

Artigo

«BlindGame»: As atividades de jogo de azar 'online' dos jovens portugueses

Janeiro 2024

Ana Rita Farias, Universidade Lusófona, HEI-Lab: Laboratórios Digitais de Ambientes e Interações Humanas; Ana Cristina Antunes, Escola Superior de Comunicação Social (ESCS), Instituto Politécnico de Lisboa;

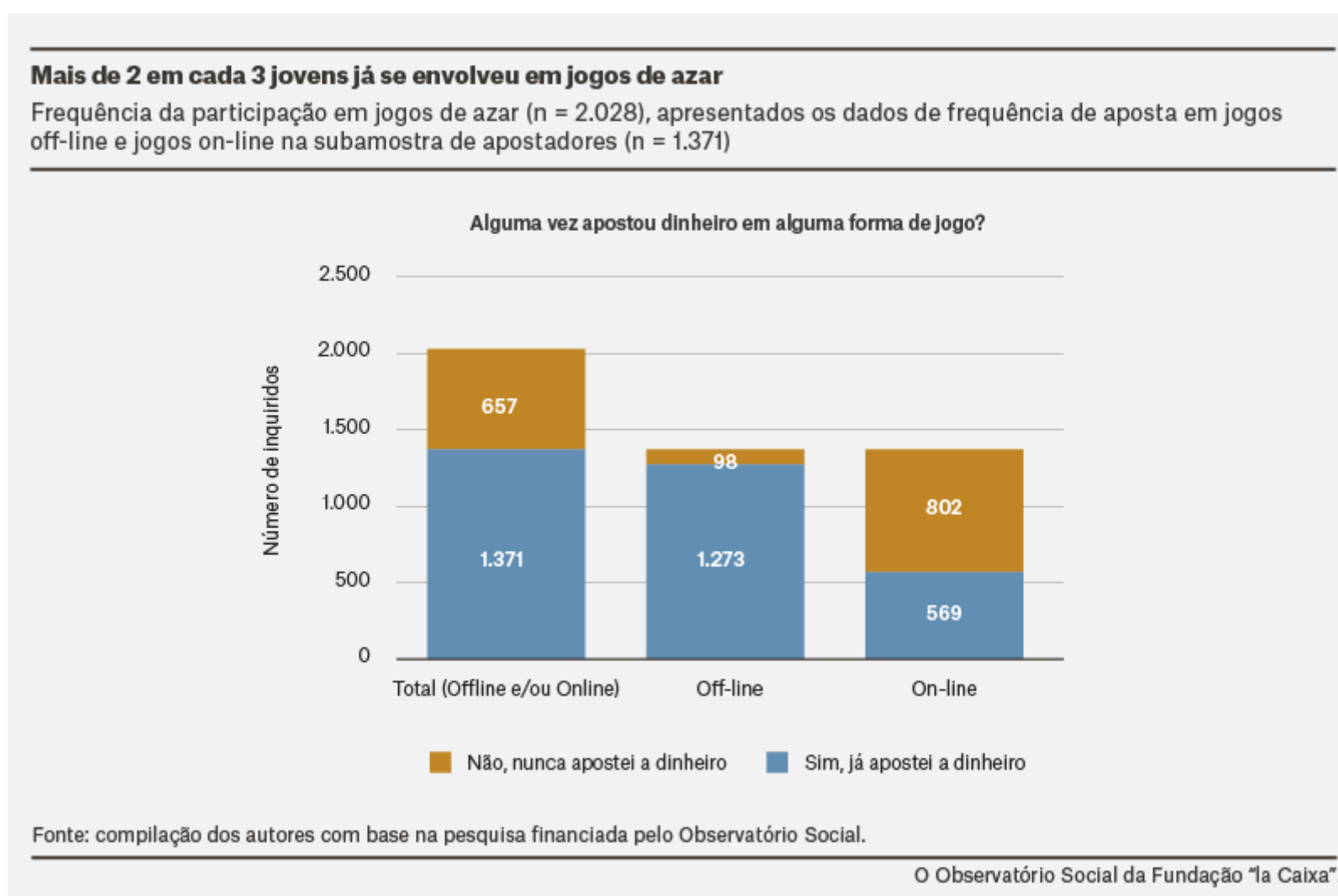
Projeto selecionado no concurso para apoiar projetos de investigação sobre a realidade social dos jovens (FP22-1B)

Os jogos de azar (jogos a dinheiro) têm alcançado grande adesão e popularidade junto da população portuguesa. Se o perfil de jogadores e a prevalência na população são já conhecidos, as recentes evoluções e múltiplas ofertas e modalidades de apostas a dinheiro nas plataformas digitais têm vindo a reconfigurar comportamentos e a conquistar novos adeptos. Tratando-se de uma realidade recente e em mutação, os comportamentos de jogo a dinheiro online não estão ainda devidamente cartografados no contexto português. Nesse sentido, este estudo pretendeu examinar este fenómeno, baseado numa amostra de 2.028 jovens entre os 15 e os 34 anos, residentes em Portugal. Os resultados indicam uma prevalência significativa destes comportamentos, que dependem do género e da idade. Com efeito, a prevalência diminui à medida que a idade avança, com os homens a adotarem e a envolverem-se mais nestes jogos a dinheiro online, enquanto as mulheres apostam mais offline. A frequência com que estes jovens apostam a dinheiro online é tendencialmente baixa a moderada, os seus gastos são maioritariamente controlados e as apostas desportivas são as mais populares. Ainda assim, o mapeamento efetuado sugere a existência de motivos de preocupação para os pais, educadores e decisores públicos.

