Universidade do Minho
Universidade do Minho
Escola de Medicina
Universidade do Minho
Escola de Economia e Gestão

Relatório de devolução de resultados

Quem paga a raspadinha?

setembro de 2023

1. Equipa de Investigação

Pedro Morgado (Médico, Investigador)
Life and Health Sciences Research Institute (ICVS), Escola de Medicina da Universidade do Minho (EMUM); Braga, Portugal
ICVS/3B's, PT Government Associate Laboratory, Braga/Guimarães, Portugal
Clinical Academic Center – Braga, Braga, Portugal

Patrícia Soares Coelho (Psicóloga, Investigadora)
Life and Health Sciences Research Institute (ICVS), Escola de Medicina da Universidade do Minho (EMUM); Braga, Portugal
ICVS/3B's, PT Government Associate Laboratory, Braga/Guimarães, Portugal
Clinical Academic Center – Braga, Braga, Portugal

Hélia Marreiros (Investigadora)
Escola de Economia e Gestão da Universidade do Minho (EEG.UM); Braga, Portugal
Núcleo de Investigação em Políticas Económicas e Empresariais (NIPE), Braga, Portugal

João Cerejeira (Professor de Economia, Investigador)
Escola de Economia e Gestão da Universidade do Minho (EEG.UM); Braga, Portugal
Núcleo de Investigação em Políticas Económicas e Empresariais (NIPE), Braga, Portugal

Luís Aguiar-Conraria (Professor de Economia, Investigador)
Escola de Economia e Gestão da Universidade do Minho (EEG.UM); Braga, Portugal
Núcleo de Investigação em Políticas Económicas e Empresariais (NIPE), Braga, Portugal

Marco Torrado (Psicólogo, Investigador)
Faculdade de Ciências Médicas, Universidade Nova de Lisboa (NMS, UNL); Lisboa, Portugal
Centro de Neurociências, Serviço de Psicologia do Hospital CUF Tejo; Lisboa, Portugal

Vanessa Torres (Mestranda em Economia Social)
Escola de Economia e Gestão da Universidade do Minho (EEG.UM); Braga, Portugal

2. Índice

1. Equipa de Investigação 2
4. Sumário Executivo 5
5. Nota Introdutória....8
6. Metodologia 10
7. Questionário....12
8. Gastos, frequência e necessidade de jogar por dinheiro 15

8.1. Frequência 15
8.2. Despesa....16
8.3. Necessidade de dinheiro 17

9. Os fatores determinantes do jogo frequente 18

9.1. Definição de jogo frequente 18
9.2. Interpretação dos resultados....18
9.3. Modelos estimados 19

9.3.1. Rendimento 19
9.3.2. Nível de ensino....22
9.3.3. Idade....25
9.3.4. Profissão 28
9.3.5. Outros hábitos....31

10. Fatores clínicos associados ao jogo de raspadinhas....33

10.1. Análise do perfil dos jogadores de raspadinhas com provável perturbação de jogo 33

10.1.1. Sexo....33
10.1.2. Padrões de consumos 34
10.1.3. Saúde do sono 35
10.1.4. Sintomas de depressão, de ansiedade e de stress 36
10.1.5. Personalidade 37

11. Conclusões.....40

3. Sumário Executivo

Metodologia

(1) Os dados que serviram de base a este estudo foram recolhidos entre março e junho de 2023 através de um inquérito conduzido por telefone. O inquérito foi implementado pela empresa GfK Metris e teve como universo a população residente em Portugal com idades acima dos 18 anos (inclusive).

(2) A amostra foi constituída por 2554 entrevistas, estratificada por regiões, quotas de sexo e idade, e combinação de telefones fixos e móveis.

Questionário

(3) O questionário explora os hábitos, motivações e necessidades de jogo, sendo constituído pelas seguintes partes: 1 – Características sociodemográficas; 2 – Hábitos e motivações para jogar na raspadinha; 3 – Literacia financeira; 4 – Escala da Saúde do Sono; 5 – Inventário de Personalidade NEO-FFI-20; 6 – Hábitos e motivações para vários tipos de jogo; 7 – Hábitos de consumo de substâncias nocivas; 8 – Escalas de Ansiedade Depressão e Stress.

Gastos, frequência e necessidade de jogar por dinheiro

(4) A estimativa para a população, incluindo intervalos de confiança entre parêntesis, é que 33,8% (± 1,83) raramente joga à raspadinha. 8,7% (± 1,09 pp) joga regularmente. Mais especificamente, 0,7% (± 0,39) joga diariamente, 4,39% (± 0,79) joga semanalmente e 3,56% (± 0,79) joga mensalmente. Considerando os censos de 2021 para a população maior de idade, isso indica que pouco mais de 60 mil pessoas jogam à raspadinha diariamente; 380 mil jogam semanalmente e cerca de 310 mil mensalmente.

(5) Quanto maior a frequência de jogo, maior a proporção de indivíduos que declaram jogar por necessitar de ganhar dinheiro

(6) Considerando a amostra de entrevistas completas e incompletas, os gastos médios são de 54€. Com base nos relatórios de contas da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, monopolista deste tipo de jogo em Portugal, seria de esperar um valor na casa dos 150€ anuais. É de aceitar que este estudo subestima ou a quantidade de jogadores, ou os valores gastos por cada jogador, ou ambos. É assim possível que a amostra esteja enviesada não captando a fração correta de jogadores.

Os fatores determinantes do jogo frequente

(7) Quem apresenta menor probabilidade de jogar são as pessoas que declaram ter rendimentos líquidos superiores a 1500€/mês. quem está na classe de rendimento dos 400 a 664€ tem uma probabilidade de jogar 3 vezes superior a quem ganha mais de 1500€. A classe dos 665-999€ apresenta uma probabilidade de jogo frequente 2,4 vezes superior.

(8) À medida que as qualificações vão diminuindo, vai aumentando a probabilidade de se jogar frequentemente. Quem não chegou a completar o ensino secundário tem uma probabilidade quase seis vezes superior de jogar frequentemente. Quem completou o secundário tem uma probabilidade quase quatro vezes superior.

(9) As pessoas com 66 ou mais anos apresentam uma probabilidade duas vezes superior do que os mais novos (idades entre os 18 e os 36) de jogarem frequentemente.

(10) Em relação ao grupo base — que inclui profissões que exigem curso superior, como médicos, professores, engenheiros contabilistas, funções superiores de administração e também funções administrativas —, os operários (como mecânicos, eletricistas, pedreiros, estivadores, etc.) apresentam uma probabilidade 2,5 vezes mais elevada de jogarem frequentemente.

(11) Há também uma correlação positiva entre a frequência do consumo de bebidas alcoólicas, consumos de tabaco, de café/bebidas energéticas e de outras substâncias e do jogo da raspadinha. A probabilidade de quem bebe duas a quatro vezes por dia ser jogador frequente é quase duas vezes superior do que a do nosso grupo base (os que declaram beber menos do que uma vez por dia). O grupo que declara beber mais tem uma propensão quase 10 vezes superior.

Fatores clínicos associados ao jogo de raspadinhas

(12) Dos 2554 inquiridos, 2475 pessoas não apresentam problemas de jogo (96.91%; SOGS ≤ 2) e 79 mostram, pelo menos, risco moderado de desenvolver problemas de jogo (3.09%; SOGS ≥ 3). Sendo que, deste grupo de jogadores, 54 (2.11%) demonstram risco moderado de desenvolver problemas de jogo e 25 (0.98%) pessoas têm provável perturbação de jogo (SOGS > 5). De acordo com Calado e Griffiths (2016), em 2009, cerca de 0.20% dos portugueses tinham uma provável perturbação de jogo. De acordo com os resultados obtidos no presente estudo esta percentagem subiu para 0.98%, ou seja, praticamente quintuplicou.

(13) O grupo de pessoas com problemas de jogo de raspadinhas reporta ter mais sintomas leves, moderados e severos de depressão do que o grupo sem problemas de jogo com raspadinhas, bem como apresentam uma maior frequência de sintomas de stress e ansiedade.

(14) O grupo com problemas de jogo com raspadinhas revela níveis mais altos de neuroticismo do que o grupo sem problemas de jogo com raspadinhas. Isto significa que as pessoas com prováveis problemas de jogo e que jogam raspadinhas parecem ser mais propensas a vivenciar respostas emocionais intensas, como ansiedade, raiva ou depressão. Adicionalmente, são pessoas que podem manifestar algumas alterações de humor e revelarem-se impulsivas.

4. Nota Introdutória

O jogo é, em muitos países, uma importante fonte de receitas para o Estado. Apesar do seu carácter voluntário, tem várias características que o tornam um substituto próximo dos impostos. Em muitos países, é uma receita direta do Estado. Noutros, como em Portugal, o monopólio do jogo (ou de certos tipos de jogo) é entregue a uma entidade que tem o bem-estar social como objetivo último. Concretamente em Portugal, o monopólio dos jogos sociais é da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, que entrega grande parte dos seus lucros ao Estado e que usa o restante em obras de mérito social. Naturalmente, espera-se que este tipo de entidades promova o consumo responsável dos jogos de apostas.

Neste projeto, pretendemos avaliar até que ponto o consumo de um jogo particular, a Raspadinha, é feito de forma responsável em Portugal, tendo em consideração duas vertentes principais: a económica e a de saúde pública.

Relativamente à vertente económica, a preocupação principal é a de caracterizar socioeconomicamente o jogador típico. Isso permitirá avaliar se as receitas da raspadinha não se estão a tornar numa forma de imposto regressivo. Tal implica fazer um inquérito a uma amostra representativa da população, quer jogadora quer não jogadora.

Relativamente à vertente de saúde, as lotarias instantâneas, ou sejam as Raspadinhas, têm diversas características que favorecem o estabelecimento de situações de jogo problemático e/ou patológico e que as podem tornar particularmente nefastas: facilidade de acesso através de múltiplos postos de venda disseminados por todo o território nacional; a disponibilização de um resultado imediato; simplicidade das regras; o baixo custo unitário; a aceitação social; e a disseminação de notícias e publicidade indireta que distorcem a perceção acerca da probabilidade de ganho. Torna-se assim urgente realizar um inquérito epidemiológico que permita avaliar até que ponto este problema se está a tornar num problema de saúde pública. Para tal, será necessário entrevistar diretamente vários jogadores habituais no sentido de identificar a proporção dos que apresentam sintomas de jogo patológico. Atendendo às particularidades deste jogo e no sentido de melhor compreender o seu impacto no funcionamento cerebral, submeter-se-á uma amostra selecionada de pessoas com perturbação de Jogo Patológico a uma tarefa de ressonância magnética funcional (RMN*f*). Nesta fase pretender-se-á compreender que regiões cerebrais são ativadas de forma

diferencial nas pessoas com esta patologia quando expostas a estímulos relacionados com a Lotaria Instantânea.

