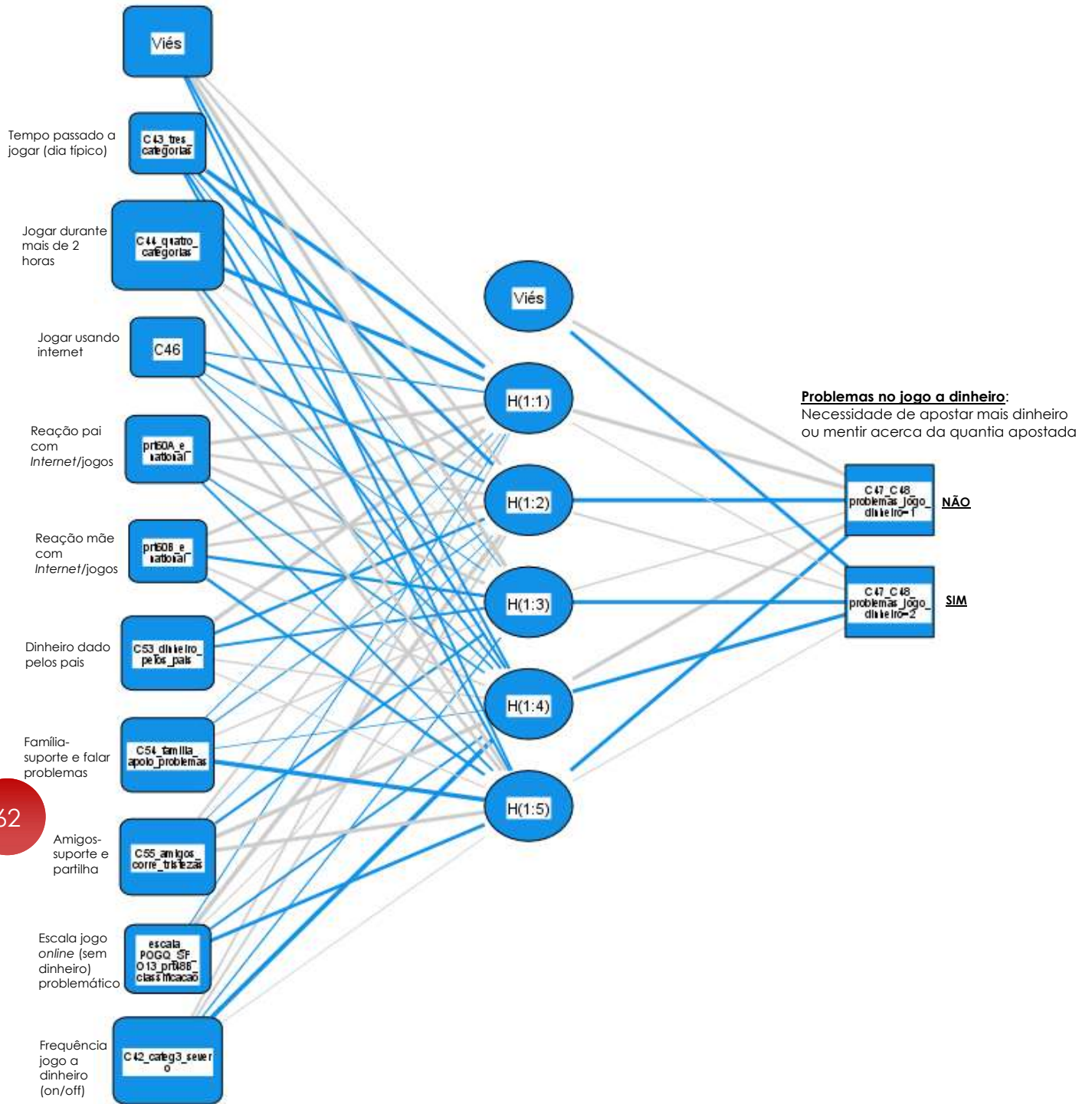
**Tabela 3** – Resultados do teste *t* de Student (igualdade de médias – amostras independentes), relativamente a problemas no jogo a dinheiro, entre jogadores recentes a dinheiro.

