Divisão de Prevenção e Tratamento do Jogo Problemático - Casa de Vontade Firme

Relatório Anual de 2020

A Casa de Vontade Firme da Divisão de Prevenção e Tratamento do Jogo Problemático é uma entidade que se destina à prestação de serviços de aconselhamento aos indivíduos afectados pelos problemas do vício do jogo, organização de formações profissionais e promoção da educação comunitária e do jogo responsável.

I. Educação Comunitária e Acções de Sensibilização

Relativamente às acções de sensibilização comunitária, foi realizado um total de 9 palestras comunitárias sobre a prevenção contra os distúrbios provocados pela adicção do jogo, tendo contado com a participação de 301 pessoas.

Promoção das actividades comunitárias do jogo responsável focado na educação familiar

Organizou-se, com as instituições da prevenção e tratamento do distúrbio do jogo, actividades promocionais do jogo responsável focado na educação familiar. Devido à situação da epidemia, este ano, a maior parte das actividades passaram a ser realizadas em forma de *streaming*, as quais contaram com: o Concurso de RG *Memes Design*, o Dia de promoção do jogo responsável pelo sector da indústria do jogo, a formação sobre as técnicas de teatro, jogos na *internet*, os jogos *online* de perguntas e respostas com prémios e os jogos *online* de palavras cruzadas sobre "seja inteligente, diz não ao jogo", entre outras. Estas actividades cativaram a participação de cerca de 28 mil pessoas/vezes e teve, em *online*, um alcance máximo, de 90 mil pessoas/vezes aproximadamente.

II. Implementação de Medidas Preventivas Gerais Sistema de Registo Central dos Indivíduos afectados pelo Distúrbio do Jogo

Em 2020, as entidades participantes no "Sistema de Registo Central dos Indivíduos afectados pelo Distúrbio do Jogo", incluindo o Instituto de Acção Social e 23 equipamentos sociais de Macau, recolheram dados de um total de 77 pedidos novos de apoio através da rede electrónica.

Dados Estatísticos sobre os novos casos registados no Sistema de Registo Central dos Indivíduos

afectados pelo Distúrbio do Jogo nos últimos três anos:

| Ano | 2018 | 2019 | 2020 |
|-----------------------|------|------|------|
| N.º de Novos Casos | 133 | 110 | 77 |

Linha aberta de 24 horas para o aconselhamento da problemática do jogo e serviços de aconselhamento via internet

Os equipamentos sociais foram encarregues de lançar "linha aberta de 24 horas para o aconselhamento da problemática do jogo e serviços de aconselhamento via *internet*", para prestar, permanente e convenientemente, apoio às pessoas com necessidade. Em 2020, foram recebidos 1.168 pedidos de apoio via telefónica e foram desenvolvidos 2.157 serviços de aconselhamento via *internet*.

<u>Plano Sensibilizador sobre a Gestão Racional de Recursos</u> <u>Financeiros</u>

Em colaboração com as instituições particulares, foram desenvolvidas actividades nas escolas com o objectivo de ensinar aos jovens o valor e conhecimento correcto em relação à gestão financeira. O conteúdo das actividades, baseado no ambiente social de Macau, centrou-se nos elementos de prevenção contra os distúrbios provocados pela adicção do jogo e disponibilizou também a prática de exercícios para os encarregados de educação, com vista a fortalecer a educação familiar. Em 2020, foi realizado um total de 72 actividades escolares que contaram com a participação de 1.774 alunos. Além disso, concluiu-se a impressão de um conjunto de materiais didáticos do ensino primário, o que permitiu que os docentes do 1.º ao 6.º ano do ensino primário e os assistentes sociais de escolas adquirissem um conhecimento e uma compreensão consistente em relação à gestão de recursos financeiros e, em consequência, possam ensinar os alunos sobre a concepção de educação financeira e expandam a cobertura da prevenção de distúrbios do jogo.

Serviços de Prevenção de Distúrbios do Jogo dos Jovens

Desde 2020, o Instituto de Acção Social (IAS) começou a prestar apoio financeiro ao Espaço Livre dos Jovens da Rede de Serviços Juvenis Bosco, tendo promovido, através de actividades diversificadas, acções de prevenção secundárias baseadas em distúrbios do jogo, de modo a não só proteger os jovens contra o vício do jogo e aumentar a sua resistência, como também ajudar atempadamente os jovens de alto risco a enfrentarem os problemas resultantes de distúrbios do jogo. Neste ano, foi realizado um total de 22 actividades, incluindo plano de prevenção de multi-dependência, programa de serviço

temático de prevenção do vício do jogo dos jovens, concurso de Dodgebee, plano de promoção de prevenção de dependência de jogo entre amigos e Concurso de Banda desenhada sobre a prevenção do abuso de drogas, tendo contado com a participação de 579 pessoas e entrado em contacto com 49.147 pessoas *online*.

III. Sensibilização do Jogo Responsável

Série de Actividades Promocionais alusivas ao Jogo Responsável

Em conjunto com a Direcção de Inspecção e Coordenação de Jogos (DICJ) e a Universidade de Macau (UM), foi realizada uma série de actividades promocionais alusivas ao jogo responsável do ano de 2020 – "Perda de Controlo, Perde-se a família", incluindo conferências de imprensa, publicidades, actividades promocionais, programas de actividades comunitárias, Wechat RG-Jogo de interacção, sessões de conclusão e partilha etc.