O projeto foi estruturado em três fases. A primeira, cujos resultados apresentamos no presente relatório, pretende uma caracterização económica, social e epidemiológica dos jogadores de raspadinha bem como a identificação da percentagem de portugueses que apresentam algum tipo de comportamento problemático. A segunda fase tem como objetivo a caracterização mais detalhada dos jogadores frequentes de raspadinha, com determinação da prevalência de comportamentos de jogo problemático e/ou jogo patológico entre os jogadores. A terceira fase pretende identificar padrões de ativação cerebral em pessoas com Jogo Patológico em resposta a estímulos relacionados com a raspadinha.

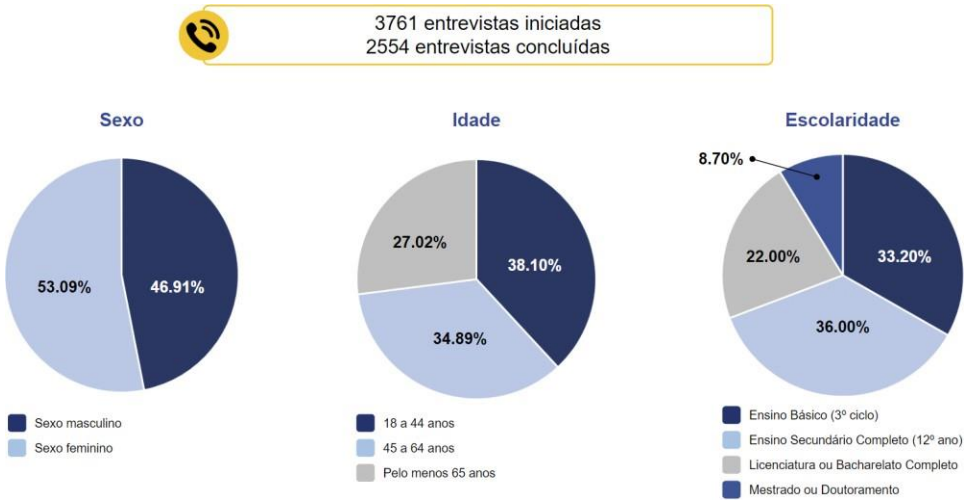
No seu conjunto, o projeto afirma-se como uma fonte de informação relevante para informar as políticas públicas nesta matéria.

5. Metodologia

Os dados que serviram de base a este estudo foram recolhidos através de um inquérito conduzido por telefone. O inquérito, contratualizado pela Universidade do Minho, foi implementado pela empresa GfK Metris. Teve como universo a população residente em Portugal com idades acima dos 18 anos (inclusive).

Para este estudo foram iniciados 3761 contactos, dos quais foram concluídas 2554 entrevistas. A amostra final foi recolhida através de um processo de amostragem não aleatória, quotas cruzadas de região (NUT II), sexo e grupo etário.

Figura 1 – Caracterização da amostra.



A amostra foi constituída por 2554 entrevistas, estratificada por regiões, quotas de sexo e idade, e combinação de telefones fixos e móveis. A amostra apresenta a seguinte distribuição, proporcional por região NUTS II: Norte 899, Centro 557, Lisboa 694, Alentejo 172, Algarve 113, Açores 63 e Madeira 56 entrevistas.

A informação foi recolhida através de entrevista telefónica, pelo sistema CATI (*Computer Assisted Telephone Interviewing*), com base no questionário que se detalha na secção seguinte.

Os trabalhos de campo decorreram entre os dias 6 de março e 29 de junho de 2023, e foram realizados por 53 entrevistadores, com experiência em estudos telefónicos através do sistema CATI, recrutados e treinados pela GfK Metris, e que receberam uma formação adequada às

especificidades deste estudo. A recolha incidiu nos dias úteis entre as 17h e as 22h e ao fim-de-semana entre as 11h e as 22h.

As conclusões apresentadas neste relatório resultam de uma análise descritiva das respostas ao inquérito e da estimação de vários modelos econométricos de escolha binária do tipo *logit*. O modelo econométrico *logit* foi usado para, utilizando a informação obtida através do inquérito, estimar o efeito de certas características dos inquiridos (por exemplo, a idade, o rendimento, o vínculo laboral) sobre a decisão de jogar. O modelo econométrico *logit* fornece a base para indicar quais são as características que, aparentemente, contribuem para aumentar (ou para diminuir) a probabilidade de alguém jogar na raspadinha.

Por sua vez, os resultados da componente clínica resultam de uma análise descritiva dos dados e classificação dos resultados das diferentes escalas aplicadas. De forma, a explorar possíveis diferenças entre jogadores e não jogadores de raspadinhas em Portugal, foram efetuados testes de comparação de grupos (t-test e qui-quadrado).

6. Questionário

O questionário explora os hábitos, motivações e necessidades de jogo. Tendo a seguinte estrutura:

Parte 1 – Características sociodemográficas

Parte 2 – Hábitos e motivações para jogar na raspadinha.

Parte 3 – Literacia financeira

Parte 4 – Escala da Saúde do Sono (Martins, 2017)

Parte 5 – Inventário de Personalidade NEO-FFI-20 (Bertoquini & Pais-Ribeiro, 2006)

Parte 6 – Hábitos e motivações para vários tipos de jogo

Parte 7 – Hábitos de consumo de substâncias nocivas

Parte 8 – Escalas de Ansiedade Depressão e Stress (Pais-Ribeiro, Honrado, & Leal, 2004)

Na **Parte 1 – Características sociodemográficas**, caracteriza-se o agregado familiar, nomeadamente a sua composição, que é muito relevante para a atitude e capacidade de poupança para a reforma. As perguntas desta secção incidem sobre características socioeconómicas do entrevistado e também sobre o seu agregado familiar: sexo, nacionalidade, estado civil, concelho de residência, nível de educação, situação perante o trabalho, profissão, e tipo de vínculo laboral e rendimento.

Na **Parte 2 – Hábitos e motivações para jogar na raspadinha**, avaliam-se os hábitos de jogo, como a frequência com que joga e o dinheiro que gasta. Também se fazem perguntas para avaliar os motivos do jogo.

Na **Parte 3 – Literacia financeira,** inquire-se sobre os conhecimentos económico-financeiros das famílias. A referência são as cinco questões, conhecidas como the *Big Five financial literacy questions*, que avaliam conhecimentos sobre juros, inflação, crédito, obrigações e risco.

Na **Parte 4 –** Aplicou-se a **Escala da Saúde do Sono** (Versão portuguesa de Martins, 2017), uma medida de autorrelato que avalia a saúde do sono através de cinco dimensões centrais do sono, nomeadamente, a satisfação com o sono, o estado de alerta durante as horas de

vigília, o timing do sono, a eficiência do sono e a duração do mesmo. esta escala avalia o sono numa escala de *Likert* de 6 pontos, começando em 0 ("Nunca") e terminando em 5 ("Sempre").

Na **Parte 5 –** Aplicou-se o **NEO Five-Factor Inventory** (NEO-FFI-20; Versão portuguesa de Bertoquini & Pais-Ribeiro, 2006), um inventário de traços de acordo com os cinco grandes fatores de Personalidade (abertura para a experiência, conscienciosidade, extroversão, neuroticismo e amabilidade). Este instrumento é composto por 20 itens classificados numa escala de *Likert* que varia entre "discordo fortemente" e "concordo fortemente". A validação da população portuguesa do NEO-FFI-20 revela uma boa consistência interna com um alfa de Cronbach de .90 para os itens que avaliam o neuroticismo, um alfa de Cronbach de .86 para os itens que avaliam a extroversão, um alfa de Cronbach de .81 para os itens que avaliam a abertura à experiência, um alfa de Cronbach de .82 para os itens que avaliam a amabilidade e um alfa de Cronbach de .86 para os itens que avaliam a conscienciosidade.

Na **Parte 6 - Hábitos e motivações para vários tipos de jogo**, questiona-se tipo de jogo, a frequência, a despesa realizada, as motivações e os problemas associados ao jogo.
Aplicou-se o instrumento **South Oaks Gambling Screen** (SOGS; Versão original de Lesieur & Blume, 1987), uma escala de 20 itens desenvolvida com base nos critérios do Manual Diagnóstico e Estatístico das Perturbações Mentais, Terceira Edição (DSM-III) para jogo patológico. As respostas são dicotómicas "sim" ou "não", e a pontuação total é obtida través do somatório das respostas afirmativas. Uma pontuação SOGS total de 5 ou superior é usada para classificar a provável perturbação de jogo patológico. Esta escala demonstrou um bom nível de consistência interna (alfa de *Cronbach* < 0,97).

Na **Parte 7 – Hábitos de consumo de substâncias nocivas** (e.g., tabaco, álcool, outras substâncias).

Na **Parte 8 –** Aplicou-se o instrumento **Escalas de Ansiedade Depressão e Stress** (EADS-21; Versão portuguesa de Pais-Ribeiro, Honrado, & Leal, 2004), uma escala de autorrelato de 21 itens que consiste em três subescalas que avaliam sintomas de depressão, ansiedade e stress experienciados durante os setes dias anteriores ao preenchimento. A EADS-21 avalia os sintomas numa escala de *Likert* de 4 pontos, variando de 0 ("Não se aplicou nada a mim") a 3

("Aplicou-se a mim a maior parte das vezes"). Esta escala demonstrou um bom nível de consistência interna (0,74 < alfa de *Cronbach* < 0,85, para as três subescalas).

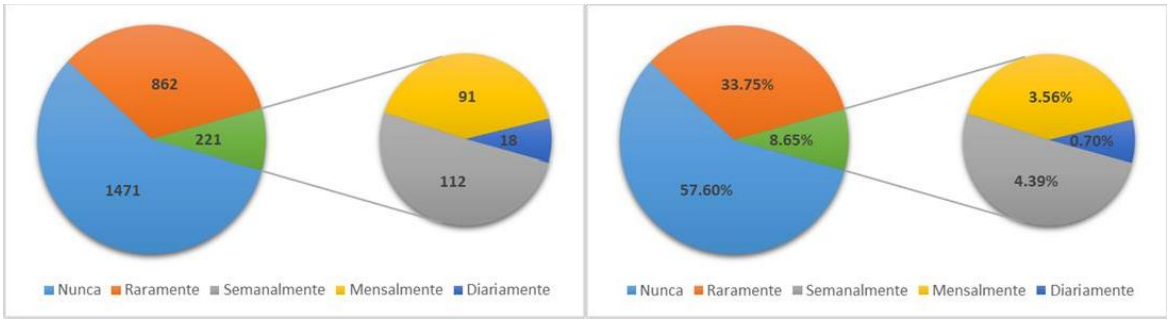
7. Gastos, frequência e necessidade de jogar por dinheiro

No inquérito, questionavam-se as pessoas sobre a frequência com que jogam raspadinha, sendo dadas cinco opções de escolha: (1) Todos os dias, (2) Todas as semanas, (3) Todos os meses, (4) Raramente e (5) Nunca. A quem declarou jogar com regularidade, ou seja, diariamente, semanalmente ou mensalmente, perguntou-se de seguida quais os gastos mensais ou semanais médios. Para obter uma estimativa para o total da amostra é necessário atribuir um valor médio a quem diz que joga raramente.