Pontos-chave

- 1 Há uma prevalência significativa de comportamentos ligados aos jogos de azar entre os jovens portugueses: 68% da amostra afirma já ter apostado em alguma forma de jogo a dinheiro, sendo que 93% destes responderam que já o tinham feito offline e 42% online.
- 2 Os resultados mostram diferenças na participação em jogos de azar offline e online conforme o género e a faixa etária. As mulheres preferem fazer apostas a dinheiro offline, enquanto os homens se inclinam para jogos de azar online. Os participantes entre os 25 e os 34 anos apostam mais offline, e os de 15 a 24 anos apresentam um maior envolvimento online.

- 3 A maioria dos entrevistados apostadores apresenta uma frequência de jogo online baixa a moderada, porém uma parcela considerável (33,9%) já se envolveu em 41 ou mais ocasiões neste tipo de atividade ao longo da vida.
- 4 A maioria dos apostadores online (59%) despense mensalmente 20 euros ou menos. No entanto, uma pequena parcela (7,3%) gasta mais de 101 euros por mês, e 1,8% gasta 250 euros ou mais.
- 5 As apostas desportivas são as mais frequentes entre os apostadores online.



Introdução

A fácil acessibilidade dos jogos de azar online, juntamente com a crescente disponibilidade de plataformas digitais, têm levado a um aumento no número de pessoas envolvidas nestas formas de jogo a dinheiro. Estes dados têm levantado preocupações entre um conjunto de profissionais, incluindo educadores e profissionais de saúde, cada vez mais preocupados com os potenciais efeitos negativos do jogo de azar online, nomeadamente, problemas financeiros e impactos na saúde mental.

É inegável que o mundo digital permitiu otimizar inúmeras tarefas comuns do nosso dia a dia, como fazer compras de supermercado e comunicar com outras pessoas. No entanto, também acarreta desvantagens, trazendo consigo novos problemas, ou formas novas de problemas antigos. Uma das indústrias que tem sido afetada pela transformação digital é a indústria ligada aos jogos de azar, nomeadamente no que respeita à acessibilidade (e.g., é possível apostar dinheiro num casino online sem sair de casa). O mercado do jogo de azar online está efetivamente a crescer em todo o mundo, impulsionado pelos avanços tecnológicos e também pela crescente confiança dos consumidores em transações monetárias online. De acordo com a plataforma de estatísticas e dados de mercado Statista, espera-se que, em 2028, esta área de negócio esteja avaliada em mais de \$114,4 mil milhões em todo o mundo, o que simboliza um aumento muito significativo relativamente aos \$61,5 mil milhões registados em 2021, sendo importante notar que o jogo de azar online é, atualmente, o modo de jogo que mais cresce.

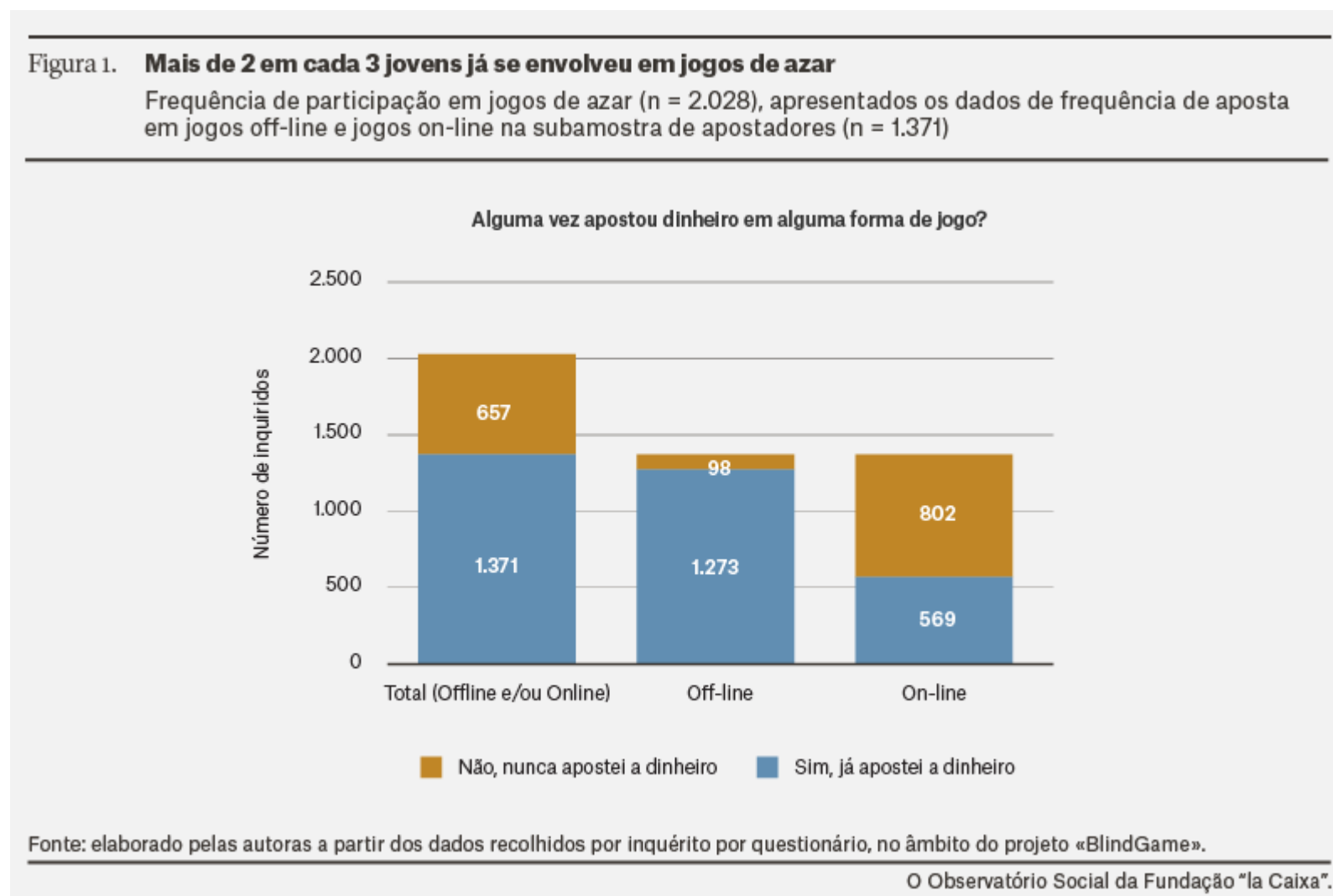
Diferentemente de um passatempo comum, os jogos de azar, pela sua natureza e pelo fato de envolverem transferência de dinheiro, podem ser altamente viciantes, causando sérios danos à saúde financeira, física e emocional de indivíduos, suas famílias e sociedade em geral (Wardle, H., et al., 2021; Riley, B. J., et al., 2021). Além disso, muito embora existam restrições claras de idade para o envolvimento neste tipo de atividade, a literatura sugere que entre as faixas etárias mais jovens a taxa de prevalência de atividades de jogo online é significativamente mais alta do que as observadas em adultos (Calado, F., et al., 2020). Perante este cenário, é fundamental a compreensão desta problemática, especialmente entre os jovens, dado que estas novas formas de jogo de azar online parecem apresentar-se como especialmente sedutoras para esta população.

