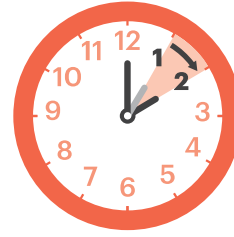




Museus Há uma geração de conservadores a reformar-se e não há quem a substitua

Cultura, 48 a 51



Mudança horária Relógios avançam uma hora na próxima madrugada



Calçada portuguesa Um mundo aos nossos pés, uma arte em extinção

Fugas

Oito em dez jogadores da “raspadinha” pertencem às classes mais baixas

Apesar da polémica, o Governo vai mesmo lançar com a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa a “raspadinha”

do Património. Provedor, Edmundo Martinho, lembra que receitas dos jogos são devolvidas à comunidade e

recusa ideia “de que são os pobres a financiar a recuperação do património”. Mas o presidente do Conselho

Económico e Social está preocupado. E também João Goulão, do Serviço de Intervenção nos Comportamentos

Adictivos. Estudo mostra que maioria dos jogadores são da classe média baixa e baixa Destaque, 4 a 7

Veto ou promulgação Prazo para Marcelo mandar apoios sociais para o TC acabou

Política, 14

Novo Banco Pede mais 600 milhões e quase esgota almofada do Estado

Economia, 32

Reportagem Quando a vacina é entregue porta a porta

Carrinhas levam vacina contra a covid a aldeias remotas e a casas de acamados Sociedade, 22/23



Alemanha Queixa no Constitucional ameaça atrasar “bazuca” da UE

Economia, 36

Destaque Jogo

Governo não recua. Nova “raspadinha” do Património avança entre polémica

Provedor da Santa Casa já escreveu ao presidente do Conselho Económico e Social, que tinha alertado para os impactos sociais das “raspadinhas”. Edmundo Martinho insiste que as receitas dos jogos sociais são distribuídas pela comunidade. Ministério da Cultura diz que não há “prevalência de jogo patológico” nestes casos

Maria João Lopes

O Governo não recua e vai lançar, a 18 de Maio, em parceria com a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, o novo jogo de lotaria instantânea, chamado “do Património Cultural”, sob a forma de “raspadinha”, confirmou ao PÚBLICO o Ministério da Cultura (MC). Os resultados líquidos de exploração serão atribuídos ao Fundo de Salvaguarda do Património Cultural, para intervenções de salvaguarda e valorização patrimonial. Estima arrecadar-se cinco milhões de euros. Porém, a iniciativa não está isenta de críticas e alertas. O presidente do Conselho Económico e Social (CES), Francisco Assis, está preocupado com os impactos sociais das “raspadinhas” e vai avançar com um estudo. O provedor da Santa Casa da Misericórdia, Edmundo Martinho, responde, em declarações ao PÚBLICO, que, mesmo admitindo que possa haver pessoas com dependência de “raspadinhas”, transformar a questão num “problema social é excessivo”.

Sobre como vai funcionar a nova lotaria o Ministério da Cultura “não vai, para já, adiantar pormenores”: “Fá-lo-emos, aquando do lançamento.” Questionado sobre os alertas e as críticas que têm vindo a público, o gabinete da ministra, Graça Fonseca, explica que “tem vindo a trabalhar de perto” com a Santa Casa “relativamente à criação da Lotaria Instantá-

nea do Património” e que, de acordo com a informação que tem, “os estudos de prevalência de jogo patológico mais recentemente elaborados em Portugal, nomeadamente os Inquéritos Nacionais sobre Comportamentos Adictivos de 2012 e 2017, sob coordenação do SICAD [Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências] não apontam para quaisquer fenómenos específicos associados à ‘raspadinha’”.

