

# DN

Diário de Notícias

HOJE GRÁTIS  
COM O DN  
NOTÍCIAS  
MAGAZINE



**NOS BASTIDORES DA CATEDRAL  
DO CONSUMO FOMOS VER  
COMO SE PREPARA O NATAL NO  
CENTRO COMERCIAL COLOMBO**

PÁGS. 14 A 17

DOMINGO | 17.12.17 | [WWW.DN.PT](http://WWW.DN.PT)

Ano 153.<sup>o</sup>  
N.º 54 297  
1,70 euros

Diretor Paulo Baldaia Diretor adjunto Paulo Tavares  
Subdiretores Joana Petiz e Leonídio Paulo Ferreira  
Diretor de arte Pedro Fernandes

## Jogos a dinheiro viciam cada vez mais

Com os jogos *online* aumentou o número de doentes que pedem ajuda. Em 2016, o SNS tratou 135 jogadores e há 13 mil que já pediram autoexclusão. PÁGS. 12 E 13

### PRECÁRIOS

Integração na mão dos autarcas, sindicatos desconfiam

PÁG. 38

### PSD

Santana quer debater revolução no sistema eleitoral

PÁG. 8

### RARÍSSIMAS

Lino Maia admite "preocupação" com mecenas

PÁG. 10

### REPORTAGEM

Entre *nerds* e autores na fantasia da Comic Con

PÁGS. 48 E 49



### ENTREVISTA DN/TSF

**RUI RIO SOBRE OS DEBATES**  
"SANTANA ESTÁ A FAZER EXATAMENTE AS MESMAS TRAPALHADAS QUE FAZIA EM 2004"

O candidato à liderança do PSD fala da confusão com os debates, quer ver o partido a propor a regionalização em 2019 e defende que, com o PSD no governo, deve haver um esforço para reduzir o IRC. PÁGS. 4 A 7

### MAIS DESPORTO +12 PÁGINAS

GOLO DE RONALDO LEVA O REAL AO TOPO DO MUNDO E O MIÚDO DE 16 ANOS COM NOME NO SKATE MUNDIAL

### OPINIÃO

António Barreto,  
Pedro Marques Lopes,  
Bernardo Pires de  
Lima e João Taborda  
da Gama PÁGS. 2 E 52 A 56



REAL VIDA SEGUROS

Está na altura de fazer o seu

PPR

1%

e deixe os custos de transferência connosco



[www.realvidaseguros.pt](http://www.realvidaseguros.pt) | 808 20 14 20

\*Taxa de rentabilidade garantida de 1,00% no 1.º ano e no mínimo 0,50% nos anos seguintes. Não dispensa a consulta de informação pré-contratual e contratual legalmente exigido.

## Sociedade

# Há mais portugueses a terem problemas com jogo a dinheiro

**Adição.** Novos formatos *online* ou jogos sociais fazem aumentar o número de doentes. Serviço Nacional de Saúde tratou 135 jogadores em 2016

DAVID MANDIM

Tudo começou com o póquer *online*. “Uma das melhores memórias que guardo desse tempo é de conseguir transformar um depósito inicial de 50 euros em 20 mil euros”, conta Álvaro, licenciado, hoje na casa dos 30 anos. Corria o ano de 2009 e dava-se o boom do jogo *online* a dinheiro. Foi jogando, muito, mas nunca deu conta do problema. Foi quando já trabalhava e surgiu o Placard que tudo se desmoronou. “Foi o início da espiral descendente de adição ao jogo. Comecei por jogar valores pequenos e quando dei por mim já fazia apostas de 100, 200 euros todos os dias. Como é óbvio o salário que eu tinha não aguentava. Comecei a roubar dinheiro no trabalho, simplesmente para jogar. Esta situação ainda durou alguns meses até ser descoberto e despedido.”

Apesar de serem minoritárias, entre o universo de portugueses que habitualmente jogam — o jogo é uma atividade lúdica que pode ser praticada de forma responsável —, situações como a vivida por Álvaro aumentaram em Portugal nos últimos anos. “Os dados mais recentes de natureza epidemiológica no nosso país sinalizam um aumento da prevalência de indivíduos com perturbação aditiva por jogo”, disse ao DN o Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD), organismo do SNS que, desde 2011, dá resposta a pessoas com estes problemas através dos centros de respostas integradas. Mas ainda dá os primeiros passos. No final de 2016 o número de doentes a serem seguidos nos serviços públicos era de 135. Nos serviços privados, o número será maior, mas não está contabilizado no IV Inquérito Nacional de Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral — Portugal 2016-17, que resulta da parceria da Universidade Nova com o SICAD.