Uma vez que a compreensão e o mapeamento das atividades online, relacionadas com jogos de azar na população portuguesa de jovens, são urgentes, a presente investigação pretende contribuir para uma melhor compreensão deste fenómeno, especificamente nesta população menos estudada. Para este efeito, foi realizado um inquérito telefónico, durante os meses de março e abril de 2023, com o objetivo de estudar este fenómeno numa amostra de 2.028 jovens entre os 15 e os 34 anos, residentes em Portugal.

I. Aproximadamente 2 em cada 3 jovens já se envolveu em jogos de azar

O estudo investigou o envolvimento dos participantes em jogos de azar, tanto na sua forma tradicional (off-line) quanto por meio de plataformas on-line, com o objetivo de mapear a prevalência deste tipo de atividades na população estudada (fig. 1). Os resultados sugerem uma forte preferência pela forma tradicional de jogos de azar entre os participantes, embora uma parcela expressiva também tenha aderido às plataformas de jogo de azar on-line.

Entre os 2.028 entrevistados, constata-se que 1.371 (67,6%), já tinham apostado dinheiro em algum jogo, enquanto 657 (32,4%) afirmaram nunca ter participado em atividades de jogo de azar a dinheiro. Aqueles que admitiram já ter apostado foram posteriormente questionados se o tinham feito de forma tradicional e presencial (off-line) e/ou por meio de plataformas on-line. Os resultados revelam que a esmagadora maioria dos inquiridos, aproximadamente 92,6% (1.273 indivíduos), apostou a dinheiro em jogos de azar usando métodos tradicionais (off-line). Por outro lado, um número menor, porém expressivo, 41,5% (569 indivíduos), apostou usando plataformas de jogo de azar on-line. Adicionalmente, é interessante notar que, entre os não jogadores, a grande maioria dos entrevistados (802 inquiridos) relatou não participar em jogos de azar on-line, enquanto apenas 98 dos inquiridos se abstiveram de jogos de azar off-line.



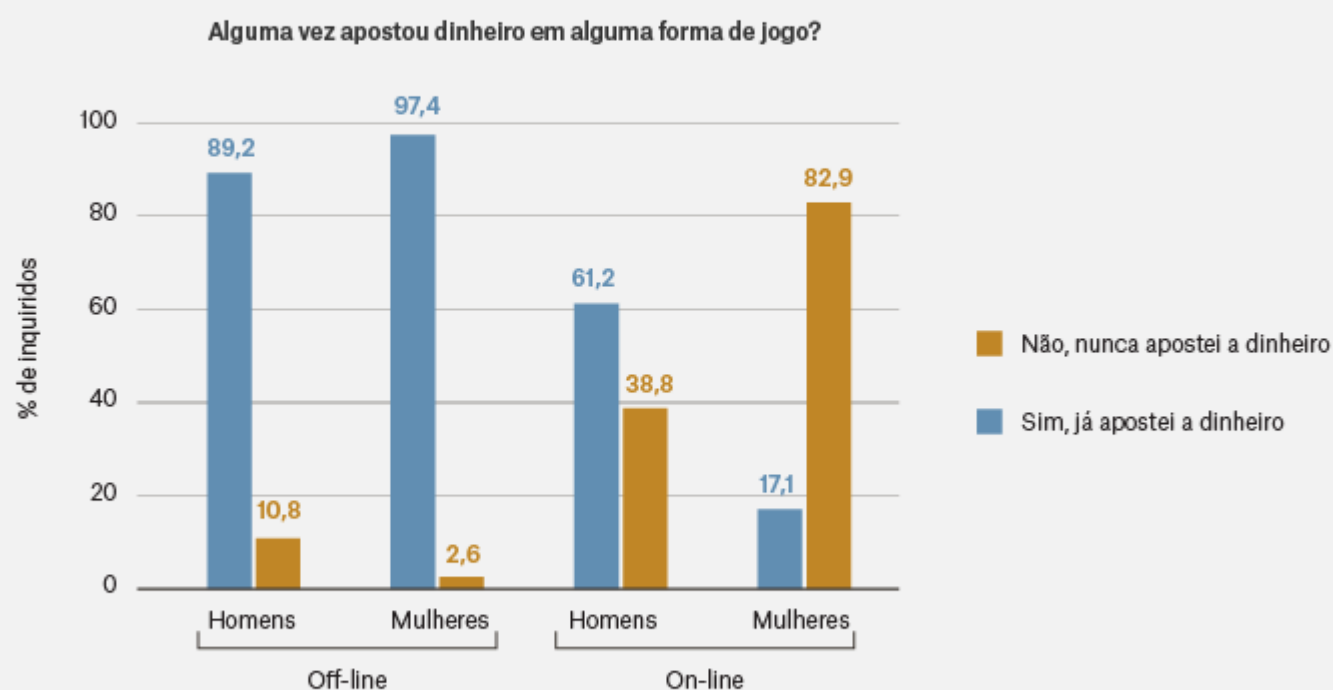
2. "Os homens preferem mais o jogo"online" que as mulheres e os mais jovens participam mais em jogos "online"