Na resposta, o MC realça que “a Santa Casa faz uma monitorização constante aos hábitos de jogo da população portuguesa e, nessa óptica, o crescimento de vendas da ‘raspadinha’ até 2019 deveu-se, essencialmente, ao alargamento da base da população jogadora e não ao aumento do gasto por pessoa”. Além disso, a tutela diz ter, “por parte da Santa Casa, a garantia de que, por um lado, acompanha de perto a investigação científica sobre comportamentos de jogo a dinheiro e sobre as melhores práticas de jogo responsável, e, por outro, assegura a formação permanente aos seus colaboradores e mediadores sobre as medidas de jogo responsável”.

Ao PÚBLICO Edmundo Martinho afirma “nada” ter “a dizer sobre a questão do estudo”: “Se o presidente do CES entende que deve ser uma prioridade do CES, cabe ao presidente dos CES. Mas escrevi uma carta ao senhor presidente do CES a dizer que pode usar informação da Santa Casa e não só a opinião de duas ou três pes-



Graça Fonseca, ministra da Cultura

soas para o estudo. Não temos qualquer estudo que indique que a ‘raspadinha’ é um vício, o que não quer dizer que não possa haver pessoas com esse problema, mas transformar isso num problema social é excessivo.” Acrescenta que os “alertas são sempre bem-vindos” e que a Santa Casa tem “estudos internos” sobre “os jogos e a forma como são disseminados na sociedade portuguesa”.

O provedor insiste que “as receitas dos jogos sociais são devolvidas à comunidade de diversas formas” – “70% da receita é para os prémios”, ou seja, “é devolvida aos cidadãos que jogam”; “os outros 30% são distribuí-

dos aos beneficiários estabelecidos na lei e também aos mediadores”. Em 2020, apesar da quebra, os beneficiários previstos na lei receberam cerca de 620 milhões de euros (em 2019, cerca de 760 milhões). Educação, Saúde, Segurança Social são alguns dos sectores que recebem verbas para projectos de acompanhamento.

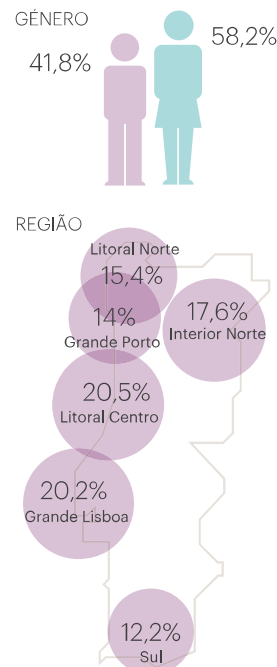
Em 2020, os mediadores receberam “210 milhões de euros, o que significa que cada um dos pontos de venda obteve em média 43 mil euros”: “Estima-se que, na sua globalidade, estas receitas tenham assegurado mais de 16 mil postos de trabalho.”

Edmundo Martinho frisa que “os jogos sociais têm este efeito multiplicador, que também contribui para o dinamismo local, cria emprego e ajuda a financiar muitas actividades públicas”. E insiste: “Nada nos indica que estamos perante um vício generalizado, isso é pouco sério.” Diz ainda que “a raspadinha é um jogo disseminado na população portuguesa” e que não aceita o argumento “de que são os pobres a financiar a recuperação do património”. Lembra que, “no ano passado, 0,8% dos rendimentos dos agregados familiares [dados provisórios relativos a 2020] foram usados nos jogos sociais, o que está longe de qualquer visão catastrofista”.

Governo devia “ponderar”

Os investigadores da Universidade do Minho Pedro Morgado, psiquiatra, e Luís Aguiar-Conraria, professor de Economia, já foram contactados pelo

Perfil do jogador de “raspadinha”