7.1. Frequência

Entre as 2554 entrevistas completas, 862 reportaram jogar raramente e 221 pessoas declararam jogar regularmente. As restantes nunca jogam. Dos 221 regulares, 18 declaram jogar todos os dias, 112 todas as semanas e 91 todos os meses.

Figura 2 – Respostas à questão "Com que frequência joga raspadinha?"



Nota: Valores absolutos à esquerda e percentagens à direita.

A estimativa para a população, incluindo intervalos de confiança entre parêntesis, é que 33,8% (± 1,83) raramente joga à raspadinha. 8,7% (± 1,09 pp) joga regularmente. Mais especificamente, 0,7% (± 0,39) joga diariamente, 4,39% (± 0,79) joga semanalmente e 3,56% (± 0,79) joga semanalmente. Considerando os censos de 2021 para a população maior de idade, isso indica que pouco mais de 60 mil pessoas jogam à raspadinha diariamente; 380 mil jogam semanalmente e cerca de 310 mil mensalmente. É interessante reparar que há mais jogadores semanais do que mensais. Note-se que, como se demonstra a seguir, estas estimativas são quase de certeza uma subestimação dos verdadeiros valores da população.

7.2. Despesa

Relativamente aos gastos anuais médios, obtemos na nossa amostra o valor de 38€. Com base nos relatórios de contas da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, monopolista deste tipo de jogo em Portugal, seria de esperar um valor na casa dos 150€ anuais. Manifestamente estamos a subestimar ou a quantidade de jogadores, ou os valores gastos por cada jogador, ou ambos. É assim possível que a nossa amostra esteja enviesada não captando a fração correta de jogadores.

Um exercício que fizemos para tentar compreender este enviesamento foi olhar para os dados das entrevistas incompletas. Dessas, 231 indivíduos chegaram à pergunta de quanto gastavam. Nesses, o gasto médio é de 227€, ou seja, cerca de seis vezes superior à média da amostra de entrevistas completas. Os que jogam diariamente correspondem a 3% (± 2,2). Estes dados sugerem que jogadores muito frequentes e que apostam grandes montantes têm tendência a desistir de responder do inquérito. Dado que a literatura científica tem salientado que uma das características mais prevalente nos jogadores problemáticos é a impulsividade e a impaciência, estes resultados apresentam 'per se' muita relevância.

Considerando a amostra de entrevistas completas e incompletas, os gastos médios são de 54€. Ou seja, há uma subestimação severa daquilo que estes indivíduos mencionam como valores gastos. É assim provável que os inquiridos não tenham sido precisos quanto ao dispêndio em raspadinhas, seja porque faltam à verdade, seja por não terem consciência do dinheiro gasto. A dimensão da desejabilidade social e de algum estigma inerente à assunção de um comportamento excessivo de jogo podem também participar na explicação desta muito provável subestimação. Além disso, a subestimação dos montantes gastos em jogo é uma das distorções cognitivas mais frequentes nas pessoas com jogo problemático ou patológico.

A implicação deste facto é que o nosso estudo é ultraconservador. Quaisquer problemas associados ao jogo que encontremos será provavelmente magnificado na realidade.

NB: Apenas nesta subsecção recorremos à amostra de entrevistas incompletas. No resto do trabalho, usamos apenas as 2554 entrevistas terminadas.

7.3. Necessidade de dinheiro

Entre as perguntas que fizemos para perceber a motivação de jogar raspadinhas, a que deu resultados mais significativos foi a seguinte: Sente necessidade de jogar raspadinhas para ganhar dinheiro?

Figura 3 – Respostas à questão: "Sente necessidade de jogar para ganhar dinheiro?" pelos 221 que jogam regularmente.

Como se pode ver no gráfico, ao aumento da frequência de jogo está associado um aumento da percentagem de pessoas que responde sim à pergunta. Enquanto "apenas" 33% dos que jogam mensalmente declaram jogar por necessitar de ganhar dinheiro, a percentagem sobe para 83% entre os que jogam diariamente. Dado que, por definição, quem joga muito em média perde dinheiro, é-se obrigado a concluir que a grande maioria destes jogadores têm perceções erradas das probabilidades associadas aos prémios de jogo.

8. Os fatores determinantes do jogo frequente

8.1. Definição de jogo frequente

Como objetivo deste trabalho é o de caracterizar a população que joga raspadinha, dando especial atenção àquelas pessoas que podem apresentar padrões de jogo preocupantes, vamos estimar vários modelos econométricos *logit* que nos dão a probabilidade de alguém com determinadas características jogar com bastante frequência. Repare-se que esta informação é semelhante à obtida com inquéritos de opinião, como sondagens, a que todos estamos habituados. Se uma pessoa com determinadas características, por exemplo, com licenciatura, tem uma probabilidade de x% de jogar frequentemente, isso permite inferir que entre população com licenciatura x% joga frequentemente, tendo em atenção, claro os intervalos de confiança.

Nesta secção do relatório a nossa definição de jogo frequente é muito simples: joga frequentemente quem declara jogar com uma frequência diária ou semanal. Na nossa amostra, estas pessoas correspondem a 5,09% do total.

8.2. Interpretação dos resultados

Os modelos estimados serão modelos *logit*. O modelo *logit* pressupõe que a probabilidade de se jogar frequentemente é uma função de uma combinação linear das variáveis explicativas incluídas no modelo. Também é comum estimar modelos *probit*, mas os resultados são idênticos e os modelos *logit* podem ser apresentados de forma que a leitura dos resultados seja bastante intuitiva. Para cada modelo estimado, vamos apresentar os resultados de três formas diferentes: uma tabela e dois gráficos.

A tabela mostrará o modelo estimado e é a base a partir da qual os gráficos são construídos. Os coeficientes mostrados correspondem aos *odds ratio* (rácio de probabilidades) relativamente a uma categoria de base. Suponha, hipoteticamente, que a variável explicativa é o sexo e que se estima que a probabilidade de uma mulher jogar é de 60% e a de um homem de 30%. Se tomarmos o homem como base, isso quer dizer que a probabilidade de uma mulher jogar é o dobro da do homem. Assim, o coeficiente que aparecerá na tabela (o *odds ratio*) será dois. Em cada tabela destacaremos os resultados mais significativos.

Além da tabela, apresentaremos um gráfico com as probabilidades estimadas, ou seja, neste exemplo hipotético, 60% para as mulheres e 30% para os homens. No gráfico, será também incluído o intervalo de confiança.

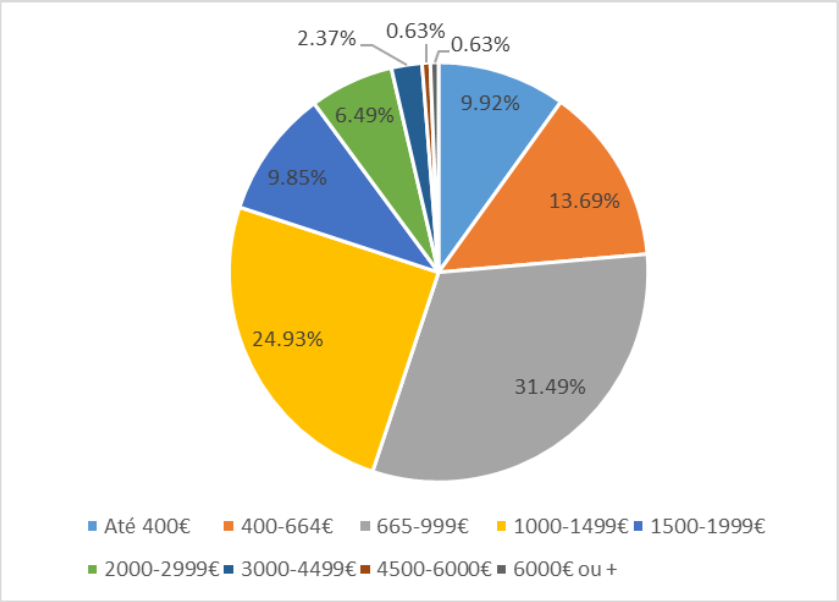
Finalmente, apresentaremos um segundo gráfico com os efeitos marginais. Neste caso, o efeito marginal de se ser mulher em vez de homem é de 30 pontos percentuais: o facto de a pessoa ser mulher aumenta em 30 pontos percentuais a probabilidade de jogar em relação a um homem. E também apresentaremos os intervalos de confiança para este efeito marginal, o que nos permite determinar se é estatisticamente significativo ou não.

8.3. Modelos estimados

8.3.1. Rendimento

Vários estudos sobre o jogo mostram que, muitas vezes, funcionam como um imposto regressivo. Ou seja, que pessoas com rendimentos mais baixos têm tendência a jogar mais, gastando assim uma proporção maior do seu rendimento neste tipo de transações.

Figura 4 - Distribuição dos inquiridos por classe de rendimentos.



Como se pode ver na Figura acima, a classe de rendimentos mais representada na nossa amostra é 665-999€, seguida de 1000-1499€ e de 400-664€. Sublinhe-se que 1122 pessoas

não responderam à questão do rendimento, pelo que as estimações nesta subsecção têm um total de 1432 observações.

De acordo com o modelo estimado, conclui-se que quem apresenta menor probabilidade de jogar são as pessoas que declaram ter rendimentos líquidos superiores a 1500€/mês. Entre as classes superiores as distinções não eram relevantes, ou seja, a probabilidade de quem ganha entre 2000 e 2999€ por mês não é diferente da probabilidade de alguém que ganhe entre 1500 e 1999.