Este inquérito aponta para um aumento e diz que, comparativamente ao último inquérito de 2012, “a prevalência de jogadores com alguns problemas ou com provável perturbação de jogo subiu de 0,3% para 1,2% e de 0,3% para 0,6%”. Não refere a quantidade de pessoas a que correspondem as taxas.

**Da autoexclusão ao tratamento**  
Estes dados incluem todo o tipo de jogo, desde casinos, bingos, *online* e jogos sociais como o Placard e a Raspadinha. “As formas e os contextos de jogo são múltiplos e diversificados, gradativamente mais apelativos. São referidos casos de indivíduos com utilização problemática deste tipo de jogos, em diferentes níveis etários”, esclarece a Divisão de Intervenção Terapêutica do SICAD. Em Portugal, à semelhança da tendência internacional, as situações de “perturbação de jogo são mais prevalentes nos homens entre os 35 e os 44 anos”.

Álvaro é mais novo e hoje, após pedir a autoexclusão de vários jogos, está em tratamento. “Tomei conhecimento também das reuniões dos Jogadores Anónimos, as quais frequento regularmente.” Sabe que tem uma doença mental, reconhecida pela Organização Mundial da Saúde e que, dizem os especialistas e o SICAD, ainda tem escassas respostas terapêuticas. “Terei de lutar com ela toda a minha vida. A minha recuperação está a correr bem, mas às vezes tenho recaídas”, admite.

**Na internet, há sites que oferecem jogos de roleta gratuitos para crianças, em que se ganha com facilidade. O hábito de jogar fica criado**

O número de apostadores que pediram para ser impedidos de jogar é revelador da consciência do problema: desde que foi emitida, a 25 de maio de 2016, a primeira licença de jogos *online*, já 13,3 mil jogadores pediram autoexclusão.

Henrique Lopes, investigador da Unidade de Saúde Pública da Universidade Católica, realizou em 2009 o primeiro estudo epidemiológico sobre o jogo em Portugal. “Na altura o número de dependentes foi calculado em 16 mil. Certamente aumentou, o *online* é hoje outra realidade, mais massificada, e não havia a Raspadinha como jogo a sério. Com estes dois efeitos haverá seguramente mais”, disse ao DN.

No mundo existirão 70 milhões de dependentes. O jogo na internet gerou um novo perfil: jogadores mais jovens, com mais mulheres, nível cultural mais elevado. “No jogo mais clássico, a adição demora uma década em média. No *online*, o ritmo é intenso, muito mais rápido”, explica Henrique Lopes. A diversidade de oferta atual é um mundo novo, ainda por estudar. “As novas plataformas trazem sempre riscos. Veja-se que o Código da Estrada só foi criado muitas décadas após surgir o automóvel. Há muito estudo a fazer”, exemplifica.

**Preocupação com adolescentes**  
Mais preocupante é que se crie o hábito em crianças. “Há muita oferta na internet de jogos gratuitos, até de roletas, para crianças. A aprendizagem fica lá. São ganhadores com facilidade nesses jogos virtuais e podem criar a ideia de que também acontecerá no jogo a dinheiro”, critica Henrique Lopes.

O SICAD refere que os últimos dados permitem “antecipar potenciais situações de morbilidade em jovens no domínio dos CAD [comportamentos aditivos e dependências] sem substância, o que é preocupante”. Baseia-se no ESPAD, um inquérito em meio escolar, nos países europeus, respeitante aos comportamentos de utilização de subs-



Um misto de casino físico e *online*, onde a aposta que é feita de forma virtual é aceite pelo dealer

tâncias psicoativas e de jogo em jovens de 15 e 16 anos. “Os resultados do ESPAD 2015 denunciam que, no plano português (similar à média europeia), 20% dos jovens utilizam a internet para práticas de jogo de forma regular. O jogo *online* parece ser muito mais comum nos rapazes (39%) do que nas raparigas (5%).”

Como responder a estas tendências? Não é simples, mas a prevenção e a informação são sempre formas. “Em Portugal, a dependência do jogo é escondida. Há muito preconceito, falta de atenção familiar, escassez de estruturas de saúde a dedicarem-se ao problema”, aponta o investigador da Unidade de Saúde Pública.

