



澳門特別行政區立法會  
Região Administrativa Especial de Macau  
Assembleia Legislativa

## INTERPELAÇÃO ESCRITA

Nestes últimos anos, ouve-se com alguma frequência falar de casos de suicídio e de crimes envolvendo jovens que tiveram algum azar no jogo, e vozes na sociedade exortando o Governo a aplicar mais recursos no apoio a esses distúrbios do jogo e a intensificar as acções de divulgação de informações, junto dos jovens e das comunidades, sobre a prevenção do jogo, bem como a promover, junto das organizações não governamentais e escolas, acções pedagógicas e de sensibilização, de forma a sustar a proliferação do hábito de jogo entre os jovens.

Segundo um inquérito feito, em 2016, pela Universidade de Macau por incumbência do Governo, ficou-se a saber que 42,2 por cento dos jovens com idades entre os 18 e os 24 anos tinham participado em jogos de fortuna e azar, e que a taxa de incidência de distúrbios do vício do jogo era de 2,5 por cento, ou seja, 14 mil, o universo total das pessoas que sofrem dessa anomalia, em termos de projecção comparativamente com o número total da população, nele ocupando os jovens um peso bastante significativo. Entendem os académicos que, como são leves os encargos económicos, podem os jovens apostar o dinheiro de bolso e os salários em jogos de fortuna e azar, sem se preocuparem com as despesas, quer familiares quer outras. Ademais, por serem mais impulsivos, muito provavelmente tornam-se viciados no jogo levados pelo “desafio”.

IE-2018-05-10-Zheng Anting (p) (fb-mm)



澳門特別行政區立法會  
Região Administrativa Especial de Macau  
Assembleia Legislativa

Segundo os dados, os jogos dos casinos (80,4 por cento) são uma das modalidades comumente participadas por apostadores com comportamentos de distúrbios do jogo, seguidos do *mark six* (43,1 por cento), jogo social (39,2 por cento), apostas de futebol/basquetebol (33,3 por cento) e jogos de *slot machines* (25,5 por cento). Aos menores de 21 anos não é permitida a entrada em casinos e centros de *slot machines*, e aos menores de 18 anos, efectuar apostas nas modalidades dos jogos de futebol/basquetebol, *paccapio*, corridas de galgos, corridas de cavalos, etc., que são apontadas como uma das causas para o vício precoce do jogo entre os jovens. Além disso, descobriu-se no inquérito que os jovens não repudiam jogos sociais, por entenderem que o jogo esporádico, sem apego, não cria problemas. Contudo, se os familiares e os pares são jogadores habituais, então o risco de se tornarem jogadores problemáticos é muito maior. Há pessoas na sociedade que ainda se preocupam com o fraco autocontrolo dos jovens, ponto vulnerável para o disparo do número de jovens que apresenta o comportamento de vício do jogo.

Sendo assim, interpele sobre o seguinte:

1. Segundo o inquérito, o *poker* e o *mahjong* são as actividades de jogo que mais atraem a participação dos jovens, seguindo-se o jogo *on-line* e as apostas de futebol/basquetebol, entendendo alguns que essas actividades fazem parte da vida social e outros aceitam-nas com alguma relutância para evitarem situações embaraçosas. É, assim, que se desenvolvem os distúrbios do vício do jogo. Para reduzir a taxa de incidência dos distúrbios do vício do jogo entre os jovens, há que reforçar as acções de sensibilização, no sentido de



澳門特別行政區立法會  
Região Administrativa Especial de Macau  
Assembleia Legislativa

Ihes ministrarem conhecimentos e técnicas em como rejeitar o jogo.

Vai o Governo fazer isso?

2. Com vista a prevenir, de alguma forma, que os jovens participem demasiado cedo em jogos, pensa o Governo em elevar a idade permitida por lei para poderem participar nas apostas de futebol/basquetebol, *paccapio*, corridas de galgos, corridas de cavalos, etc.?
3. Estando à porta o campeonato mundial de futebol, que cativa largamente a atenção dos jovens, vai o Governo promover acções pedagógicas e de sensibilização para sustar a proliferação do vício do jogo entre os jovens?

10 de Maio de 2018

O Deputado à Assembleia Legislativa da RAEM,

**Zheng Anting**

IE-2018-05-10-Zheng Anting (p) (fb-mmc)