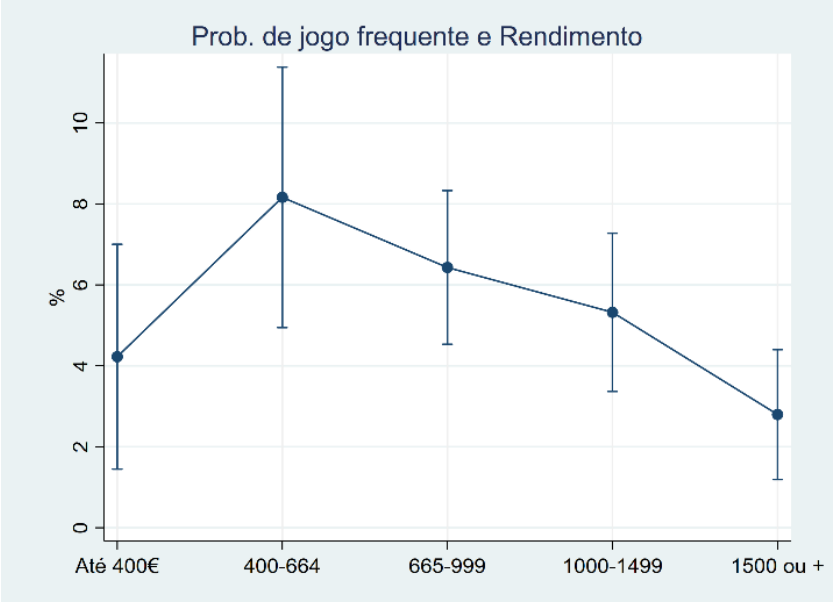
Tabela 1 - Rendimento e probabilidade de jogar frequentemente.

	Odds Ratio	Erro padrão	z	P>z	[90% Int. Conf.]	
Até 400€	1.5	0.8	0.78	0.44	0.62	3.79
400-664	**3.1**	1.4	2.54	0.01	1.49	6.41
665-999	**2.4**	1.0	2.14	0.03	1.22	4.66
1000-1499	2.0	0.8	1.56	0.12	0.96	3.96
Constante	0.03	0.0	-9.9	0.00	0.02	0.05
1500€ +	Base de comparação					

A Tabela 1 mostra que quem está na classe de rendimento dos 400 a 664€ tem uma probabilidade de jogar 3 vezes superior a quem ganha mais de 1500€. Este valor é estatisticamente muito significativo. A seguir vem a classe dos 665-999€, que apresenta uma probabilidade de jogo frequente 2,4 vezes superior. Repare-se que o valor estimado da probabilidade de jogar frequentemente para quem está nas outras classes de rendimento também é superior. Por exemplo, quem ganha menos de 400€ apresenta uma probabilidade 50% maior de jogar frequentemente. Simplesmente, dada a dimensão da amostra (apenas 142 pessoas nesta classe) o intervalo de confiança é tão largo que não podemos considerar

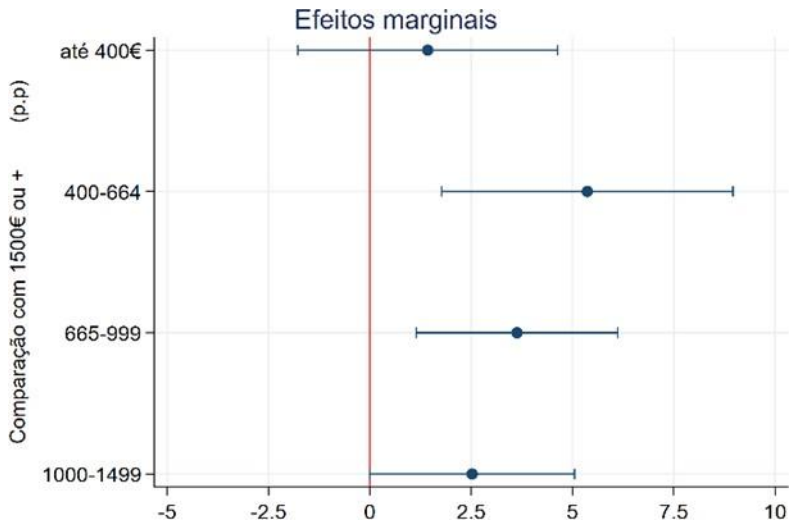
este valor estatisticamente significativo. Mas é muito provável que se a amostra fosse maior este valor fosse significativo.

Figura 5 - Probabilidade de jogar frequentemente por classe de rendimento.



Na Figura 5 podemos ver as probabilidades estimadas de acordo com cada classe de rendimento. Variando entre 2,8% para quem ganha mais (bastante inferior à média de 5% da amostra) e 8,2% para as pessoas da 2º classe de rendimentos mais baixa. Na Figura 6, temos os efeitos marginais onde é claro que o acréscimo de probabilidade de jogo frequente é significativo para pessoas da 2º e da 3ª classe de rendimento.

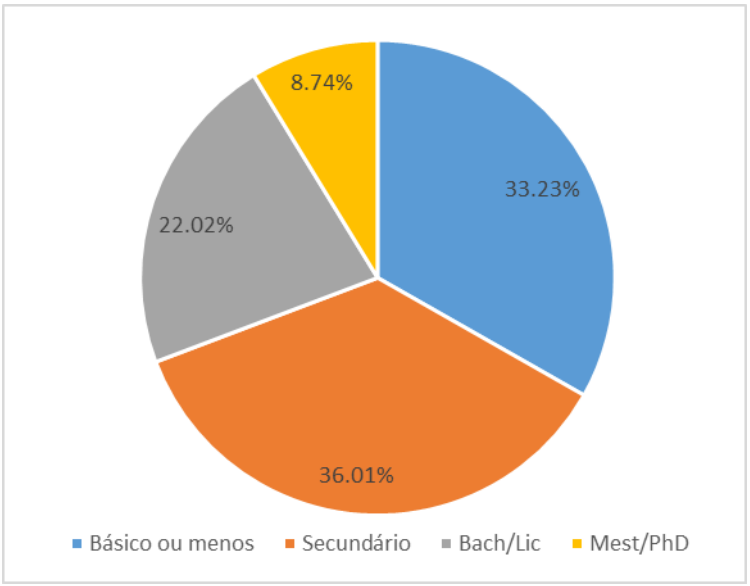
Figura 6 - Efeitos marginais na probabilidade de jogar por classe de rendimento.



8.3.2. Nível de ensino

Na nossa amostra, a grau de ensino completo mais representado é o secundário, logo seguido de quem tem apenas o ensino básico completo ou incompleto. Ligeiramente mais de 30% da nossa amostra tem pelo menos a licenciatura ou o bacharelato, o que sugere alguma sobre representação das classes mais qualificadas (Figura 7).

Figura 7 - Distribuição dos inquiridos por grau de ensino completo.



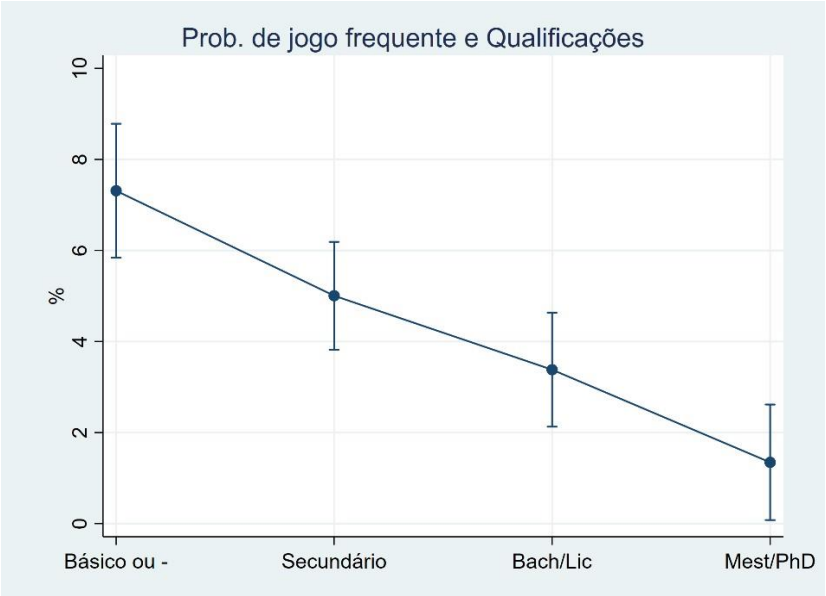
O grupo de pessoas com menor probabilidade de jogar frequentemente é a de quem completou o mestrado ou o doutoramento. Como se vê na Tabela 2, à medida que as qualificações vão diminuindo, vai aumentando a probabilidade de se jogar frequentemente. Concretamente, quem não chegou a completar o ensino secundário tem uma probabilidade quase seis vezes superior de jogar frequentemente. Quem completou o secundário tem uma probabilidade quase quatro vezes superior.

Tabela 2 - Qualificações e probabilidade de jogar frequentemente.

	Odds Ratio	Erro padrão	z	P>z	[90% Int. Conf.]	
Básico ou -	**5.78**	3.45	2.94	0.00	2.17	15.42
Secundário	**3.86**	2.32	2.25	0.02	1.44	10.38
Bach/Lic	2.57	1.61	1.50	0.13	0.92	7.19
Constante	0.014	0.01	-7.39	0.00	0.01	0.04
Mest/Ph.D.	Base de comparação					

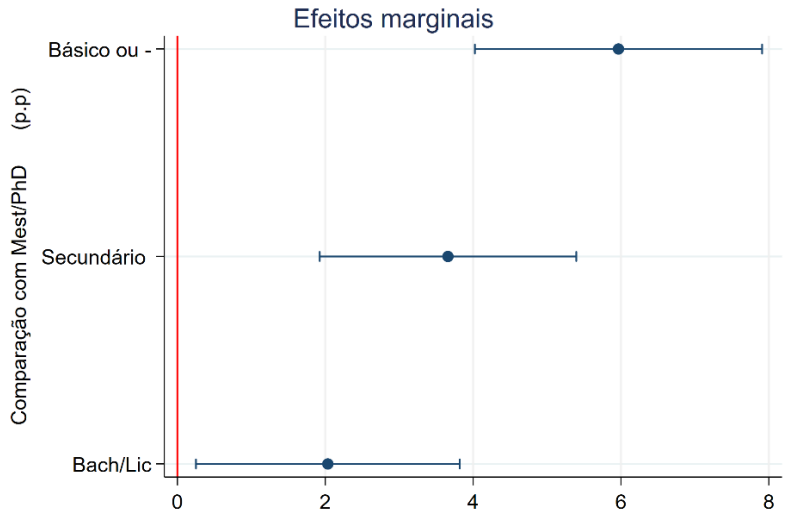
O grupo de pessoas com menor probabilidade de jogar frequentemente é a de quem completou o mestrado ou o doutoramento. Como se vê na tabela 2, à medida que as qualificações vão diminuindo, vai aumentando a probabilidade de se jogar frequentemente. Concretamente, quem não chegou a completar o ensino secundário tem uma probabilidade quase seis vezes superior de jogar frequentemente. Quem completou o secundário tem uma probabilidade quase quatro vezes superior.

Figura 8 - Probabilidade de jogar frequentemente e grau de ensino completado.