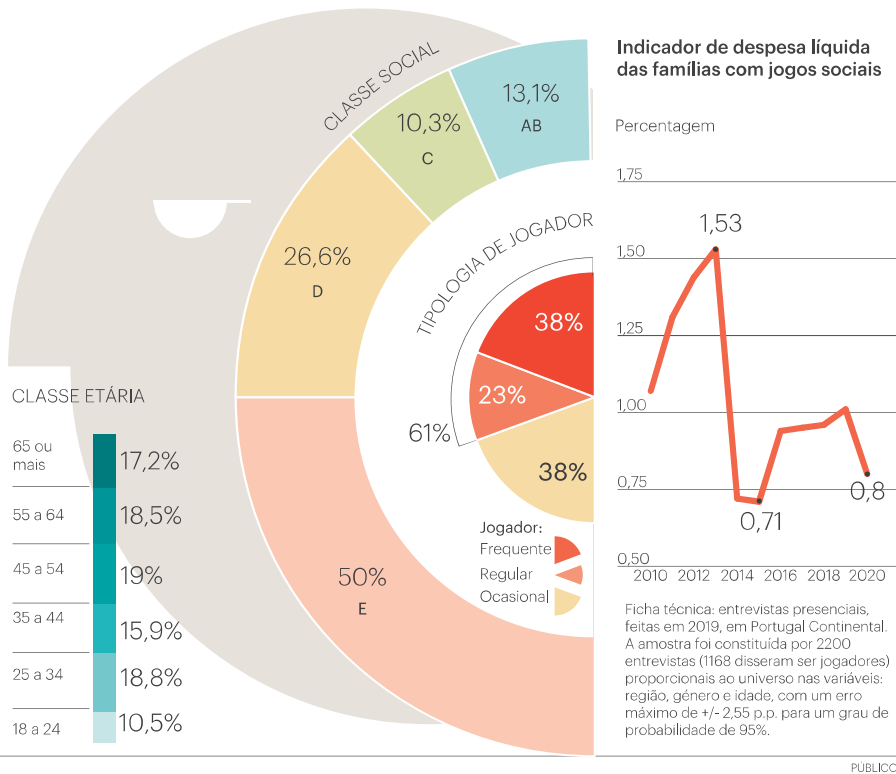


Fonte: SCML-Jogos Santa Casa

CES para elaborarem um plano de estudo. Pretende-se que esteja pronto num prazo de quatro a cinco meses, que seja “aprofundado”, envolva “entrevistas em número bastante elevado e em todo o território nacional” e ainda o “recurso a ressonâncias magnéticas para perceber que zonas do cérebro são activadas”, para “perceber o verdadeiro impacto mental da ‘raspadinha’”.

“Tudo indicia que é um jogo altamente viciante, usado por sectores socioeconomicamente mais débeis e tem efeitos destruidores na vida dos indivíduos. Especialistas têm apontado para esta situação grave do ponto de vista médico. É um jogo com impacto socioeconómico grande, há pessoas com rendimentos baixos a gastarem mais do que podem em ‘raspadinhas’, e com um impacto na saúde mental que não é despiciente”, prossegue o presidente do CES, Francisco Assis.

Insiste que o Governo devia “ponderar se vai avançar com a ‘raspadinha’ do Património”: “Mas independentemente dessa ‘raspadinha’ avançar, ou não, o problema geral das ‘raspadinhas’ merece atenção do Governo e da Assembleia da República. O estudo é fundamental, é preciso estudar isto.” O objectivo é, depois, facultar o estudo para que o Governo e a Assembleia da República tomem “as eventuais decisões necessárias” sobre o jogo das “raspadinhas” em geral, e não apenas em relação à do Património em particular.



Perfil do jogador

Quase 80% dos que jogam são de classe média baixa e baixa

Maria João Lopes

Sobretudo as pessoas de classe média baixa e baixa que mais jogam na “raspadinha”, segundo dados fornecidos pela Santa Casa da Misericórdia de Lisboa relativos a 2019. De acordo com uma síntese de um estudo disponibilizado ao PÚBLICO, a maior percentagem de pessoas que jogou na “raspadinha” foi da “classe social E”, com um peso de 50%. Segue-se a D, com 26,6%. As duas somadas atingem 76,6%.