|   | T       | df       | Sig. (2 extremidades) | Diferença média | Erro de diferença padrão | 95% Intervalo de Confiança da Diferença - Inferior | 95% Intervalo de Confiança da Diferença - Superior |
|---|---------|----------|-----------------------|-----------------|--------------------------|--|--|
| <b>Sexo</b>   | 3,897   | 1500,605 | ,000                  | ,064            | ,016                     | Inferior   | Superior   |
| Grupos etários  | -,742   | 3228     | ,458                  | -,023           | ,030                     | -,082  | ,037   |
| <b>Rendimento escolar</b>                                   | 3,173   | 3158     | ,002                  | ,075            | ,024                     | ,029   | ,122   |
| P12M álcool   | -2,652  | 1485,324 | ,008                  | -,040           | ,015                     | -,069  | -,010  |
| <b>P12M tabaco</b>  | -5,971  | 1391,076 | ,000                  | -,120           | ,020                     | -,159  | -,080  |
| <b>P12M drogas</b>  | -4,848  | 1278,433 | ,000                  | -,093           | ,019                     | -,131  | -,055  |
| <b>P12M outras drogas (que não canábis)</b>                 | -6,142  | 1079,333 | ,000                  | -,086           | ,014                     | -,113  | -,058  |
| <b>P12M canábis</b>   | -3,644  | 1287,194 | ,000                  | -,068           | ,019                     | -,105  | -,031  |
| <b>Jogo eletrónico nos U30D</b>                             | -2,843  | 1529,309 | ,005                  | -,037           | ,013                     | -,063  | -,012  |
| Nível socioeconómico familiar                               | 1,357   | 1276,360 | ,175                  | ,035            | ,026                     | -,015  | ,085   |
| Controlo parental   | -,033   | 3210     | ,973                  | -,001           | ,033                     | -,065  | ,063   |
| <b>Reação pai ao excesso de ecrãs</b>                       | -3,476  | 1300,139 | ,001                  | -,155           | ,045                     | -,242  | -,067  |
| <b>Reação mãe ao excesso de ecrãs</b>                       | -2,819  | 1240,948 | ,005                  | -,125           | ,044                     | -,213  | -,038  |
| <b>Jogo a dinheiro nos U12M</b>                             | -11,099 | 1211,080 | ,000                  | -,365           | ,033                     | -,429  | -,300  |
| <b>Tempo passado a Jogar a dinheiro U12M num dia típico</b> | -10,492 | 1207,020 | ,000                  | -,391           | ,037                     | -,464  | -,318  |
| <b>Jogar a dinheiro U12M durante mais de duas horas</b>     | -10,789 | 1074,470 | ,000                  | -,501           | ,046                     | -,592  | -,410  |
| <b>Jogo a dinheiro U12M utilizando a Internet</b>           | -9,073  | 2638     | ,000                  | -,197           | ,022                     | -,239  | -,154  |
| <b>Tipo de jogo: slot machines</b>                          | -6,513  | 988,581  | ,000                  | -,158           | ,024                     | -,206  | -,111  |
| <b>Tipo de jogo: cartas/dados</b>                           | -6,737  | 1117,068 | ,000                  | -,208           | ,031                     | -,268  | -,147  |
| <b>Tipos de jogo: lotarias</b>                              | -3,840  | 3081     | ,000                  | -,127           | ,033                     | -,191  | -,062  |
| <b>Tipos de jogo: apostas desportivas</b>                   | -8,221  | 3149     | ,000                  | -,289           | ,035                     | -,358  | -,220  |
| <b>Jogo eletrónico online problemático</b>                  | -8,766  | 933,503  | ,000                  | -,181           | ,021                     | -,222  | -,140  |
| <b>Facilidade de acesso a dinheiro</b>                      | 4,362   | 3202     | ,000                  | ,125            | ,029                     | ,069   | ,182   |
| <b>Apoio/suporte familiar</b>                               | 5,532   | 1189,056 | ,000                  | ,157            | ,028                     | ,101   | ,212   |
| <b>Apoio/suporte amigos</b>                                 | 4,334   | 1135,524 | ,000                  | ,105            | ,024                     | ,057   | ,152   |