Na Figura 8 apresentamos as probabilidades estimadas. Um resultado interessante é que o único grupo de pessoas com uma probabilidade de jogar acima da média da amostra (que, relembre-se era de 5,09%) é o grupo de pessoas que tem apenas o ensino básico ou nem isso. Portanto, são estas as pessoas com menos qualificações que puxam a média para cima. Quem tem o secundário, apresenta uma probabilidade de jogar de 5% e quem tem ensino superior já apresenta probabilidades de jogar bastante abaixo da média.

Figura 9 - Efeitos marginais na probabilidade de jogar por nível de ensino.

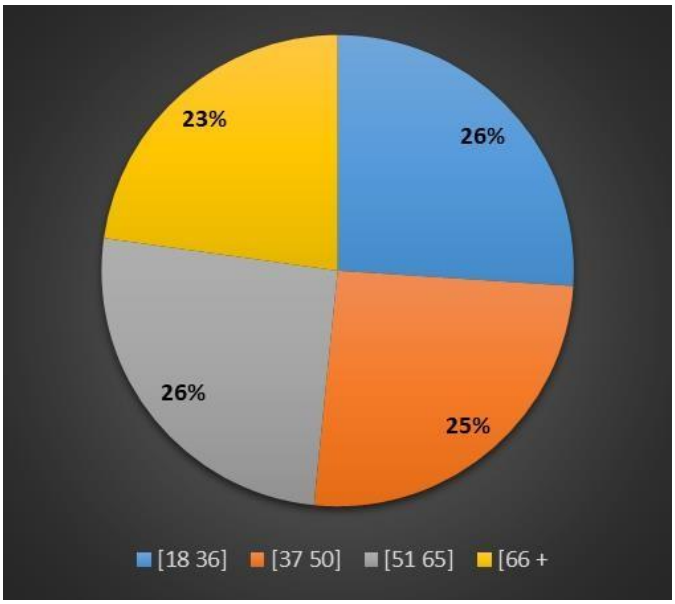


Na Figura 9, podemos ver os efeitos marginais, sendo claro que os efeitos marginais, por comparação com quem tem os graus académicos mais elevados, são sempre estatisticamente significativos.

8.3.3. Idade

A distribuição das idades da nossa amostra é a que se pode ver na Figura 10. Cerca de um quarto da amostra está entre os 16 e 36 anos. O quarto seguinte vai até aos 50 e, a seguir, até aos 65. Finalmente, 25% da amostra é constituída por pessoas com 66 ou mais anos, o que, obviamente, está fortemente correlacionado com o estar reformado.

Figura 10 - Distribuição dos inquiridos por idade.



Muitos têm a perceção de que os mais velhos são os que jogam mais. Os nossos resultados confirmam essa ideia, com os mais velhos a terem uma probabilidade duas vezes superior do que os mais novos de jogarem frequentemente. Também os que estão entre os 51 e 65 anos apresentam uma probabilidade 60% maior de jogarem frequentemente, relativamente ao grupo de comparação (idades entre os 18 e os 36).

Tabela 3 - Idade e probabilidade de jogar frequentemente.

Semanal ou diário	Odds Ratio	Erro padrão	z	P>z	[90% Int. Conf.]	
[37 50]	1.44	0.40	1.30	0.19	0.91	2.28
[51 65]	1.58	0.43	1.66	0.10	1.01	2.48
[66 +	2.06	0.55	2.70	0.01	1.33	3.20
Constante	0.04	0.01	-16	0.00	0.03	0.05
[18 36]	Base de comparação					

Na Figura 11, podemos ver que a única classe de idades que tem uma probabilidade de jogar claramente inferior à média são os mais novos. E que os mais velhos são os que estão acima da média. A Figura 12 confirma que os efeitos marginais são estatisticamente significativos para os dois quartis que correspondem aos mais velhos, sendo particularmente significativo na classe dos mais velhos.

Figura 11 - Probabilidade de jogar frequentemente e idade.

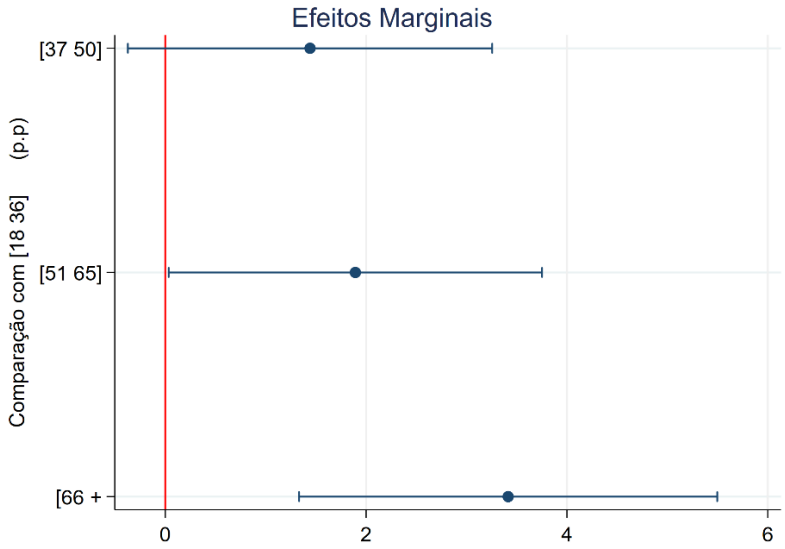
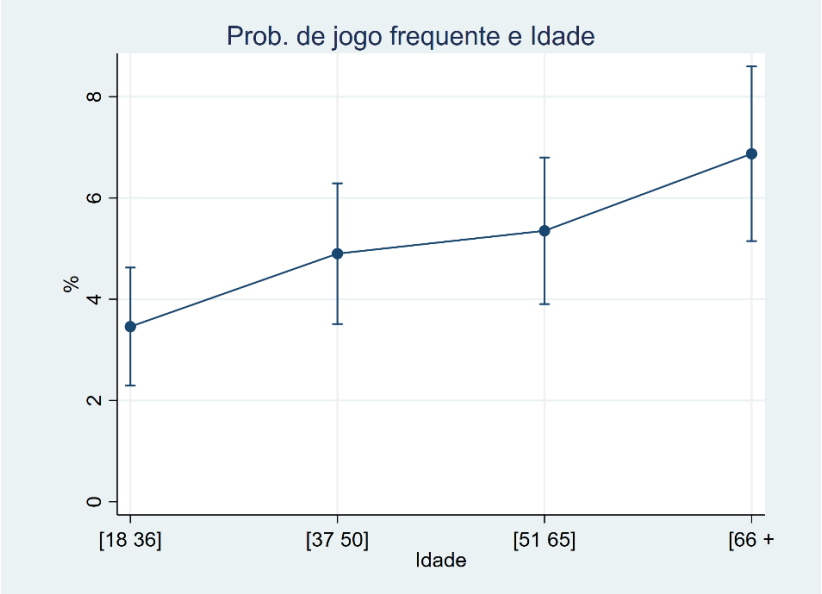


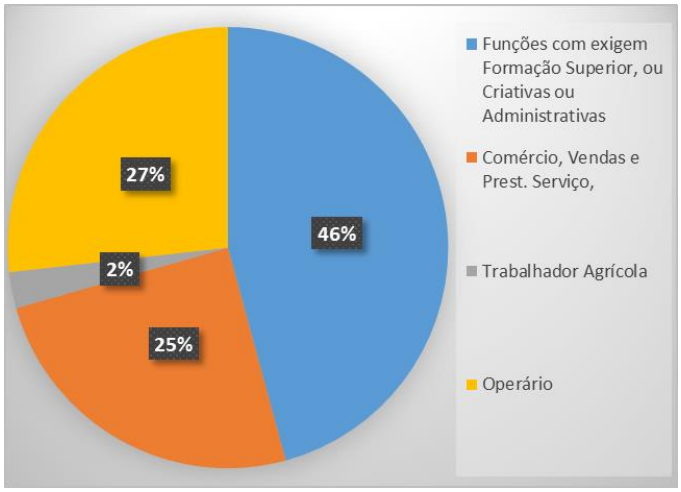
Figura 12 - Efeitos marginais da idade na probabilidade de jogar frequentemente.



8.3.4. Profissão

No inquérito perguntou-se pela profissão (atual ou passada, para captar a profissão dos reformados), tendo-se dividido em diversas classes. Não havia diferenças significativas entre elas, exceto num caso: os operários. A agregação de profissões que fazemos nesta subsecção teve esse fim em vista: agregar várias profissões que mostravam propensões ao jogo similares, de forma a realçar as restantes.

Figura 13 - Distribuição por profissões.



Como podemos ver na Tabela 4, em relação ao grupo base — que inclui profissões que exigem curso superior, como médicos, professores, engenheiros contabilistas, funções superiores de administração e também funções administrativas —, os operários (como mecânicos, eletricistas, pedreiros, estivadores, etc.) apresentam uma probabilidade 2,5 vezes mais elevada de jogarem frequentemente.

Tabela 4 - Profissão e probabilidade de jogar frequentemente.

	Odds Ratio	Erro padrão	z	P>z	[90% Int. Conf.]	
Com. V. Prest Serv	1.55	0.40	1.68	0.09	1.01	2.38
Trab Agríc	0.50	0.51	-0.68	0.50	0.09	2.69
Operários	2.49	0.58	3.93	0.00	1.70	3.64
Constante	0.04	0.01	-19	0.00	0.03	0.05
Base de comp.	Formação Sup., Aut Criativa, Administ					

Quem está no comércio, vendas e prestação de serviços (empregados de mesa, cabeleireiros, polícias, etc.) tem uma probabilidade 55% superior de serem jogadores frequentes de raspadinha. Já os trabalhadores agrícolas apresentam uma probabilidade de metade. Infelizmente, dado o número reduzido de observações (apenas 56 na nossa amostra), não podemos concluir que tal redução seja estatisticamente significativa. Assim, não podemos fazer mais do que registar a tendência.

Nas Figuras 14 e 15, podemos ver que os operários são o grupo profissional que se destaca claramente dos restantes.

Figura 14 - Profissão e probabilidade de jogar frequentemente.