O gabinete de imprensa adiantou que a classe social AB corresponde à classe alta e média alta; a C à classe média; a D à média baixa e a E à baixa. E que, na definição destas classes, contaram três factores: rendimento do agregado, nível de instrução e a situação na profissão. Quanto à distribuição por “classe social”, a que ocupa a maior fatia é a última, a E, com 50%. A primeira, AB, situa-se nos 13,1%; a segunda, a C, nos 10,3%; e a terceira, a D, nos 26,6%.

Nesse resumo do estudo, foram feitas, em 2019, entrevistas presenciais a pessoas com mais de 18 anos, numa amostra-base de 2200 entrevistas (com um erro máximo de +/- 2,55 pontos percentuais para um grau de probabilidade de 95%), concluindo-se que 53% da população adulta portuguesa tinha jogado na “raspadinha” nos últimos seis meses.

Os dados indicam ainda que 58,2% eram mulheres. Quanto às faixas etárias, 19% tinham 45 a 54 anos; 18,8% tinham entre 25 a 34 anos; 18,5% entre 55 e 64 anos; 17,2% 65 ou mais anos; 15,9% 35 a 44 anos; e 10,5% 18 a 24 anos. Isto significa que a partir dos 55 a percentagem é de 35,7% e, antes dessa idade, é de 64,2%.

No que toca a hábitos e comportamentos de jogo, 38% eram jogadores frequentes de “raspadinha”; 23% jogadores regulares; e 38% jogadores ocasionais. O número médio de vezes que jogam, por semana, é 1,9 e o gasto médio por acto é 2,8 euros. Outros dados mostram que 94% jogam individualmente na “raspadinha”; 99,7% jogam no mediador, 0,4% no site JSC (Jogos Santa Casa) e 0,3% na App JSC. É o jogo preferido de cerca de 25% dos portugueses. Os cinco principais motivos para jogar são ganhar um prémio (57%); fácil jogar/apostar (34,2%); divertido jogar (25,4%); jogar quando sobram trocos (20,5%); e hábito (19,7%).

A Santa Casa da Misericórdia de

Lisboa diz realizar com a periodicidade de dois anos um estudo sobre as marcas de jogo que tem, para monitorizar, entre outros aspectos, hábitos de jogo e motivações para jogar.

“Hábitos moderados”

Sobre o impacto da pandemia nos jogos sociais o gabinete de imprensa ressalva que, embora o relatório das contas de 2020 ainda não esteja completamente fechado, o ano “atípico que se viveu” afectou “também as vendas dos jogos sociais do Estado”, que “tiveram uma diminuição na sua totalidade, incluindo a lotaria instantânea (conhecida como “raspadinha”), com “uma quebra na ordem dos 16% por cento em relação ao 2019.”

O mesmo gabinete sublinha ainda que, “no caso particular da ‘raspadinha’, que representa cerca de 50% do volume total da facturação”, o “aumento das vendas deste jogo, nomeadamente entre 2010 a 2016, se ficou a dever, sobretudo, ao aumento da base do número de apostadores e não ao aumento do dispêndio *per capita*, ou seja, do valor gasto por apostador”.

A Santa Casa disponibiliza uma linha de apoio ao jogador, em parceria com o Instituto de Apoio ao Joga-



Os dados dizem que a generalidade dos portugueses tem hábitos de jogo moderados, nota a Santa Casa

dor, que recebeu, em 2016, 189 contactos, dos quais 16 foram alvo de apoio psicológico. No ano seguinte, aumentou para 227 (117 foram alvo de apoio psicológico); em 2018, foram 262, dos quais 135 alvo de apoio; e em 2019, houve 303 contactos, dos quais 173 alvo de apoio.