No jogo de interação de *wechat* intitulado "Labirinto de Jogo Responsável", através de respostas às questões relacionadas com o "jogo responsável" e os "distúrbios de jogo", os participantes podem encontrar saídas correctas no labirinto e reconstruir um modelo de vida saudável, e obter, ao mesmo tempo, oportunidades de ganhar prémios e participar na sessão de sorteio. A actividade foi bem recebida pelos participantes, tendo contado com a participação de 9.578 pessoas.

Em 9 de Dezembro de 2020, a entidade organizadora realizou ainda uma sessão de partilha sobre a "Promoção da Série de Actividades alusivas ao Jogo Responsável do ano de 2020", de modo, por um lado, a agradecer a todos os interessados pela participação activa e pelo apoio extraordinário nas actividades, e por outro lado, convidar operadoras de jogo e equipamentos sociais para partilharem os detalhes entretanto surgidos durante a realização das actividades promocionais ao longo do ano.

Quiosque Informativo sobre o Jogo Responsável

Em 2020, foram instalados, em casinos, mais quatro Quiosques Informativos sobre o Jogo Responsável da versão comunitária. Até 2020, além dos 55 quiosques informativos que prestavam serviços destinados aos cidadãos e aos turistas, nomeadamente em relação às informações de jogo responsável, riscos do jogo, comportamentos adictivos e auto-avaliação, foram

disponibilizados ainda serviços de requerimento de auto-exclusão e de linha aberta de 24 horas para o aconselhamento sobre o tratamento da dependência do jogo. Em 2020, foi registado um total de 9.739 inscrições nos quiosques informativos.

| RG Kiosk | 2018 | 2019 | 2020 |
|---------------------------|------------|------------|------------|
| | (Subtotal) | (Subtotal) | (Subtotal) |
| Quiosque Informativo | 36 | 46 | 49 |
| sobre o Jogo Responsável | | | |
| Posto Informativo do Jogo | 6 | 6 | 6 |
| Responsável | | | |
| Total | 42 | 52 | 55 |

Obs: Em 2020, foi eliminado um Quiosque Informativo sobre o Jogo Responsável da versão de casino e foram instalados quarto da versão comunitária.

IV. Prestação de apoio aos equipamentos sociais na implementação dos respectivos trabalhos

Em 2020, sete instituições /serviços sociais foram subsidiadas regularmente pelo Instituto de Acção Social. Devido aos efeitos causados pela epidemia, a maioria das instituições do serviço de prevenção e tratamento do distúrbio do jogo subsidiadas procederam aos trabalhos da promoção via *internet*, nomeadamente, educação da gestão financeira, desafio de deporto *online*, jogo de perguntas e respostas sobre o jogo responsável, vídeos sobre a vida sadia, inquéritos, serviços voluntariados, entre outros, contando com a participação de mais de 430 mil pessoas /vezes. Além disso, foi acrescentado serviço de apoio referente à situação de epidemia, incluindo "Linha de aconselhamento de emoções referentes ao novo tipo de coronavírus", cursos gratuitos *online* sobre artes marciais, canto, piano, técnicas de proferir discursos, entre outros. Através do enriquecimento da vida domiciliária, durante o período contra a epidemia, os residentes podem desenvolver vários tipos de actividades de interesses para reforçar a saúde mental e a relação entre pais e filhos.

Em 2020, foi realizada reunião sobre serviços de prevenção e tratamento do distúrbio do jogo, tendo sido registada a participação de 23 entidades colaboradoras. Na ocasião, foram apresentados e discutidos vários assuntos, incluindo trabalhos prioritários do ano de 2020 e partilha de serviços.

V. Estudo Social

De acordo com o "Inquérito do Nível de Conhecimento sobre o Jogo Responsável 2020", encomendado pelo IAS ao Instituto de Estudos sobre a Indústria de Jogo da Universidade de Macau, a taxa de conhecimento sobre o jogo responsável dos cidadãos de Macau com idade igual ou superior a 18 anos passou de 16,2% em 2009 para 64,4% em 2020. No formulário de "Conhecimento sobre o Jogo Responsável" (as pontuações variam entre 0 e 18), a pontuação média dos inquiridos foi de 15,97 valores, sendo a mediana de 16,87 valores, ou seja, metade dos inquiridos, que tinham ouvido falar do "jogo responsável", obtiveram uma pontuação superior a 16,87 valores. Os inquiridos com 18 valores (pontuação máxima) representavam 27% da totalidade, sendo o maior grupo entre os inquiridos. Isso reflectiu que os residentes com consciência de "Jogo Responsável" tinham geralmente um alto conhecimento do conteúdo do "Jogo Responsável". Tendo em conta que se consideram apenas titulares de conhecimento suficiente os inquiridos com 18 valores (pontuação máxima), a taxa de conhecimento dos residentes de Macau sobre o "Jogo Responsável" foi de 17,4%. Daí se pode ver que as actividades promocionais já alcançaram alguns resultados positivos. Para mais informações sobre o relatório, é favor consultar o relatório.

http://iasweb.ias.gov.mo/cvf/pt/annualReport/Gaming_Study_2020.pdf