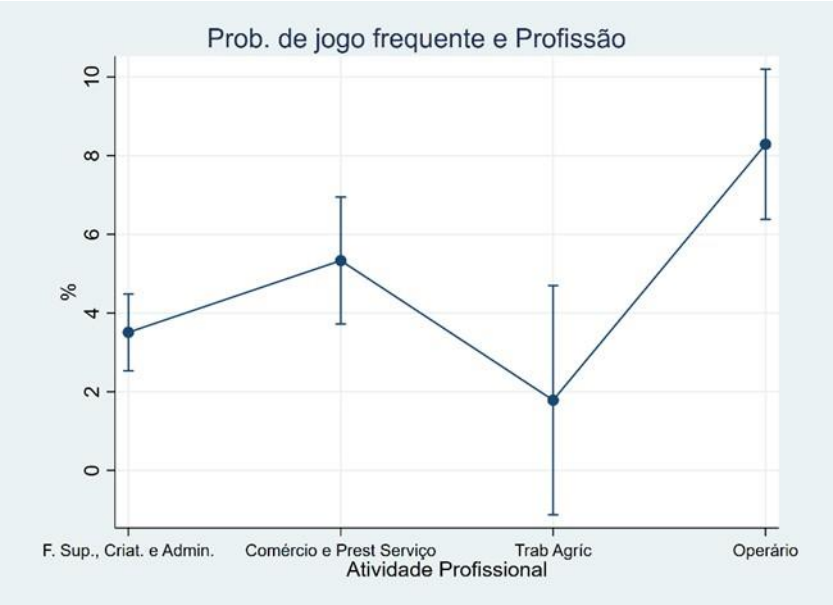
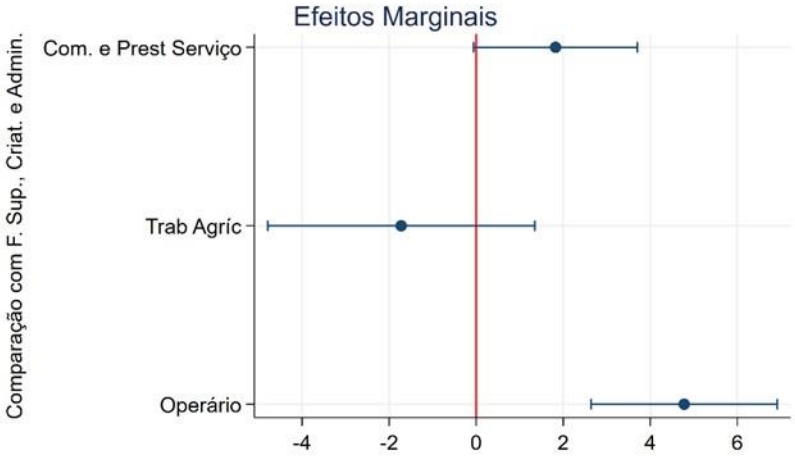


Figura 15 - Efeitos marginais da profissão.



A probabilidade de um operário ser jogador frequente é de 8,3%, bastante acima da média. São eles, com alguma ajuda de quem está no comércio, vendas e prestação de serviços, que puxam a percentagem dos jogadores frequentes para cima. O gráfico dos efeitos marginais é particularmente eloquente ao mostrar o acréscimo de probabilidade bastante significativo decorrente do contributo de quem tem esta profissão.

8.3.5. Outros hábitos

No inquérito são incluídas várias perguntas sobre hábitos de consumo de substâncias viciantes, como o tabaco, o álcool, e outras drogas. Um dado que sobressaiu foi o da correlação entre a frequência do consumo de bebidas alcoólicas e do jogo da raspadinha.

Especificamente, os 6,6% (Figura 16) dos inquiridos que declararam consumir bebidas alcoólicas duas ou a quatro vezes por dia e, em especial, os 0,4% que consomem por dia 4 vezes ou mais mostram ter uma propensão maior e bastante maior do que os restantes a jogar frequentemente.

Como se pode ver na Tabela 5, a probabilidade de quem bebe duas a quatro vezes por dia ser jogador frequente é quase duas vezes superior do que a do nosso grupo base (os que declaram beber menos do que uma vez por dia). O grupo que declara beber mais tem uma propensão quase 10 vezes superior.

Figura 16 – Distribuição da frequência de consumo de bebidas alcoólicas.

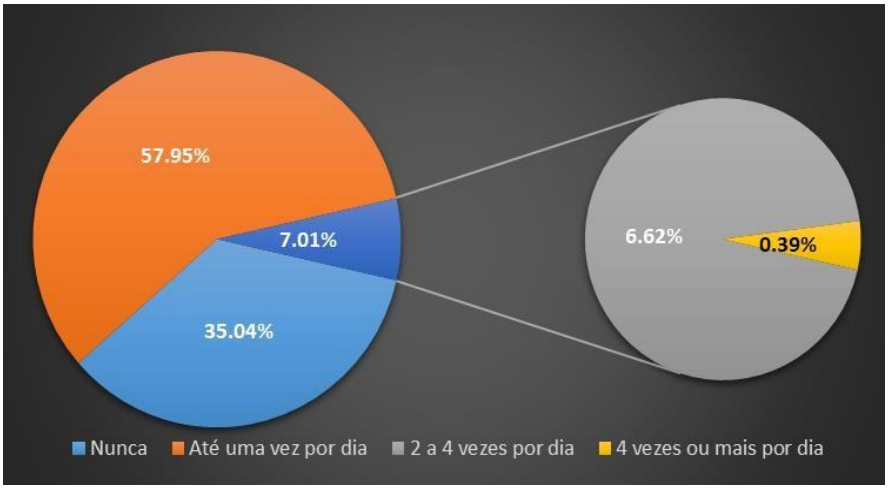


Tabela 5 - Frequência de consumo de bebidas alcoólicas e probabilidade de jogar

	Odds Ratio	Erro padrão	z	P>z	[90% Conf.	Interval]
até 1x /dia	1.27	0.26	1.18	0.24	0.91	1.78
2 a 4x /dia	1.93	0.65	1.97	0.05	1.12	3.35
4x ou + /dia	9.94	7.06	3.23	0.00	3.09	32.0
Constante	0.04	0.01	-19	0.00	0.03	0.06
Nunca	Base de comparação					

A Figura 17 mostra que a probabilidade de jogo frequente entre quem nunca bebe é de 4,1% e que sobe para 7,7 % entre quem consome álcool duas vezes a quatro por dia e de 30% para quem bebe mais de quatro vezes por dia. Um acréscimo de 3, 5 e 26 pontos percentuais, respetivamente, como se vê na Figura 18.

Figura 17 – Frequência de consumo de bebidas alcoólicas e probabilidade de jogar frequentemente.

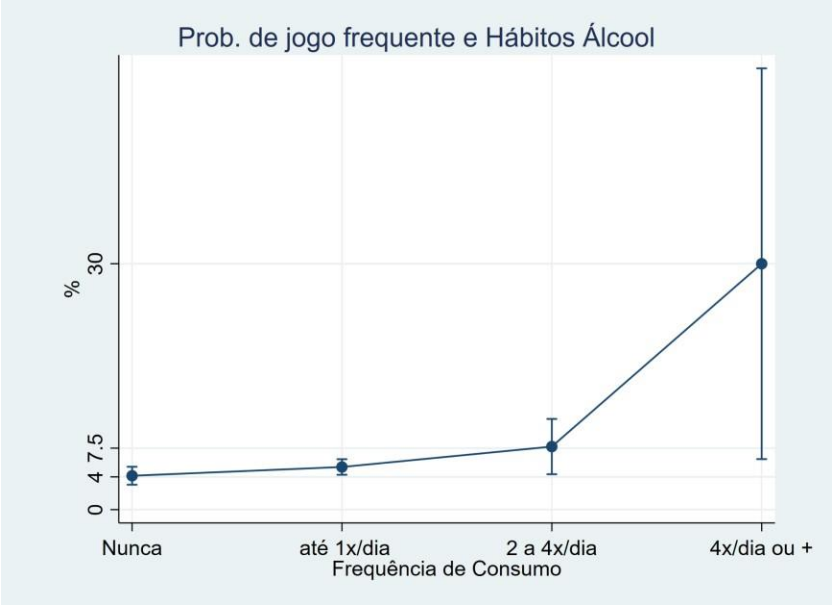
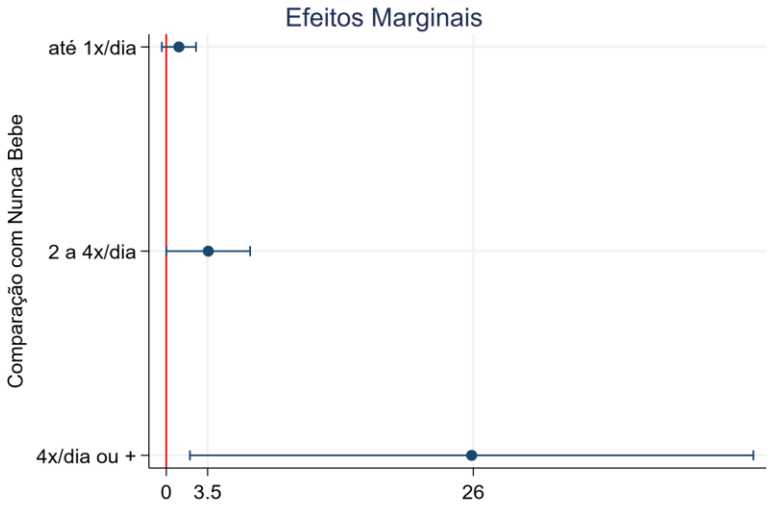


Figura 18 – Efeitos marginais da frequência de consumo de bebidas alcoólicas



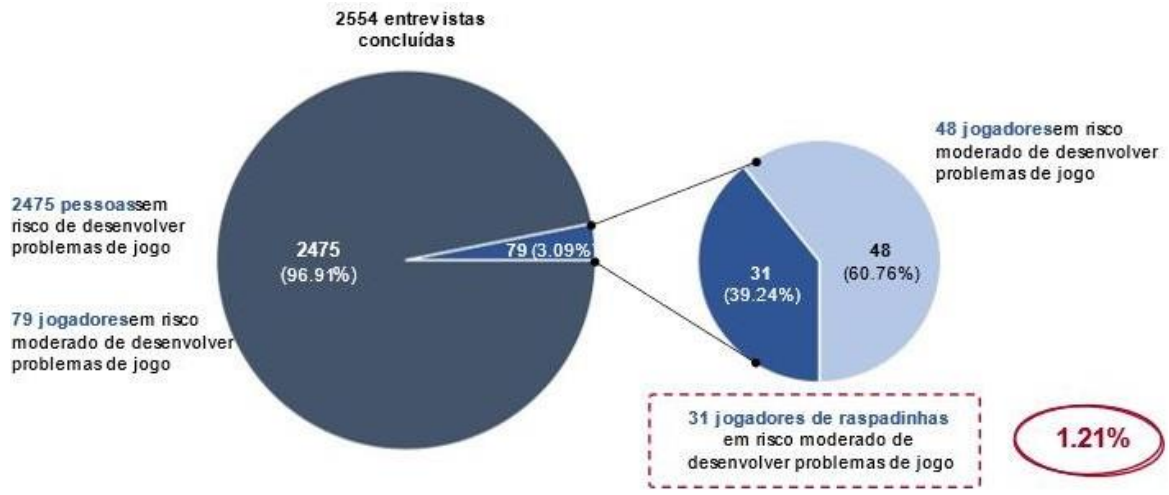
Na subsecção seguinte, exploramos estas questões com mais detalhes.