Em 2020, ano de pandemia, o número de contactos foi o mais alto, subiu para 412, e os que foram alvo de apoio desceram apenas ligeiramente em relação ao ano anterior, para 161. O total de contactos recebidos inclui chamadas e emails e abrange “questões relacionadas com jogos sociais do Estado e outro tipo de jogos, como *online* ou de casino”. Nas repostas enviadas ao PÚBLICO, o gabinete de imprensa faz ainda notar que, “de acordo com os estudos e informação que os Jogos Santa Casa têm, pode-se assumir que a generalidade da população portuguesa tem hábitos de jogo moderados”.

SICAD preocupado com “potencial aditivo e de empobrecimento”

Quanto mais imediato, maior o potencial aditivo. O alerta vem do director do Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e Substâncias (SICAD) que afirma que “aquilo que é reconhecido em termos científicos é que quanto mais imediato o resultado do jogo maior o potencial aditivo”: “A raspadinha tem peso em determinados grupos, como mulheres e pessoas de fracas posses, que estoiram o ordenado e a pensão na ‘raspadinha’”. A nossa percepção é de grande preocupação em relação ao potencial aditivo e de empobrecimento das famílias”, diz ao PÚBLICO João Goulão.

Outros especialistas apontam no mesmo sentido. O psiquiatra e investigador da Escola de Medicina da Universidade do Minho, Pedro Morgado, que vai integrar a equipa que, a pedido do Conselho Económico e Social, irá realizar um estudo sobre o impacto social das “raspadinhas” em Portugal, considera que, “durante a fase de confinamento, é possível que o aumento mais expressivo esteja relacionado com o jogo

online”, mas que “é expectável que os consumos problemáticos de ‘raspadinhas’ venham a aumentar com a crise económica no desconfinamento”. Nota ainda que “o consumo de ‘raspadinhas’ é muito elevado em Portugal comparativamente com outros países da Europa e isso significa, necessariamente, que há mais risco de comportamentos de jogo problemáticos e de casos de adição com esta modalidade de jogo”. Além disso, alerta, “os problemas de jogo patológico afectam de forma mais grave as pessoas com problemas económicos mais significativos”.

Durante a pandemia e no que se refere em particular ao “jogo patológico com ‘raspadinhas’”, os casos que lhe chegaram ao consultório tiveram “idêntica regularidade” em relação aos verificadas anteriormente. Tem “casos de todas as idades e de ambos os géneros, alguns em comorbidade com outras doenças psiquiátricas como a depressão, as perturbações de ansiedade e também a esquizofrenia”. Já o psicólogo Pedro Hubert, que dirige o Instituto de Apoio ao Jogador,

admite que haja pessoas com dependência de “raspadinhas”, mas tem “muito poucos casos”: “Não quer dizer que não haja. Basta ver nos quiosques, em algumas pessoas, a forma como se relacionam com os talões.”

Pedro Morgado mostra-se preocupado com a iniciativa do Governo de lançar a Lotaria Instantânea do Património, numa altura de pandemia, com as consequências económicas, sociais e de saúde mental associadas. “A crise anterior precipitou um aumento brutal do consumo de ‘raspadinhas’ e não é bom que o Governo se associe à promoção de um jogo que tem um impacto potencial negativo na saúde.” Por outro lado, “seria expectável que o Governo ouvisse os especialistas e seguisse a tendência mundial que aponta para uma maior regulação do acesso e da publicidade ao jogo em vez de se assumir como promotor jogo”. Não nega que a receita obtida seja “importante”, nem defende “a sua proibição”, mas “talvez seja tempo de voltar a ponderar a forma como lidamos com esta actividade económica com grandes impactos sociais”.