Fonte: ECATD-CAD/2019 – SICAD/DMI/DEI

Figura 42 – Redes Neurais Artificiais

— Ponderação sináptica > 0  
 — Ponderação sináptica < 0



**Problemas no jogo a dinheiro:**  
 Necessidade de apostar mais dinheiro ou mentir acerca da quantia apostada

62

Função de ativação de camada oculta: Tangente hiperbólica

Função de ativação de camada de saída: Softmax

|  | <b>Problemas associados ao jogo a dinheiro</b><br>(necessidade de apostar mais dinheiro ou mentir acerca de quantias apostadas) | <b>Necessidade de apostar cada vez mais dinheiro</b> | <b>Mentir</b> (a pessoas que lhe são importantes) <b>acerca da quantia apostada</b> |
|--|---|--|---|
| <b>Frequência de jogo a dinheiro por mais de duas horas U12M</b> |   |  |   |
| nunca  | 21.0  | 16.1   | 9.4   |
| menos de 1 vez/mês   | 37.3  | 32.2   | 17.2  |
| mensalmente ou mais  | 44.8  | 37.1   | 23.1  |
| <b>Jogo a dinheiro U12M</b>                                      |   |  |   |
| 2-4 vezes/mês  | 22.9  | 17.8   | 9.7   |
| 2 vezes/semana ou mais   | 43.8  | 36.5   | 23.4  |
| <b>Apoio /suporte emocional dos amigos</b>                       |   |  |   |
| discordar que posso contar com os amigos                         | 47.4  | 42.1   | 21.1  |
| nem discordar nem concordar                                      | 40.7  | 33.3   | 22.2  |
| concordar que posso contar com os amigos                         | 28.6  | 23.1   | 13.9  |
| <b>Apoio /suporte emocional familiar</b>                         |   |  |   |
| discordar que posso contar com a família                         | 46.4  | 37.0   | 25.0  |
| nem discordar nem concordar                                      | 38.5  | 30.8   | 17.9  |
| concordar que posso contar com a família                         | 28.0  | 22.7   | 13.8  |
| <b>Acesso a dinheiro dos pais</b>                                |   |  |   |
| elevado/sempe fácil  | 38.9  | 32.2   | 20.2  |
| moderado   | 28.7  | 22.3   | 13.8  |
| fraco/nunca é fácil  | 25.8  | 22.6   | 11.8  |
| <b>Jogo eletrónico <i>online</i></b>                             |   |  |   |
| jogador sem risco  | 27.2  | 21.9   | 12.5  |
| jogador problemático   | 50.0  | 41.2   | 29.4  |

Base - grupo de alunos que jogaram a dinheiro pelo menos 2 vezes por mês (nos U12M)

|   |     | Sexo (%)     |              |              |
|---|-----|--------------|--------------|--------------|
|   |     | masculino    | feminino     | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 74.2         | 81.0         | 75.8         |
|   | sim | 25.8         | 19.0         | 24.2         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

|   |     | Rendimento escolar (%) |                    |                       |              |
|---|-----|------------------------|--------------------|-----------------------|--------------|
|   |     | inferior (1-2 ou <10)  | médio (3 ou 10-13) | superior (4-5 ou >13) | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 71.4                   | 75.1               | 77.4                  | 76.1         |
|   | sim | 28.6                   | 24.9               | 22.6                  | 23.9         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>           | <i>100.0</i>       | <i>100.0</i>          | <i>100.0</i> |

|   |     | P12M Tabaco (%) |              |              |
|---|-----|-----------------|--------------|--------------|
|   |     | não             | sim          | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 81.3            | 71.0         | 75.9         |
|   | sim | 18.8            | 29.0         | 24.1         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>    | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

|   |     | P12M Drogas ilícitas (%) |              |              |
|---|-----|--------------------------|--------------|--------------|
|   |     | não                      | sim          | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 78.6                     | 69.4         | 75.9         |
|   | sim | 21.4                     | 30.6         | 24.1         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>             | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

|   |     | P12M Outras Drogas que não canábis (%) |              |              |
|---|-----|--|--------------|--------------|
|   |     | não                                    | sim          | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 77.6                                   | 58.0         | 75.8         |
|   | sim | 22.4                                   | 42.0         | 24.2         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>                           | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

|   |     | P12M Canábis (%) |              |              |
|---|-----|------------------|--------------|--------------|
|   |     | não              | sim          | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 77.9             | 70.2         | 75.8         |
|   | sim | 22.1             | 29.8         | 24.2         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>     | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

|   |     | Jogo eletrónico (gaming) U30D (%) |              |              |
|---|-----|-----------------------------------|--------------|--------------|
|   |     | não                               | sim          | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 81.2                              | 75.1         | 75.9         |
|   | sim | 18.8                              | 24.9         | 24.1         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>                      | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

|   |     | Reação do pai – excesso de ecrãs (%) |               |                  |              |              |              |
|---|-----|--------------------------------------|---------------|------------------|--------------|--------------|--------------|
|   |     | não permitia                         | desencorajava | não se importava | aprovava     | não sabe     | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 78.9                                 | 77.6          | 70.2             | 64.3         | 77.8         | 76.1         |
|   | sim | 21.1                                 | 22.4          | 29.8             | 35.7         | 22.2         | 23.9         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>                         | <i>100.0</i>  | <i>100.0</i>     | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |



