



SINOPSE ESTATÍSTICA 2021

Jogo e Internet



SICAD

Serviço de Intervenção nos
Comportamentos Aditivos
e nas Dependências

Ficha Técnica

Título: SINOPSE ESTATÍSTICA 2021 – Jogo e Internet

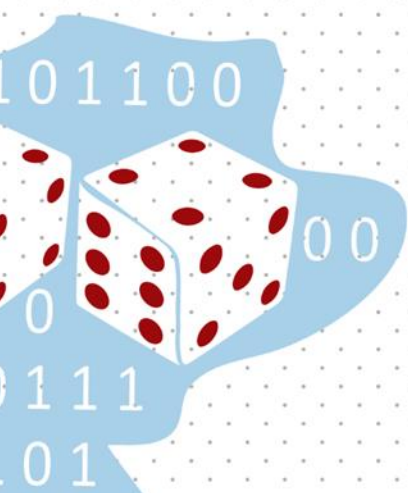
Autoria: Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD) / Direção de Serviços de Monitorização e Informação (DMI) / Divisão de Estatística e Investigação (DEI)

Coordenação: Carla Ribeiro (DEI)

Composição: Catarina Guerreiro e Liliana Ferreira (DEI)

Capa: Filipa Cunha (EMSI)

Edição: Março, 2023



SINOPSE ESTATÍSTICA 2021

Jogo e Internet

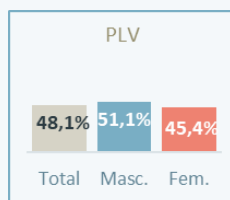
JOGO

CONTEXTO POPULAÇÃO GERAL

Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral (15-74 anos) [1] [2]

Prevalência de jogo a dinheiro (costuma jogar...) (%)

2016 - 17



+ PREVALENTES

Jogos Santa Casa da Misericórdia
(euromilhões, raspadinhas,
totobola/totoloto e lotarias)

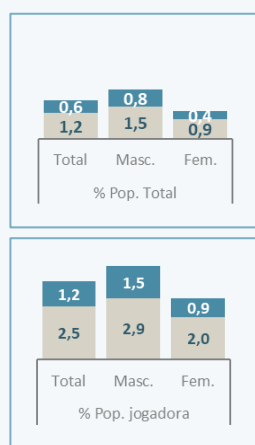
G. E.	PLV
15-24	41,0%
16-34	44,7%
35-44	52,3%
45-54	56,2%
55-64	48,2%
65-74	42,6%



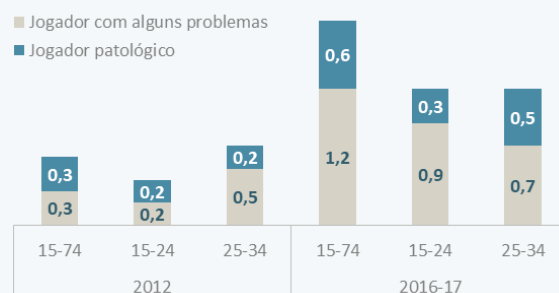
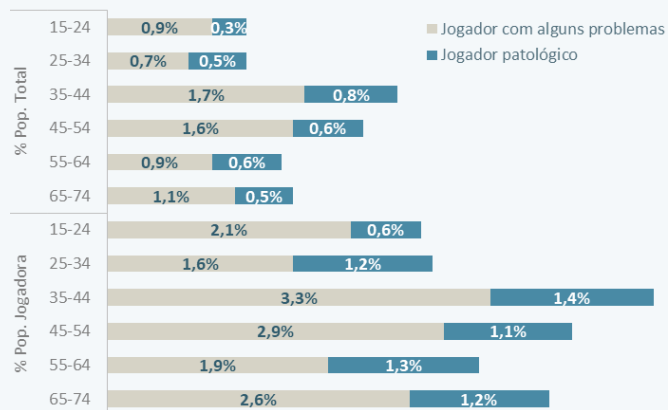
2012 / 2016 - 17

Avaliação de jogo patológico (SOGS¹) (%)