Destaque Jogo

Jogo online

“A pandemia não ajudou, as pessoas estão muito mais em casa, a pensar nas coisas”

Maria João Lopes

Nos nove primeiros meses de 2020, o valor das apostas no jogo online foi de quase quatro mil milhões de euros

Ana (nome fictício) diz ser uma sexagenária do tempo em que se jogava nos casinos, nunca se sentiu muito atraída pelo jogo online. Preferia o “glamour e o barulho” das salas de jogo físicas. Agora já não as frequenta, juntou-se aos Jogadores Anónimos há cerca de dez anos, mas, nos últimos tempos, já durante a pandemia, percebeu que quem aparece a pedir ajuda são pessoas mais novas com problemas de jogo online: “Agora, o que eu noto é que as pessoas, principalmente gente nova, devem ter começado a jogar muito em casa, online, e temos tido muita gente a aparecer nos Jogadores Anónimos, quase todos muitos novos.”

José (nome fictício), 30 anos, foi um dos que procuraram ajuda durante a pandemia. Apesar de já ter passado antes pelos Jogadores Anónimos, foi durante este segundo confinamento que tomou realmente a decisão de não jogar mais e de seguir o programa do grupo. “A pandemia não ajudou, as pessoas estão muito mais em casa, com a cabeça a pensar nas coisas. Eu fiquei desempregado no início de Abril de 2020 [já voltou a encontrar trabalho]. O desemprego também me deixou mais ansioso, mas, sobretudo, o que piora isto é sempre a ideia de fazer dinheiro fácil”, diz. E acrescenta: “Na pandemia e nos confinamentos, uma pessoa sente-se mais entediada e procura aquelas pequenas coisas que lhe possam dar prazer. Para uma pessoa adicta, não é fácil. Na cabeça de pessoas como eu, sempre com apetência para qualquer jogo, a nossa cabeça diz-nos que a jogar é que somos felizes, é que temos prazer. Estar em casa, nestes confinamentos, sem dúvida que é um chamariz para pessoas com cabeça como a minha. E, depois, há muita publicidade e apelo ao jogo, na televisão, nos sites, isso devia ser repensado.”

Embora os Jogadores Anónimos não forneçam números sobre quan-

tas pessoas se juntaram aos encontros durante a pandemia, um membro que frequenta há vários anos este grupo, que reunirá um universo de dezenas de membros activos, diz que os pedidos de ajuda “mais do que triplicaram”.

José começou, há muitos anos, no póquer online, depois passou também às apostas desportivas online, às “raspadinhas”, ao Euromilhões... Perdeu a conta ao dinheiro que, ao longo do tempo, gastou a jogar. Uns largos milhares, seguramente, diz. Num dia podia gastar 80 euros em “raspadinhas”. Durante a pandemia, saía de casa para as comprar.

Em 2017, a mulher já lhe tinha imposto que entrasse nos Jogadores Anónimos e começasse a ser seguido por um terapeuta. Nem três meses esteve sem jogar. “Continuava a achar que conseguia controlar a minha vida, estava uns períodos sem jogar, depois voltava, estava sempre a pensar em formas de manipular a minha mulher, os meus sogros, para conseguir continuar a jogar.”

“Foi só a meio de Fevereiro deste ano que decidi, depois de ameaças de divórcio da minha mulher, que me punha na rua, só aí é que percebi que isto era um problema e agarrei o programa dos Jogadores Anónimos”, prossegue.

Factores como a depressão, a ansiedade, bem como a expectativa de ganhar algum dinheiro, contribuem para a procura em relação ao jogo. Alguém que se sinta em baixo, durante o tempo em que está a jogar, “não pensa em nada”

“Estou há cerca de um mês sem jogar. A diferença é que, dantes, eu não queria deixar de jogar, queria apenas controlar a minha vontade, agora não quero jogar mais.”

Dados já divulgados pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos mostram que, em Portugal e nos nove primeiros meses de 2020, o valor das apostas no jogo online foi de quase quatro mil milhões de euros, o que representa um aumento na ordem dos 63% em relação a igual período do ano anterior. Este aumento foi impulsionado pelas apostas em jogos de fortuna ou azar online, com um crescimento na ordem dos 68%.