Verificaram-se diferenças significativas entre homens e mulheres na participação em jogos de azar, tanto off-line quanto on-line (fig. 2). Enquanto a participação masculina é predominante nos jogos de azar on-line (61,2% versus 17,1% nas mulheres), as mulheres apresentam uma taxa mais elevada de envolvimento nos jogos de azar off-line (97,4%

versus 89,2% nos homens). Assim, nos jogos de azar on-line, e ao contrário do verificado para as apostas a dinheiro off-line, os homens apresentam uma taxa de participação mais elevada do que as mulheres. Essa discrepância de participação entre os géneros sugere a existência de preferências distintas e possivelmente influenciadas por múltiplos fatores (por ex. sociais e culturais). Essas descobertas destacam a importância de compreender as motivações e comportamentos específicos de homens e mulheres no contexto dos jogos de azar, permitindo um olhar mais abrangente sobre esse fenómeno e possibilitando a implementação de estratégias adequadas de prevenção e intervenção.

Figura 2. **Prevalência masculina nos jogos de azar 'on-line', enquanto a mulher tem maior envolvimento nos jogos de azar 'off-line'**

Distribuição da amostra por género (%): participação em jogos de azar off-line e on-line (n = 2.028)

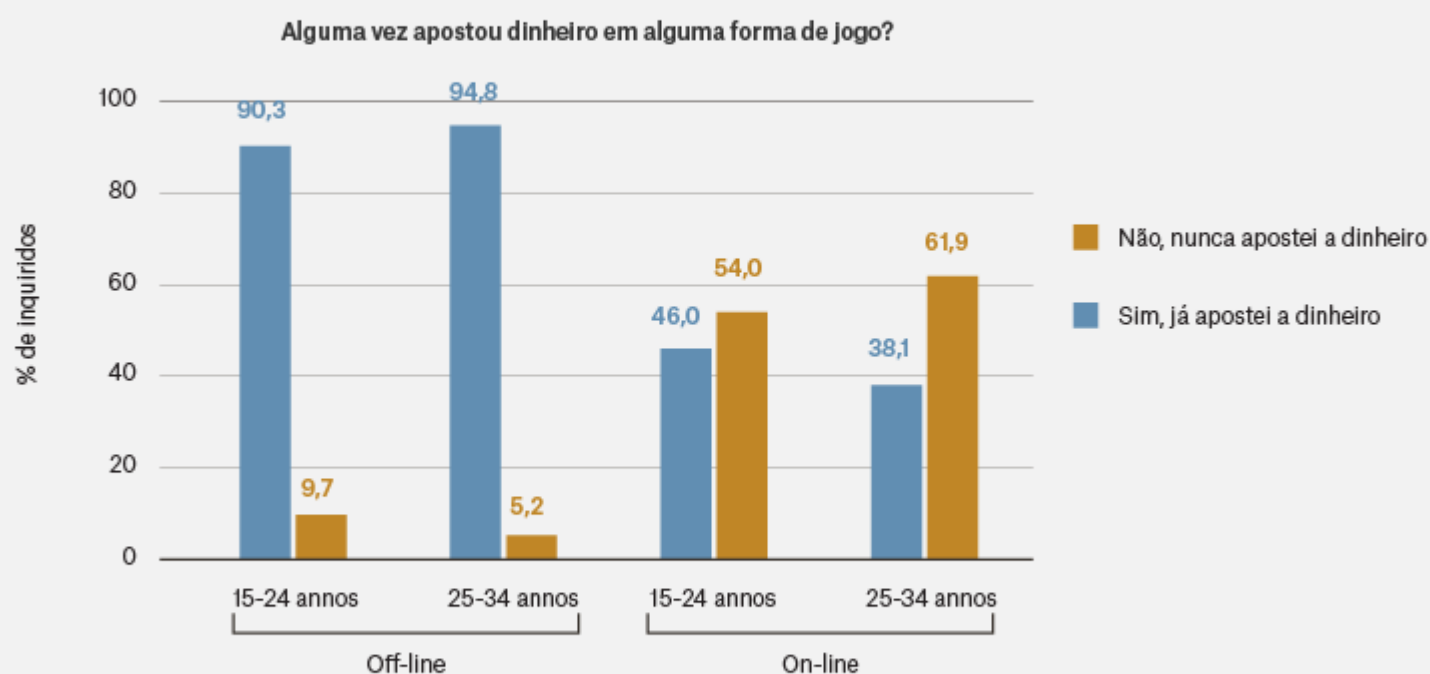


Fonte: elaborado pelas autoras a partir dos dados recolhidos por inquérito por questionário, no âmbito do projeto «BlindGame».

O Observatório Social da Fundação "la Caixa".

Figura 3. **A participação em jogos de apostas 'on-line' é maior nos mais jovens**

Distribuição da amostra por grupos etários (%): participação em jogos de azar off-line e on-line (n = 2.028)



Fonte: elaborado pelas autoras a partir dos dados recolhidos por inquérito por questionário, no âmbito do projeto «BlindGame».

O Observatório Social da Fundação "la Caixa".