9. Fatores clínicos associados ao jogo de raspadinhas

Dos 2554 inquiridos, 2475 pessoas não apresentam problemas de jogo (96.91%; SOGS ≤ 2) e 79 mostram, pelo menos, risco moderado de desenvolver problemas de jogo (3.09%; SOGS ≥ 3). Sendo que, deste grupo de jogadores, 54 (2.11%) demonstram risco moderado de desenvolver problemas de jogo e 25 (0.98%) pessoas têm provável perturbação de jogo (SOGS > 5). De acordo com Calado e Griffiths (2016), em 2009, cerca de 0.20% dos portugueses tinham uma provável perturbação de jogo. De acordo com os resultados obtidos no presente estudo esta percentagem subiu para 0.98%. Praticamente quintuplicou.

Adicionalmente, entre os 79 jogadores, 31 reportam jogar frequentemente raspadinhas (1.21% do total da amostra) . Assim, no sentido de explorar o perfil clínico dos jogadores de raspadinhas em Portugal a amostra foi dividida em dois grupos: (1) pessoas que jogam raspadinhas e que apresentam provável perturbação de jogo (SOGS ≥ 3 e jogar frequentemente raspadinhas; n = 31 pessoas) e (2) a restante amostra (n = 2523).

Figura 19 – Pessoas em risco de desenvolver problemas de jogo com raspadinha.



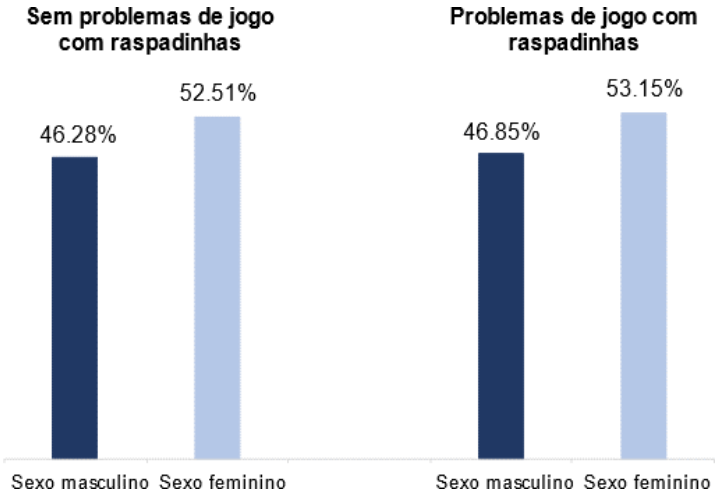
9.1. Análise do perfil dos jogadores de raspadinhas com provável perturbação de jogo

9.1.1. Sexo

Quando se comparam ambos os grupos não se encontram diferenças estatisticamente significativas para o sexo, o que significa que os grupos apresentam percentagens semelhantes de homens e mulheres como se pode observar na figura seguinte. O grupo sem problemas de jogo relacionado com raspadinhas é constituído por 46.28% pessoas do sexo

masculino, uma percentagem muito semelhante ao grupo de pessoas com problemas de jogo com raspadinhas (46.85% de pessoas do sexo masculino).

Figura 20 – Distribuição por sexo das pessoas com e sem problemas de jogo com raspadinhas.

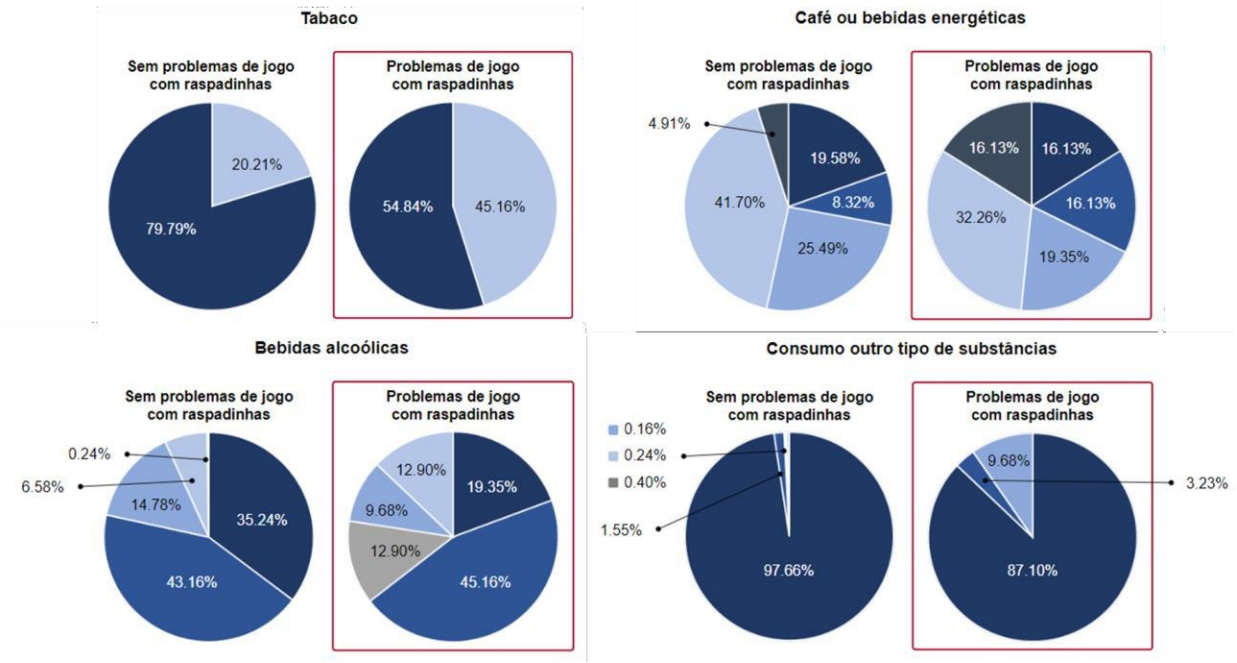


9.1.2. Padrões de consumos

Adicionalmente, foram analisadas diferenças nos consumos de tabaco, café e/ou bebidas energéticas, álcool e outras substâncias. De facto, verificaram-se diferenças estatisticamente significativas nos consumos de tabaco, de café/bebidas energéticas e de outras substâncias. Se analisarmos detalhadamente os quatro tipos de consumos é possível concluir que a percentagem de pessoas que fumam no grupo de problemas de jogo com raspadinhas é superior à percentagem de pessoas que fumam no grupo de pessoas sem problemas de jogo com raspadinhas (45.16% de pessoas com problemas de jogo com raspadinhas; 20.21% de pessoas sem problemas de jogo com raspadinhas) ($X2 (1) = 11.68$, $p < .001$). Relativamente aos consumos de café e/ou bebidas energéticas verificou-se haver diferenças entre ambos os grupos ($X2 (4) = 11.14$, $p < .0.03$). Há semelhança do padrão comportamental do consumo de tabaco, também o grupo com problemas com raspadinhas apresenta maior percentagem de consumo de bebidas energéticas, principalmente no valor de pessoas que consomem quatro ou mais bebidas energéticas por dia. No consumo de bebidas alcoólicas, é possível observar que no grupo com problemas de jogo com raspadinhas há menos pessoas que nunca consomem bebidas alcoólicas (19.35%) e uma maior percentagem de pessoas que consomem pelos menos quatro vezes por dia (12.90%) quando comparado com o grupo sem problemas

de jogo com raspadinhas (X^2 (4) = 128.21, p < .001). Por fim, no que diz respeito ao consumo de outro tipo de substâncias também se obtiveram diferenças estatisticamente significativas entre os grupos (X^2 (4) = 52.85, p < .001). De acordo com a Figura 21, no grupo com problemas de jogo com raspadinhas há menos pessoas que nunca consomem outro tipo de substâncias (e.g., cannabis, cocaína) e mais pessoas que consomem menos de uma vez por dia e uma vez por dia.

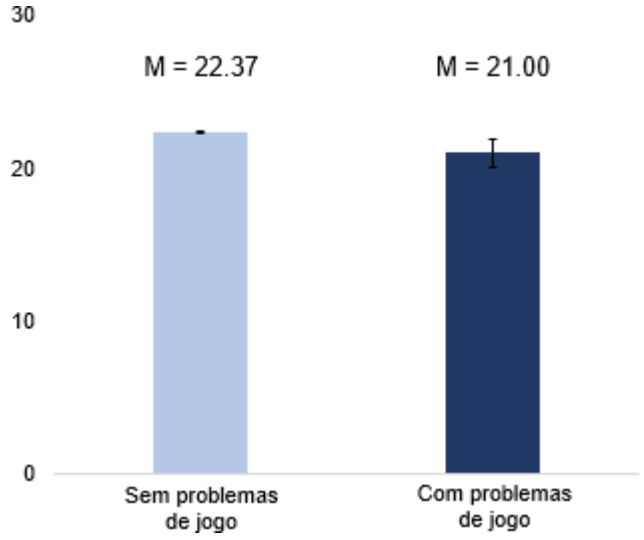
Figura 21 - Comparações entre os padrões de consumo entre as pessoas com e sem problemas de jogo com raspadinhas



9.1.3. Saúde do sono

A qualidade do sono foi avaliada através da Escala da Saúde do Sono (Martins, 2017) e ambos os grupos revelaram ter uma boa saúde do sono, sem diferenças estatisticamente significativas entre as pessoas com e sem problemas de jogo com raspadinhas.