Maioria entre 25 e 44 anos

À semelhança de outros anos, são as pessoas mais jovens quem mais joga online. Nos três últimos trimestres trimestrais de 2020 do Serviço de Regulação, os jogadores entre os 25 e os 44 anos representavam cerca de 62% do total.

No que diz respeito a novos registos, nos dois primeiros trimestres os jogadores com menos de 35 anos eram, respectivamente, 61% e 63% do total; no terceiro trimestre, a percentagem subiu para cerca de 66%.

Ainda olhando para os novos registos de jogadores, no terceiro trimestre de 2020 o grupo dos 18 aos 24 anos passou a ser o mais representativo: 34,2%, superando o dos 25-34 anos.

A 30 de Setembro de 2020, encontravam-se auto-excluídos da prática de jogos e apostas online 62,1 mil jogadores (mais 5,5 mil do que em 30 de Junho de 2020).

O psicólogo especializado em adicção ao jogo e outras dependências sem substância Pedro Hupert, que dirige o Instituto de Apoio ao Jogador, diz que também neste instituto, e mesmo não dispondo de números exactos, houve um aumento dos pedidos de ajuda: “Todos os psicólogos aqui tiveram muito mais pedidos de ajuda profissionais do que nos anos anteriores, sem dúvida alguma.” Apostas desportivas online e “gaming dos videojogos”, em idades jovens, da adolescência aos 30 anos, incluindo estudantes universitários, estão entre os principais motivos dos pedidos de ajuda neste instituto.

O especialista nota que factores como a depressão, a ansiedade, bem



como a expectativa de ganhar algum dinheiro, contribuem para a procura em relação ao jogo. Alguém que se sinta em baixo, durante o tempo em que está a jogar, “não pensa em nada”, sente “adrenalina” e “euforia”. Se estiver ansiosa, deixa de o estar enquanto está a jogar. Mas “o mais importante é a expectativa de ganhar algum dinheiro extra”.

Pedro Hubert, que tem uma tese de doutoramento sobre a comparação entre jogadores online e offline, alerta para a maior atractividade do jogo online: “O online, a Internet, é mais atractiva em todos os factores, a acessibilidade, a diversidade, há

muitos sites, muitos tipos de jogos, pode aceder-se a qualquer momento, a qualquer hora do dia ou da noite, a qualquer dia da semana, pode aceder-se ao historial, ver o que se gastou e não gastou.” Pode jogar-se “no carro, no telemóvel, no quarto”, e até “vários jogos ao mesmo tempo”.

Em suma: “Tudo muito mais atractivo, rápido e intenso.” E, também, “mais anónimo”. Logo, “mais perigoso” para “as pessoas que têm predisposição para o problema”, podendo “potenciar a adicção”.

O psicólogo admite que terá havido pessoas que estavam a habitua-



MIGUEL FERREIRO CARRAL

Foi só a meio de Fevereiro deste ano, depois de ameaças de divórcio da minha mulher, que me punha na rua, só aí é que percebi que isto era um problema e agarrei o programa dos Jogadores Anónimos

José
Jogadores Anónimos

Fazemos reuniões online na pandemia, todos os dias, só não há à quinta-feira, mas, provavelmente, vai haver porque o crescimento de novos membros tem sido exponencial. Por causa da pandemia, sem dúvida, por causa da solidão, por estarem fechados em casa

Manuel
Jogadores Anónimos

Em situações de crise económica e financeira, a quantidade de pessoas a jogar aumenta

Pedro Hubert
Psicólogo

conseguiu travar. Começou a ser seguido por um terapeuta, a frequentar as reuniões dos Jogadores Anónimos, refez a vida com outra pessoa. Na pandemia tinha a casa cheia com os filhos dos dois. Mas reconhece que o potencial de adicção do *online*, sobretudo quando as pessoas passam muito tempo em casa, é grande: “Se não tivesse uma vida equilibrada e estruturada, teria mais tentações com a pandemia, a passar mais tempo em casa. Há vazios, falta alguma coisa com a pandemia, e o clima de estar isolado é muito propício, pelo menos para mim, para jogar. Felizmente, isso nunca aconteceu, mas pensei muitas vezes que, se fosse há uns anos, teria uma grande probabilidade de cair ainda mais.”