|                      |     | Reação da mãe – excesso de ecrãs (%) |                         |                          |               |              |              |
|----------------------|-----|--------------------------------------|-------------------------|--------------------------|---------------|--------------|--------------|
|                      |     | não permi-<br>tia                    | desen-<br>cora-<br>java | não se<br>impor-<br>tava | apro-<br>vava | não<br>sabe  | Total        |
| Problemas associados | não | 77.1                                 | 77.2                    | 73.1                     | 56.5          | 76.9         | 75.9         |
| ao jogo a dinheiro   | sim | 22.9                                 | 22.8                    | 26.9                     | 43.5          | 23.1         | 24.1         |
| <i>Total</i>         |     | <i>100.0</i>                         | <i>100.0</i>            | <i>100.0</i>             | <i>100.0</i>  | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

|                      |     | Frequência de Jogo a dinheiro U12M (%) |                |                            |              |
|----------------------|-----|--|----------------|----------------------------|--------------|
|                      |     | 1 vez/ mês ou<br>menos                 | 2-4 vezes/ mês | 2 vezes/<br>semana ou mais | Total        |
| Problemas associados | não | 82.1                                   | 77.1           | 56.2                       | 75.9         |
| ao jogo a dinheiro   | sim | 17.9                                   | 22.9           | 43.8                       | 24.1         |
| <i>Total</i>         |     | <i>100.0</i>                           | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>               | <i>100.0</i> |

|                      |     | Tempo passado a jogar a dinheiro num dia típico U12M (%) |                        |                |                |                 |              |
|----------------------|-----|--|------------------------|----------------|----------------|-----------------|--------------|
|                      |     | menos<br>de 30<br>mnt.                                   | 30 mnt.<br>a 1<br>hora | 1 a 2<br>horas | 2 a 3<br>horas | 3 h. ou<br>mais | Total        |
| Problemas associados | não | 79.2   | 65.4                   | 64.6           | 68.8           | 46.9            | 74.0         |
| ao jogo a dinheiro   | sim | 20.8   | 34.6                   | 35.4           | 31.3           | 53.1            | 26.0         |
| <i>Total</i>         |     | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>           | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>    | <i>100.0</i> |

|                      |     | Jogo a dinheiro por mais de duas horas na mesma ocasião U12M (%) |                        |                        |              |
|----------------------|-----|--|------------------------|------------------------|--------------|
|                      |     | nunca  | menos de 1<br>vez/ mês | mensalmente<br>ou mais | Total        |
| Problemas associados | não | 81.3   | 72.8                   | 56.6                   | 75.0         |
| ao jogo a dinheiro   | sim | 18.7   | 27.2                   | 43.4                   | 25.0         |
| <i>Total</i>         |     | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>           | <i>100.0</i>           | <i>100.0</i> |

|                      |     | Jogo a dinheiro usando a <i>Internet</i> nos U12M (%) |                |                       |                                 |              |              |
|----------------------|-----|---|----------------|-----------------------|---------------------------------|--------------|--------------|
|                      |     | não<br>usou<br><i>Net</i>                             | rara-<br>mente | algu-<br>mas<br>vezes | na<br>maio-<br>ria das<br>vezes | sem-<br>pre  | Total        |
| Problemas associados | não | 82.0  | 71.3           | 66.7                  | 56.8                            | 62.2         | 74.6         |
| ao jogo a dinheiro   | sim | 18.0  | 28.7           | 33.3                  | 43.2                            | 37.8         | 25.4         |
| <i>Total</i>         |     | <i>100.0</i>  | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>          | <i>100.0</i>                    | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

|                      |     | Tipos de jogo a dinheiro nos U12M – <i>slot machines</i> (%) |                        |                   |                                 |              |
|----------------------|-----|--|------------------------|-------------------|---------------------------------|--------------|
|                      |     | não jogou<br>este jogo                                       | 1 vez/ mês<br>ou menos | 2-4 vezes/<br>mês | 2-3 vezes/<br>semana ou<br>mais | Total        |
| Problemas associados | não | 77.9   | 69.5                   | 61.1              | 27.3                            | 75.7         |
| ao jogo a dinheiro   | sim | 22.1   | 30.5                   | 38.9              | 72.7                            | 24.3         |
| <i>Total</i>         |     | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>           | <i>100.0</i>      | <i>100.0</i>                    | <i>100.0</i> |