Teresa, jogadora compulsiva durante 20 anos, em abstinência desde 2011 (*ver texto ao lado*), realça que “há um estigma social maior sobre um jogador, pelo facto de não haver uma substância na adição como o álcool ou a droga”. Certo é que o jogo compulsivo causa graves distúrbios sociais, com altas taxas de suicídios e desfalques em locais de trabalho.

A nível de tratamento, a formação de técnicos especializados no SICAD é recente. “Estamos décadas atrasados, mas o caminho está a ser trilhado agora”, considera

Henrique Lopes. Pedro Hubert, psicólogo e fundador do Instituto de Apoio ao Jogador, uma entidade privada pioneira no tratamento, diz igualmente que “não há muita oferta. O SICAD está a dar os primeiros passos, está mais vocacionado para o tratamento do abuso de substâncias, mas vai fazendo o que pode”, diz o psicólogo.

O jogo faz parte da sociedade, diz Henrique Lopes, e “é ingenuidade pensar que se pode proibir o jogo, as pessoas iam começar a jogar de forma ilegal”. Daí os Estados assumirem os grandes jogos, com as receitas a irem para fins sociais. Em Portugal é a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, que tem disponível o programa Jogo Responsável. Os utilizadores têm ao dispor uma linha em que são fornecidas medidas preventivas e de apoio a casos de jogo excessivo. Os jogadores podem definir os montantes máximos que podem apostar e têm informação sobre as recomendações para um jogo saudável e sobre quais são os sinais de risco de jogo problemático.

Henrique Lopes aponta uma característica desta adição que evidencia a dificuldade em resolvê-la. “É a dependência com maior taxa de recaída.”



## “A internet é como ter um casino dentro de casa”

**GRUPO** Clientes de casinos dominavam os Jogadores Anónimos. Hoje há mais diversificação, pessoas mais novas e que jogam *online*

Reúnem-se duas vezes por semana em Lisboa e uma vez no núcleo do Porto. Os Jogadores Anónimos são um grupo de autoajuda de pessoas com problemas de jogo compulsivo. Começaram por ser sobretudo jogadores de casino, hoje já aparecem novos perfis. Teresa (nome fictício), 60 anos, fez o percurso dos casinos. Tal como acontece na maioria das mulheres, o jogo surge após um choque emocional, em muitos casos a viuvez ou o divórcio. “Comecei a jogar para me alhear de problemas pessoais”, conta. Os cartões de crédito foram aparecendo na sua carteira. “Não tardou muito até ficar aflita com os créditos. Pedia mais para pagar os anteriores.” Com formação superior, descobriu

novas formas de jogo. “Cheguei à internet. Foi como ter um casino dentro de casa. É mais fácil, nem precisava de justificar à família onde estava.” Até que em 2011 procurou ajuda médica. “Tive de entregar o controlo do dinheiro a um familiar próximo, fiquei impedida de me relacionar com pessoas que jogassem e, além das terapias, fui aconselhada a frequentar reuniões dos Jogadores Anónimos.”

Nestes encontros, predominam homens, com mais de 40 anos, mas aparecem cada vez mais mulheres e gente mais nova, viciada nos jogos *online*. Já não há só jogadores de casino. Há casos dramáticos, como quem gasta 400 euros num dia em *raspadinhas*. Teresa diz que a ajuda médica e familiar é fundamental. “Fui a tempo, agora tenho uma vida boa. Retomei o gosto pela leitura, pelo cinema, pela música, e estou a escrever um livro. Mas sei que nunca poderei voltar a jogar.”

### SORTE E AZAR

#### Onze licenças na oferta *online*

► O jogo *online* chegou aos portugueses na década de 1990, de forma desregulada. Foi legislado em 2015 e no ano seguinte começaram a ser atribuídas licenças pelos Serviços de Regulação e Inspeção de Jogos. Entre apostas desportivas, jogos de casino e póquer, há 11 licenças atribuídas, geridas por sete empresas.

## 450 000

► **jogadores inscritos**  
Até 5 de dezembro passado, nas casas *online* inscreveram-se 450 mil portugueses, alguns em mais que uma.

## 13 000

► **pediram autoexclusão**  
Os jogadores podem pedir a autoexclusão dos sites, de forma definitiva ou temporária. Até agora já pediram 13,3 mil.

#### Estrelas desportivas alinham no apelo

► As apostas *online* usam estrelas do desporto para atrair jogadores. “Com o amadurecimento e o conhecimento dos danos potenciais, as próprias estrelas vão querer resguardar-se. Quem imagina hoje uma estrela a fazer publicidade ao tabaco? Isso acontecia nos anos 1970”, diz o investigador Henrique Lopes.