E acrescenta: “Era um jogador *online*, não tenho a experiência de salas físicas, não tenho termo de comparação, mas joguei muitos anos *online*, está acessível 24 horas por dia, com uma facilidade imensa. É muito fácil jogar *online*. Estamos no sofá sozinhos ou com a família, é só ligar o *tablet* e jogar.”

Actualmente frequenta uma a duas reuniões por semana nos Jogadores Anónimos: “Fazemos reuniões *online* na pandemia, todos os dias, só não há à quinta-feira, mas, provavelmente, vai haver porque o crescimento de novos membros tem sido exponencial. Por causa da pandemia, sem dúvida, por causa da solidão, por estarem fechados em casa e porque as reuniões *online* dos Jogadores Anónimos agora estão também à distância de um clique”, diz, sublinhando que as pessoas podem “facilmente frequentar as sessões” sem terem de se deslocar de cidade. Manuel teme que a pandemia agrave o problema do jogo: “Na minha humilde opinião, acho que o pior ainda está para vir, com esta pandemia, vamos pagar a factura, vai haver muita gente à procura da salvação no jogo, por perdas de emprego, de rendimento...”

Neste grupo de jogadores anónimos, há um membro que se juntou depois de ter passado anos ao computador 14 horas por dia, a fazer “aplicações financeiras”, a “apostar que um determinado mercado accionista iria cair ou subir, arriscar na queda ou subida das diversas matérias-primas e até apostar na subida ou descida do valor das diferentes moedas”. Fala num “sentimento de vergonha, de destruição, de baixa auto-estima” que “eram inexplicáveis”. Recordar-se de, a meio da noite, chegar “a simular uma dor de barriga para pegar no telemóvel e ir para a casa de banho ver o que se passava com os mercados accionistas na Ásia”.

Actualmente, faz terapia, as sessões já são mais espaçadas, e continua a assistir às reuniões dos Jogadores Anónimos (<https://jogadoresanonimos-com-pt.webnode.pt/>).

das a jogar em salas e que, nas alturas em que estes espaços estiveram encerrados por causa da pandemia, começaram a jogar *online*. Mas ressalva que, quem já tinha problemas de jogo, já teria feito incursões no universo *online*. Só que terá começado a fazê-lo mais: “A não ser aqueles que já têm uma certa idade e não têm competências na questão informática, a maior parte deles, sim, começou a jogar mais *online*. O grosso das pessoas foram pessoas mais novas que já conheciam o jogo *online*, mas foram experimentar e fizeram incursões mais intensas, mais profundas do jogo *online*.”

Apesar de ressaltar que quem já tem uma adicção vai sempre querer jogar, independentemente de cenários de crise, as consequências económicas e sociais da pandemia podem potenciar o jogo. O especialista refere estudos feitos noutros países, segundo os quais, “em situações de crise económica e financeira, a quantidade de pessoas a jogar aumenta”.

Procura-se, entre outras expectativas criadas, resposta para problemas financeiros, “esperança”, “salvação”. Nota que há uma diferença entre dependência e o patamar anterior, que é o jogo abusivo:

“Acredito que em muitos destes que estão na fase do abuso, com a pandemia ou com a crise, a transição para a dependência será mais facilitada, não quer dizer que todos vão passar à fase mais grave da situação, mas a probabilidade nestas situações aumenta.”

“Procura da salvação”

Manuel (nome fictício), 46 anos, sempre foi um jogador do universo *online*, não de salas físicas. Somou anos de perdas financeiras, um divórcio pelo meio, mentiras, solidão, mesmo estando com outras pessoas, uma espiral que, em 2016,