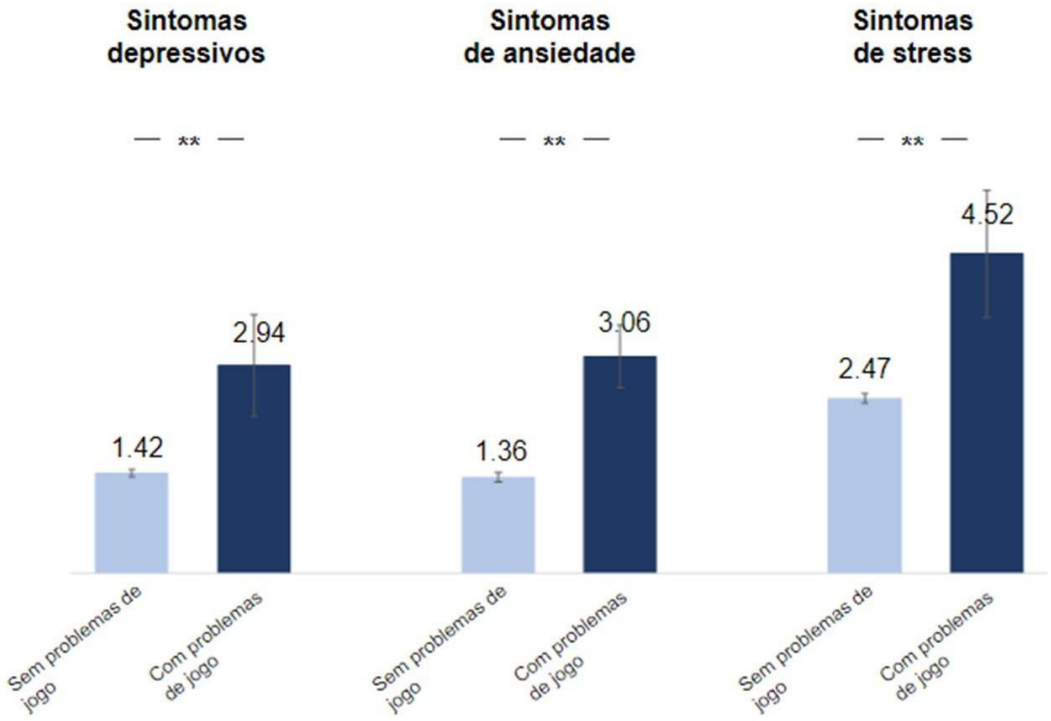
Figura 22 - Comparação da pontuação média na escala de sono



9.1.4. Sintomas de depressão, de ansiedade e de stress

Como se pode observar pela Figura 23 verificaram-se diferenças entre os grupos nos sintomas de depressão, ansiedade e stress. Sendo que o grupo de pessoas com problemas de jogo de raspadinhas reporta mais sintomatologia. Em ambos os grupos, a maioria das pessoas refere não ter sintomatologia clínica, o que, em termos médios, significa que ambos os grupos revelam não ter sintomas de depressão, ansiedade ou stress. Contudo, se analisarmos os resultados ao longo dos cinco níveis de sintomas (i.e., ausência de sintomas, sintomas leves, sintomas moderados, sintomas graves e sintomas extremamente graves) notam-se variações entre o grupo sem problemas de jogo com raspadinhas e o grupo com problemas de jogo com raspadinhas. Neste sentido, em termos percentuais, o grupo com problemas de jogo com raspadinhas mostra ter mais pessoas com sintomas leves, moderados e severos de depressão do que o grupo sem problemas de jogo com raspadinhas (t (2552) = 3.17, p < .001). De forma semelhante, o grupo com problemas de jogo com raspadinhas revela ter, percentualmente, mais pessoas com sintomas moderados, severos e extremamente severos de ansiedade (t (2552) = 3.74, p < .001). Por fim, quando se comparam os sintomas de stress entre os grupos é possível constatar que o grupo com problemas de jogo com raspadinhas revela mais sintomas moderados e severos (t (2552) = 3.35, p < .001).

Figura 23 - Representação gráfica dos sintomas de depressão, de ansiedade e de stress das pessoas com e sem problemas de jogo com raspadinhas.



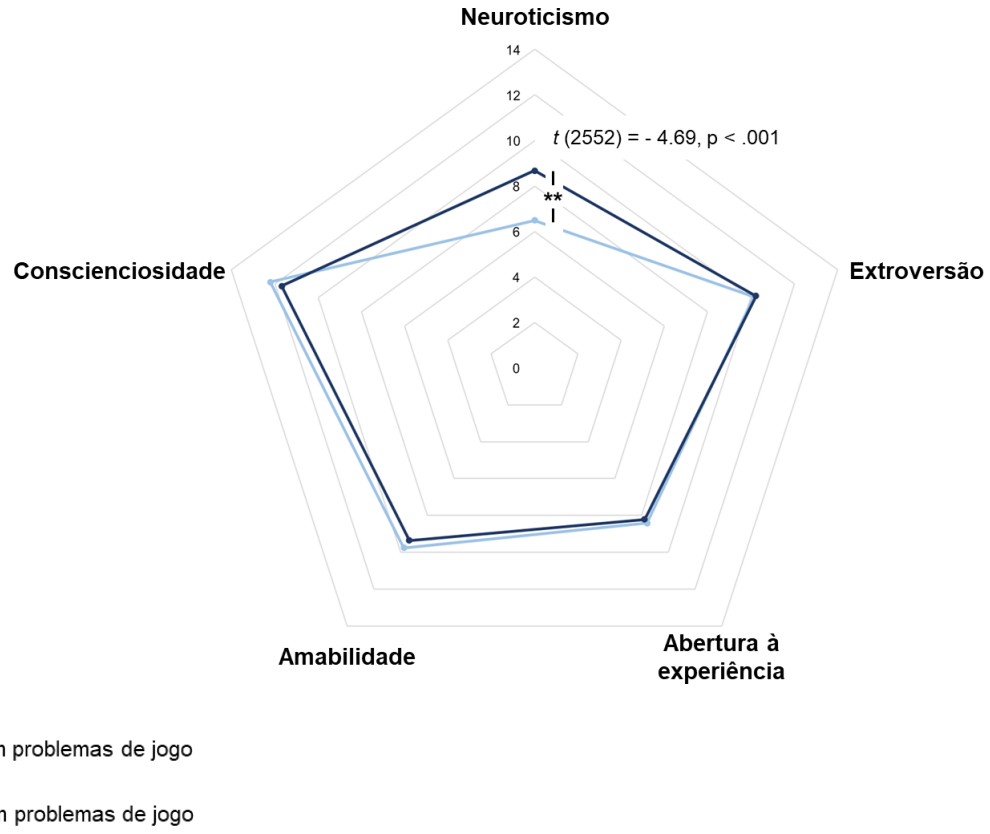
9.1.5. Personalidade

Finalmente quando se analisaram os traços de personalidade nos dois grupos também se verificaram diferenças. A avaliação dos traços de personalidade teve por base os *Big Five*, um modelo de personalidade que descreve cinco dimensões da personalidade. A **abertura à experiência** refere-se à disposição para experimentar diferentes atividades, ser imaginativo, e ter uma variedade de interesses artísticos e intelectuais. Pessoas com alta abertura à experiência tendem a ser mais criativas e abertas a novas ideias, enquanto aquelas com baixa abertura podem ser mais convencionais e resistentes à mudança. A **conscienciosidade** indica o grau de organização, confiabilidade e responsabilidade de um indivíduo. Pessoas com alta conscienciosidade são geralmente organizadas, confiáveis e orientadas para o trabalho, enquanto aquelas com baixa conscienciosidade podem ser mais desorganizadas e procrastinadoras. A **extroversão** refere-se à quantidade e intensidade das interações de um indivíduo com o mundo exterior. Extrovertidos são sociáveis, assertivos e amam a excitação, enquanto introvertidos podem preferir passar o tempo sozinhos ou com um pequeno grupo de amigos íntimos e podem ser mais reservados. A **amabilidade** está relacionada à orientação

interpessoal de uma pessoa. Indivíduos com alta amabilidade são confiáveis, afetuosos e bons em cooperação, enquanto aqueles com baixa amabilidade podem ser mais antagonistas e críticos nas relações sociais. E, por fim, o **neuroticismo** indica a menor estabilidade emocional e padrões de reação tendencialmente menos regulados face a situações stressantes. Pessoas com alto neuroticismo tendem a ser mais propensas a experimentar emoções negativas, como ansiedade, raiva ou depressão. Aqueles com baixo neuroticismo são geralmente mais calmos e menos reativos a situações stressantes.

O perfil de ambos os grupos revelou-se semelhante em quatro dos cinco traços, a saber conscienciosidade, amabilidade, abertura à experiência e extroversão. Porém, verificaram-se diferenças estaticamente significativas para o neuroticismo. O grupo com problemas de jogo com raspadinhas revela níveis mais altos de neuroticismo do que o grupo sem problemas de jogo com raspadinhas (t (2552) = - 4.69, $p < .001$). Isto significa que as pessoas com prováveis problemas de jogo e que jogam raspadinhas parecem ser mais propensas a vivenciar respostas emocionais intensas, como ansiedade, raiva ou depressão. Adicionalmente, são pessoas que podem manifestar algumas alterações de humor e revelarem-se impulsivas.

Figura 24 - Representação esquemática das cinco características da personalidade de ambos os grupos.



10. Conclusões

Os resultados apresentam, no seu conjunto, tendências expressivas e pistas de relevo para uma melhor caracterização do comportamento de jogo em Portugal, designadamente no âmbito das variáveis de natureza económica, psicossocial e clínica que envolvem este fenómeno.

Um dado que sobressai deste processo de amostragem prende-se com o facto de os participantes denunciarem uma atitude conservadora relativamente à explicitação dos montantes gastos em jogo. Adicionalmente, aqueles que mencionam maiores gastos tendem a não concluir a sua participação no estudo. Assim, a estimativa de que 5,1% das pessoas joga como uma frequência semanal ou diária, o que corresponde a cerca de 440 mil pessoas, deve ser lida como o limite inferior para a população. Com grande probabilidade, o valor real será bastante maior. Colocamos a hipótese de que o jogo frequente e com apostas elevadas, não obstante frequentemente apelidado de ser 'Por boas causas', não constitui um comportamento socialmente desejável para esta amostra e, com base nestas evidências, parece surgir mais em indivíduos com perfis impulsivos, menos pacientes e com necessidade de gratificação imediata.

As pessoas que reportam jogar com maior frequência tendem a apresentar menor escolaridade, profissões menos especializadas e parcos rendimentos, assim como uma idade mais avançada, conferindo-lhes um contexto psicossocial menos diferenciado. Estes aspetos não devem estar isentos da construção de expectativas erróneas sobre a probabilidade de ganho por parte destes indivíduos quando jogam — sublinhe-se que 42% das pessoas que jogam semanalmente e 83% dos que o fazem diariamente declaram jogar à raspadinha para ganhar dinheiro —, o que, em parte, pode justificar a maior frequência de jogo e isso, por sua vez, incrementar o potencial aditivo das suas práticas de jogo. A vulnerabilidade contextual e socioeconómica surge, portanto, neste estudo como uma dimensão crucial de compreensão dos problemas de jogo.

Numa dimensão mais clínica e de saúde pública, os resultados também salientam nos indivíduos com problemas de jogo com raspadinhas uma maior presença de sintomatologia ansiosa e depressiva, assim como maior tendência para o consumo problemático de substâncias, designadamente tabaco e álcool. A associação com o consumo de álcool tem sido reportada em outros estudos e, na nossa perspetiva, reveste-se de preocupações acrescidas,

promovendo desinibição e dificuldades nas tomadas de decisão mais promotoras de saúde. Este facto, associado a características estruturais prévias de funcionamento psicológico mais evidentes nas pessoas com problemas de jogo (e.g., neuroticismo, impulsividade) indicia que estes indivíduos poderão ficar mais vulneráveis ao contacto com os dispositivos de jogo, acorrentando-os potencialmente a práticas lesivas para a sua saúde física e mental, bem como para o seu enquadramento financeiro.