Ao analisar a distribuição por faixa etária em jogos de azar (fig. 3), observamos que 90,27% dos indivíduos entre 15 e 24 anos já participaram em jogos off-line, enquanto 9,73% nunca o fizeram. Já na faixa etária de 25 a 34 anos, a taxa de participação em jogos off-line é ainda maior, com 94,84% já tendo apostado, e apenas 5,16% nunca participaram. Além disso, constatamos que 45,97% das pessoas entre 15 e 24 anos apostaram em jogos de azar on-line, enquanto na faixa etária de 25 a 34 anos, esse número é de 38,06%. Em suma, verifica-se que as pessoas entre 25 e 34 anos têm uma maior taxa de participação em jogos de azar off-line em comparação com a faixa etária de 15 a 24 anos, enquanto a faixa etária de 15 a 24 anos apresenta uma maior participação em jogos de apostas on-line em comparação com a faixa etária de 25 a 34 anos. Estes dados destacam as distintas preferências e comportamentos dos jogadores em

diferentes faixas etárias.

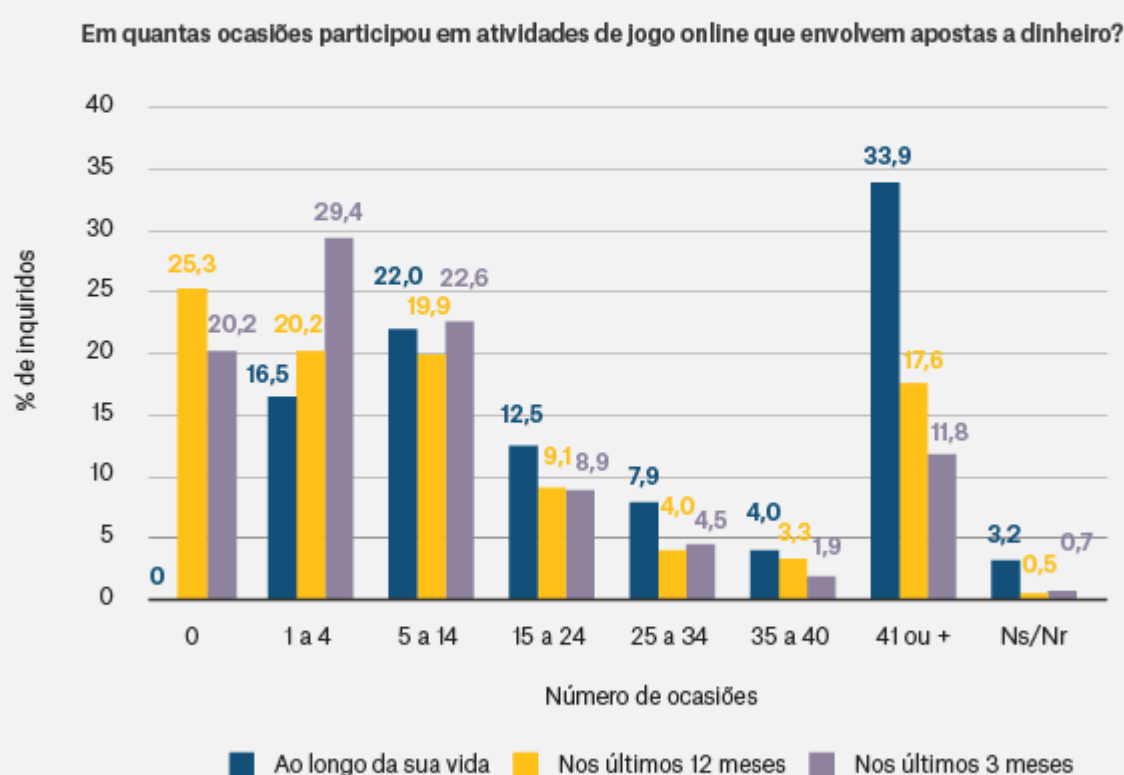
Em resumo, os dados mostram diferenças na participação em jogos de azar off-line e on-line conforme o género e a faixa etária. As mulheres preferem jogos off-line, enquanto os homens se inclinam para jogos on-line. As pessoas entre 25 e 34 anos apostam mais off-line, e as de 15 a 24 anos têm maior envolvimento on-line.

3. A maioria dos jovens têm uma frequência de envolvimento moderada ou baixa com jogos de azar 'on-line', mas há um grupo significativo com um envolvimento elevado

Quando analisamos os dados que revelam a frequência de envolvimento em atividades de jogo on-line, envolvendo apostas a dinheiro em diferentes períodos (fig. 4), verifica-se que 33,9% dos participantes admitiram ter jogado em 41 ou mais ocasiões, enquanto 16,5% jogaram de 1 a 4 vezes ao longo da vida. Nos últimos 12 meses, o maior percentual foi de 20,2% na categoria de 1 a 4 vezes, seguido por 19,9% para quem admitiu ter jogado de 5 a 14 vezes. Nos últimos 3 meses, a maioria dos entrevistados (29,4%) jogou de 1 a 4 vezes, e 22,6% participaram de 5 a 14 ocasiões. Esses dados indicam que, de maneira geral, a maioria dos entrevistados possui uma frequência de jogo on-line relativamente baixa a moderada. No entanto, é preocupante notar que uma parcela significativa dos inquiridos (33,9%) já se envolveu em apostas on-line em 41 ou mais ocasiões ao longo da vida, o que levanta questões sobre o comportamento de jogo desses indivíduos. Essas conclusões são relevantes para compreender os padrões de participação e os potenciais riscos e impactos dos jogos on-line a dinheiro.