#### Receitas atingem milhões de euros

► A *Raspadinha*, também disponível *online*, gerou 723,1 milhões de vendas no primeiro semestre de 2017. É o jogo social que mais receita fornece à Santa Casa. As apostas desportivas e os jogos *online* (*slot machines*, roleta e outros) geraram entre outubro de 2016 e setembro de 2017 receitas brutas de 113,4 milhões de euros.

## 1,5

► **mil milhões em jogo social**  
De janeiro a junho de 2017, 1,5 mil milhões de euros foram gastos em jogos sociais fornecidos pela Santa Casa.

## Pedro Hubert: “Cerca de 40% dos pacientes voltam a jogar”

Nem todas as pessoas que jogam têm problemas de controlo. A adição afeta uma minoria mas, entre os mais jovens, há a tendência preocupante dos jogos de vídeo. Não são a dinheiro mas criam a adição. “Uma grande parte dos jogadores patológicos a dinheiro tiveram na adolescência problemas de *gaming*”, alerta o psicólogo Pedro Hubert, que dirige a unidade de tratamento do Instituto de Apoio ao Jogador.



Pedro Hubert é coordenador do Instituto de Apoio ao Jogador

Com novas formas de jogo, sobretudo *online*, há um novo perfil de pessoas com problemas de jogo? Fiz o meu estudo para o doutoramento já com essa diferença entre o jogo *online* e o jogo *offline*. Não se pode dizer que haja uma distinção tão grande quanto isso entre as duas formas de jogo, a nível das características da adição. Atraem é diferentes grupos de pessoas: o perfil do *online* tem uma média de idades a rondar os 30 anos, por norma é uma pessoa solteira e os jogos que prefere são o póquer e as apostas desportivas. O *offline* abrange pessoas com mais de 40 anos, cujos jogos são no casino, em especial as *slot machines* e a roleta. Não têm tantas habilitações literárias.

O jogo *online* é mais fácil, basta um computador ou telemóvel. Isso leva a mais problemas? Sim, a acessibilidade é maior. Mas é preciso ter em conta que os jogadores patológicos no *online* são uma minoria entre o universo de pessoas que jogam.

Como evoluiu o perfil? Quando comecei a estudar o jogo, há quase 20 anos, 99% dos pacientes eram jogadores de casino, quase tudo jogava nas máquinas. Depois, há nove/ dez anos surgiu a febre do póquer *online*. Começaram a aparecer jogadores com esse problema. Hoje há uma tendência que não se pode menosprezar, o *gaming* – os jogos de vídeo. Há 20%

“A tendência para o futuro é as pessoas jogarem tanto nas plataformas *online* como *offline*, nos casinos”

dos jogadores patológicos, adolescentes, que não gastam dinheiro mas têm problemas sérios de jogo. Os estudos mostram que muitos dos jogadores a dinheiro tiveram na adolescência problemas de *gaming*. Há ainda outra indústria em grande crescimento que são os *e-sports*, apostas a dinheiro em equipas virtuais. É mais um jogo, mas já envolve milhões.

Esses fenómenos e as apostas desportivas envolvem desportos reais e estrelas do desporto. Isso é um fator de atratividade para o jogo? Sim, as pessoas mais novas fazem muitas apostas em futebol, ténis e basquetebol. Têm grande conhecimento dos jogos, dos atletas. Criam a ilusão de que podem ganhar. E até podem, há jogadores profissionais. Alguns estabelecem uma relação com o jogo pouco saudável.

Como contrariar a oferta do jogo? No *online* existe o jogo responsável, com ferramentas que permitem ao jogador controlar. São mais eficazes do que as do *offline*. A autoexclusão, o controlo de apostas, o montante que se pode gastar por dia. Isto pode ser utilizado pelo jogador para controlar os gastos. O jogo pode ser aditivo, é como o álcool ou o tabaco. Há pessoas que têm uma predisposição para desenvolver o problema. É uma minoria.

O futuro do jogo é *online*? Não arriscaria isso. A tendência é para as pessoas jogarem tanto *online* como *offline*. Os casinos aumentaram lucros e estão nas duas plataformas.

Qual é taxa de sucesso no tratamento?

Tratámos largas centenas, ou até milhares, nos últimos anos. Numa análise que fizemos a 70 utentes, houve 40% que continuaram a jogar. Há quem tenha recaído ao fim de seis meses. É preciso fazer mais estudos com mais utentes.