|   |     | Tipos de jogo a dinheiro nos U12M – cartas/dados (%) |                     |                |                           |              |
|---|-----|--|---------------------|----------------|---------------------------|--------------|
|   |     | não jogou este jogo                                  | 1 vez/ mês ou menos | 2-4 vezes/ mês | 2-3 vezes/ semana ou mais | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 79.3   | 68.5                | 72.0           | 45.8                      | 75.8         |
|   | sim | 20.7   | 31.5                | 28.0           | 54.2                      | 24.2         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>        | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>              | <i>100.0</i> |

|   |     | Tipos de jogo a dinheiro nos U12M – lotarias (%) |                     |                |                           |              |
|---|-----|--|---------------------|----------------|---------------------------|--------------|
|   |     | não jogou este jogo                              | 1 vez/ mês ou menos | 2-4 vezes/ mês | 2-3 vezes/ semana ou mais | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 78.0   | 77.3                | 78.7           | 47.8                      | 76.0         |
|   | sim | 22.0   | 22.7                | 21.3           | 52.2                      | 24.0         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>                                     | <i>100.0</i>        | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>              | <i>100.0</i> |

|   |     | Tipos de jogo a dinheiro nos U12M – apostas desportivas (%) |                     |                |                           |              |
|---|-----|---|---------------------|----------------|---------------------------|--------------|
|   |     | não jogou este jogo   | 1 vez/ mês ou menos | 2-4 vezes/ mês | 2-3 vezes/ semana ou mais | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 81.4  | 83.3                | 76.3           | 56.2                      | 75.9         |
|   | sim | 18.6  | 16.7                | 23.7           | 43.8                      | 24.1         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>  | <i>100.0</i>        | <i>100.0</i>   | <i>100.0</i>              | <i>100.0</i> |

|   |     | Carácter problemático do Jogo eletrónico online (%) |                      |  |              |
|---|-----|---|----------------------|--|--------------|
|   |     | jogador sem risco                                   | jogador problemático |  | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 78.7  | 55.9                 |  | 74.0         |
|   | sim | 21.3  | 44.1                 |  | 26.0         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>  | <i>100.0</i>         |  | <i>100.0</i> |

|   |     | Acesso ao dinheiro dos pais (%) |                       |               |              |
|---|-----|---------------------------------|-----------------------|---------------|--------------|
|   |     | fácil obter                     | nem fácil nem difícil | diffcil obter | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 70.4                            | 77.2                  | 78.3          | 75.9         |
|   | sim | 29.6                            | 22.8                  | 21.7          | 24.1         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>                    | <i>100.0</i>          | <i>100.0</i>  | <i>100.0</i> |

|   |     | Apoio/suporte familiar (%) |              |              |              |
|---|-----|----------------------------|--------------|--------------|--------------|
|   |     | fraco                      | moderado     | elevado      | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro | não | 67.2                       | 67.8         | 78.1         | 75.9         |
|   | sim | 32.8                       | 32.2         | 21.9         | 24.1         |
| <i>Total</i>                            |     | <i>100.0</i>               | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

|   |     | Apoio/suporte dos amigos (%) |              |              |              |
|---|-----|------------------------------|--------------|--------------|--------------|
|   |     | fraco                        | moderado     | elevado      | Total        |
| Problemas associados ao jogo a dinheiro <b>Erro! Marcador não definido.</b> | não | 65.0                         | 71.9         | 77.0         | 76.0         |
|   | sim | 35.0                         | 28.1         | 23.0         | 24.0         |
| <i>Total</i>  |     | <i>100.0</i>                 | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> | <i>100.0</i> |

# Referências Bibliográficas

---

Calado, Vasco e Lavado, Elsa (2021) – *ECATD-CAD 2019. Estudo sobre os Comportamentos de Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e outros Comportamentos Aditivos e Dependências: Portugal 2019. Dimensão Problemática*, Lisboa: SICAD.

Calado, Vasco e Lavado, Elsa (2020) – *ECATD-CAD 2019. Estudo sobre os Comportamentos de Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e outros Comportamentos Aditivos e Dependências: Portugal 2019. Relatório Regional*, Lisboa: SICAD.

Lavado, Elsa e Calado, Vasco (2020) – *ECATD-CAD 2019. Estudo sobre os Comportamentos de Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e outros Comportamentos Aditivos e Dependências: Portugal 2019. Relatório Nacional*, Lisboa: SICAD.





REPÚBLICA  
PORTUGUESA

SAÚDE



SICAD

Serviço de Intervenção nos  
Comportamentos Aditivos  
e nas Dependências

Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências  
Alameda das Linhas de Torres n.º 117 | Edifício D. Carlos I, 2º andar | 1750-147 Lisboa  
T. +351 211 119 000 | [www.sicad.pt](http://www.sicad.pt)