Figura 4. **A maioria dos jovens têm uma frequência de envolvimento em jogos de azar 'on-line' relativamente baixa a moderada, mas há um grupo significativo com um envolvimento elevado ao longo da vida**

Distribuição dos inquiridos (%) de acordo com o número de ocasiões que se envolveram em atividades on-line de jogos de azar: ao longo da vida, nos últimos 12 meses e nos últimos 3 meses (n = 569)



Fonte: elaborado pelas autoras a partir dos dados recolhidos por inquérito por questionário, no âmbito do projeto «BlindGame».

O Observatório Social da Fundação "la Caixa".

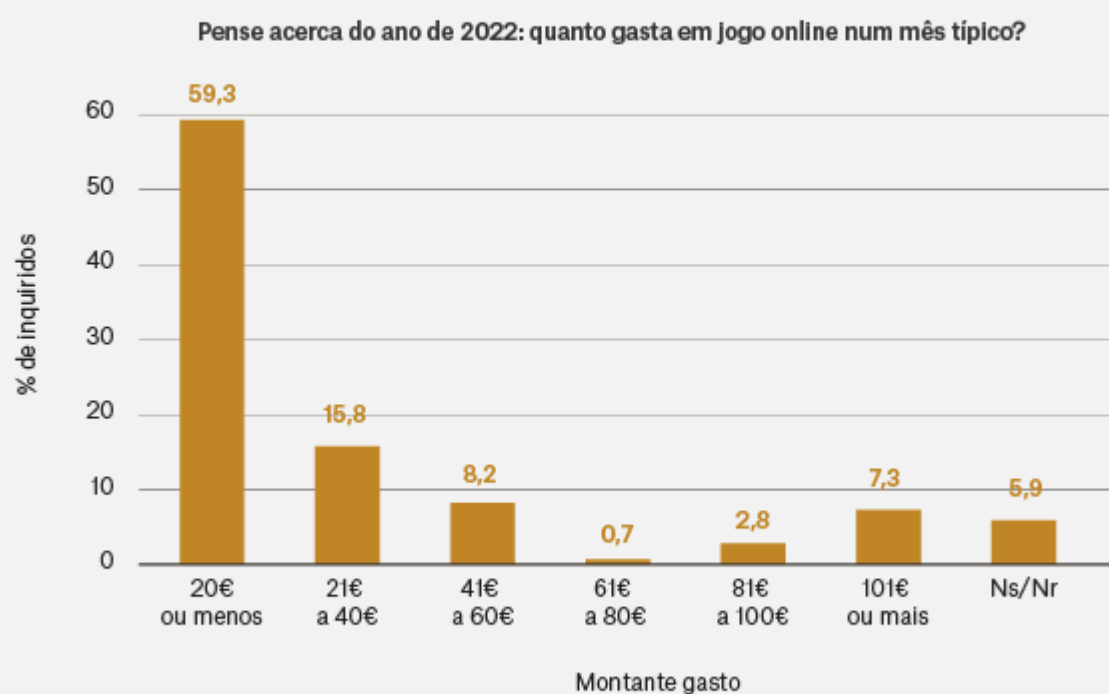
4. A maioria dos jovens apostadores gasta mensalmente 20 euros ou menos em jogos a dinheiro 'on-line'

Os dados apresentados são referentes ao montante médio despendido mensalmente pelos participantes que apostam em formas de jogo a dinheiro on-line, divididos em seis categorias: «Menos de 20 euros», «De 21 a 40 euros», «De 41 a 60 euros», «De 61 a 80 euros», «De 81 a 100 euros» e «Mais de 101 euros». Como se pode observar na figura 5, obtém-se a seguinte distribuição: 59,3% despendem mensalmente 20 euros ou menos; 15,8% gastam por mês entre 21 e 40 euros; 8,2% expendem mensalmente entre 41 e 60 euros; 0,7% fazem um dispêndio mensal entre 61 e 80 euros; 2,8%

desembolsam por mês entre 81 e 100 euros, enquanto 7,3% gastam mensalmente 101 euros ou mais. Por outro lado, 5,9% dos participantes que relatam fazer jogos de apostas on-line a dinheiro não sabem ou não respondem a esta questão.

Com base nos dados obtidos por autorrelato dos jovens apostadores on-line, constata-se que cerca de 60% despendem mensalmente 20 euros ou menos, sugerindo algum controlo de gastos neste tipo de atividades. É igualmente pertinente verificar que 11,7% dos participantes desembolsam entre 41 e 100 euros por mês, ou seja, somente uma percentagem limitada dos participantes se envolve num dispêndio superior a 41 euros, revelando um claro investimento, mas ainda com alguma contenção no montante alocado a este tipo de atividades on-line. Contudo, é de assinalar que de entre os 7,3% de participantes que revelam gastar por mês mais de 101 euros em jogos de azar on-line, 1,8% despendem 250 euros ou um montante superior.

Figura 5. **A maioria dos jovens apostadores gasta até 20 euros em jogos de azar 'on-line', num mês típico**
Distribuição dos inquiridos (%) de acordo com o montante despendido mensalmente em jogos de azar on-line (n = 425)



Fonte: elaborado pelas autoras a partir dos dados recolhidos por inquérito por questionário, no âmbito do projeto «BlindGame».

O Observatório Social da Fundação "la Caixa".

5. As apostas desportivas são a modalidade de jogo mais popular, junto dos jovens apostadores

Existe atualmente uma elevada diversidade on-line de jogos a dinheiro. Para melhor caracterizar os comportamentos dos jogadores, examinámos a frequência de participação on-line em jogos a dinheiro no último ano, por tipo de jogo, pressupondo 11 tipos de jogo distintos: «Euromilhões», «Raspadinhas», «Totoloto», «Bingo», «Slot machines», «Apostas desportivas», «Poker», «Jogos de casino», «Jogo de cartas a dinheiro», «Jogo de dados a dinheiro» e «Loot boxes». Foi solicitada a cada participante a indicação sobre a frequência com que se dedicavam a cada uma destas atividades, usando para o efeito as seguintes categorias: «Nenhuma vez / Nunca», «Uma vez por ano», «Uma vez de 3 em 3 meses», «Uma vez por mês», «Uma vez por semana», «Todos os dias» e «Várias vezes ao dia».

Como se pode observar na figura 6, de entre o conjunto diverso de jogos de azar que se encontram disponíveis on-line, são as apostas desportivas as mais populares e as que suscitam uma atividade mais frequente por parte dos participantes. Com efeito, 61,5% dos apostadores on-line envolveram-se nesta modalidade de jogo nos últimos 12 meses. É ainda nas apostas desportivas que se verifica uma maior frequência de jogo: 13,5% dos jogadores indicam realizar apostas desportivas com uma periodicidade mensal, enquanto 17,8% fazem apostas desportivas semanalmente e 8,1% fazem apostas diárias ou mesmo várias vezes ao dia. Além disso, somente as apostas desportivas, a par dos jogos de casino e do poker, são jogados on-line várias vezes ao dia, respetivamente por 0,7%, 0,4% e 0,2% do conjunto de inquiridos que jogam a dinheiro on-line.

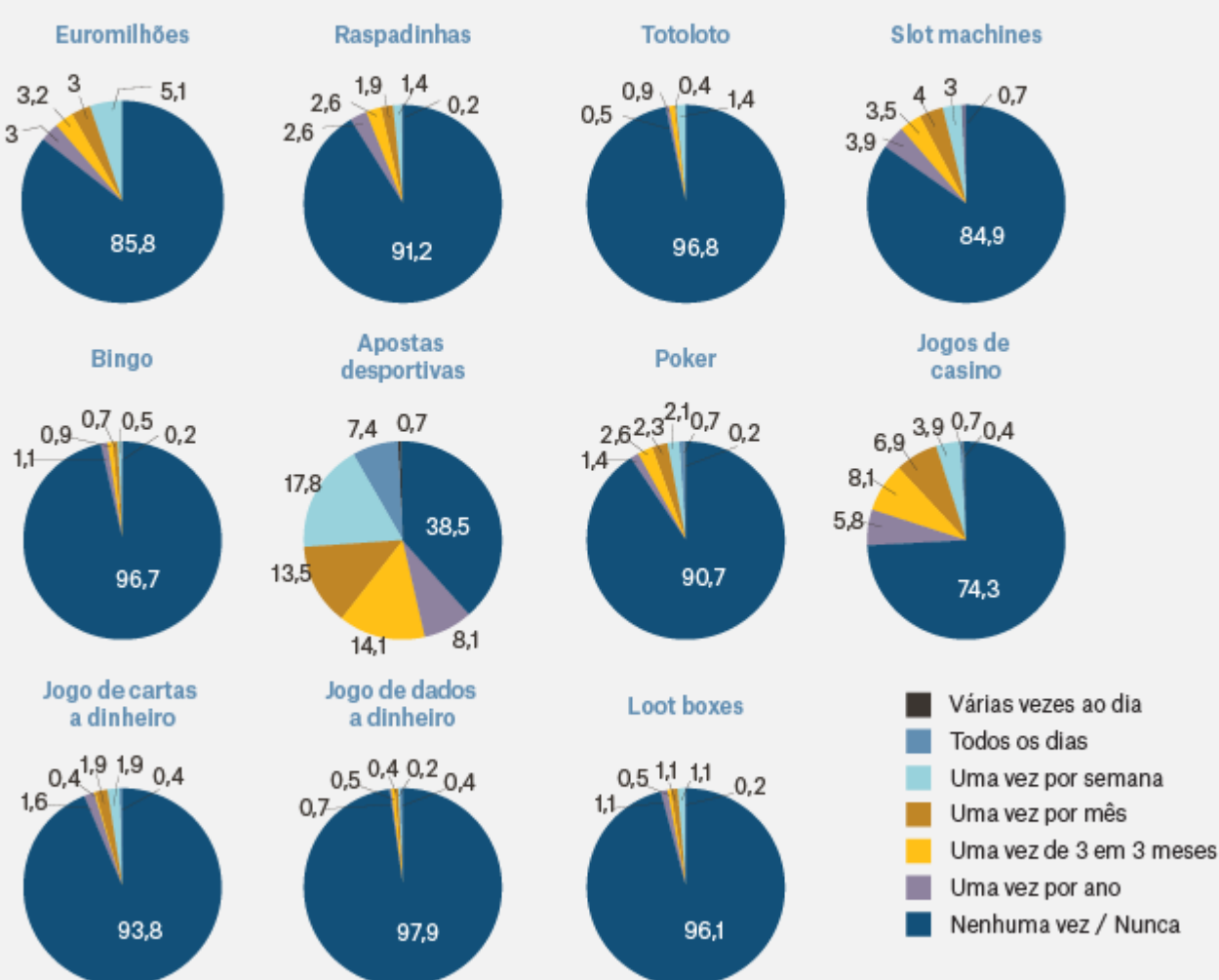
No ranking da popularidade junto dos apostadores jovens surgem em segundo lugar os jogos de casino on-line, que envolveram no último ano 25,7% dos jovens jogadores on-line, sendo que 6,9% se envolvem neste tipo de jogos com uma periodicidade mensal e 5% apostam em casinos on-line com uma regularidade semanal ou mesmo diária.

É ainda relevante examinar os comportamentos de jogo on-line relativamente às slot machines e ao Euromilhões. Estas duas modalidades parecem gozar de uma popularidade limitada on-line junto dos jovens apostadores portugueses, dado que somente 15,1% e 14,2%, respetivamente, dos jogadores on-line participaram neste tipo de jogos de azar no decurso do período em apreço.

Curiosamente, o poker, que havia sido, de entre os muitos jogos a dinheiro on-line, aquele que suscitava uma adesão mais expressiva por parte dos apostadores portugueses no IV Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral (SICAD, 2019), com cerca de um quarto dos jogadores a fazerem apostas em poker, emerge com menor popularidade no presente estudo, já que somente 10,3% dos jovens jogadores on-line se aventurou nesta modalidade nos últimos 12 meses. Esta diferença pode ser devida às diferenças da composição das amostras, uma vez que o estudo do Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD) envolveu portugueses entre os 15 e os 74 anos, enquanto a presente investigação se circunscreve aos portugueses entre os 15 e os 34 anos.

Figura 6. **As apostas desportivas são as mais populares, de entre os diversos tipos de jogos a dinheiro 'on-line'**

Distribuição dos inquiridos de acordo com a frequência com que se envolveram nos diversos tipos de jogos de azar on-line (%): «Euromilhões», «Raspadinhas», «Totoloto», «Bingo», «Slot machines», «Apostas desportivas», «Poker», «Jogos de casino», «Jogo de cartas a dinheiro», «Jogo de dados a dinheiro» e «Loot boxes» (n = 569)



Fonte: elaborado pelas autoras a partir dos dados recolhidos por inquérito por questionário, no âmbito do projeto «BlindGame».

O Observatório Social da Fundação "la Caixa".

6. Conclusões

O projeto «BlindGame» pretendeu mapear os comportamentos de jogo de azar on-line por parte dos jovens portugueses entre os 15 e os 34 anos, tendo adicionalmente permitido traçar o perfil do jovem apostador on-line em Portugal, que remete para homens mais jovens, à semelhança do que se verifica noutros países. A taxa de prevalência do jogo a dinheiro entre os jovens portugueses é elevada, com dois em cada três jovens a já ter participado off-line em jogos de azar, enquanto um em cada quatro jovens já apostou on-line. Embora as práticas de jogo sejam diversificadas, a participação em jogos a dinheiro on-line tende a ser ocasional, sendo as apostas desportivas as que mais mobilizam estes jovens apostadores, que maioritariamente não ultrapassam os 20 euros mensais ao envolverem-se neste tipo de atividades.

Estes resultados oferecem motivos de reflexão e preocupação: se a maioria dos jovens portugueses não apresenta comportamentos problemáticos on-line por não se envolver em jogos de azar ou por o fazer ocasionalmente e de forma recreativa e controlada, há, ainda assim, uma parcela de jovens que aparenta ter comportamentos de risco ou mesmo revelar dependência de jogos de azar on-line. Alguns destes jovens tem menos de 25 anos, pelo que acresce a

sua vulnerabilidade. Importa atender a que o envolvimento em jogos de fortuna ou azar on-line pode ser mais problemático do que as apostas off-line para indivíduos vulneráveis. Com efeito, não apenas a sua natureza o torna mais problemático e pervasivo do que outras formas de jogo; a disponibilidade e facilidade de acesso a estas plataformas a qualquer hora e em qualquer lugar, a diversidade de modalidades de jogo, a possibilidade de fazer apostas rápida e continuamente e as estratégias persuasivas utilizadas estimulam não só a adesão, mas também favorecem uma maior intensidade destas práticas junto da população mais jovem.

Os resultados aqui apresentados parecem demonstrar a importância dos pais e educadores estarem vigilantes em relação ao envolvimento dos jovens em jogos de azar on-line. Além disso, urge como necessário fornecer suporte e intervenção eficazes para todos aqueles que apresentam sinais de comportamento problemático, a fim de minimizar os efeitos prejudiciais dessas práticas de jogo na saúde e bem-estar dos jovens. Por fim, parece importante alertar os decisores públicos sobre a importância de políticas públicas que possam atuar ativamente nesta área e mitigar os impactos descritos.

7. Limitações do estudo

Embora este estudo tenha permitido proceder a uma caracterização do jogo on-line em Portugal junto da população jovem, os resultados ora apurados convocam a necessidade de uma compreensão mais alargada deste fenómeno social, quer para a definição de políticas públicas (que não somente regulatórias) do jogo a dinheiro on-line, quer para uma atuação concertada dos diversos agentes (e.g., empresas de jogos de azar, empresas de software, reguladores, afiliados, etc.), não apenas no sentido da prevenção, mas também da intervenção e tratamento para diminuir os comportamentos de jogo on-line suscetíveis de conduzir a situações patológicas. Estudos futuros são, por isso, necessários para, entre outros aspetos, compreender eventuais interações entre comportamentos de jogo on-line e off-line e entre gaming e jogos a dinheiro, examinar com maior detalhe os seus preditores e efeitos nos jovens portugueses, bem como alargar a esfera de conhecimento à caracterização, na sociedade portuguesa, dos comportamentos e eventuais fenómenos de dependência de jogo a dinheiro por parte das crianças e adolescentes.

8. Referências

WARDLE, H., et al. (2021): «The Lancet Public Health Commission on gambling», *The Lancet Public Health*, 6(1), e2-e3.

RILEY, B. J., et al. (2021): «Attitudes, Risk Factors, and Behaviours of Gambling among Adolescents and Young People: A Literature Review and Gap Analysis», *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 984.

CALADO, F., J. ALEXANDRE, e M. D. GRIFFITHS (2020): «Gambling Among Adolescents and Emerging Adults: A Cross-Cultural Study Between Portuguese and English Youth», *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 737-753.

SERVIÇO DE INTERVENÇÃO NOS COMPORTAMENTOS ADITIVOS E NAS DEPENDÊNCIAS (SICAD, 2019): «Jogo, internet e outros comportamentos aditivos - Dossier Temático».