2016 - 17



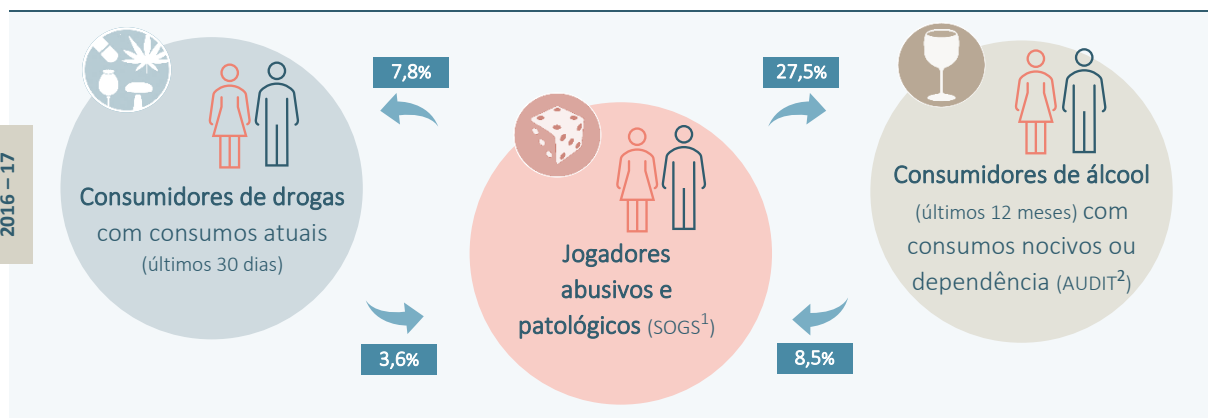
■ Jogador com alguns problemas ■ Jogador patológico



2012 / 2016 - 17

¹ SOGS - South Oaks Gambling Screen.

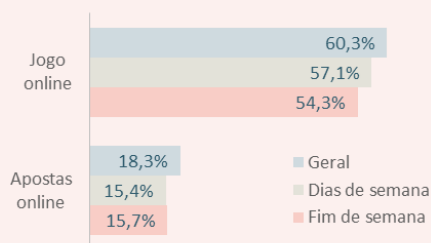
2016 – 17



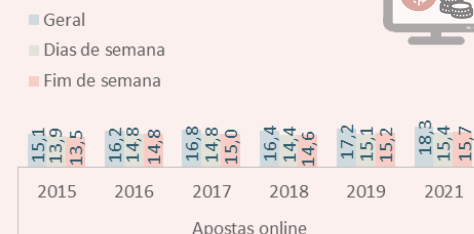
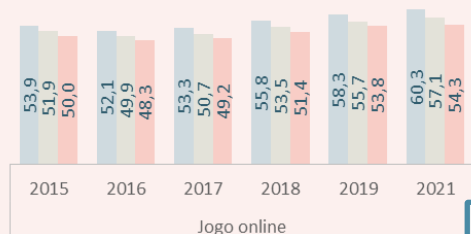
Inquérito aos Jovens Participantes no Dia da Defesa Nacional (18 anos) [3]

2021

Prevalência de jogo online (em geral) e de jogo de apostas online (%)



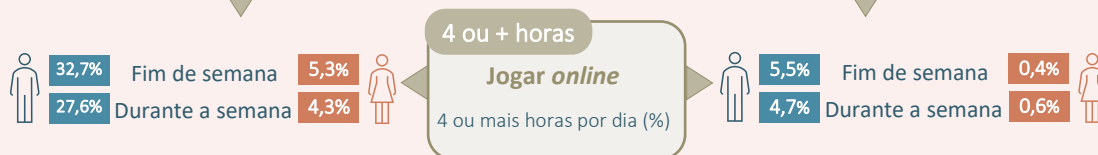
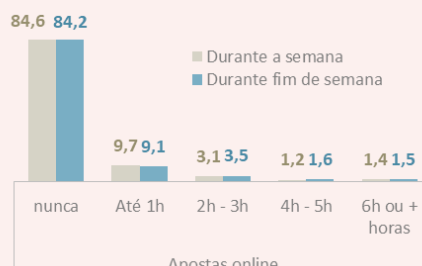
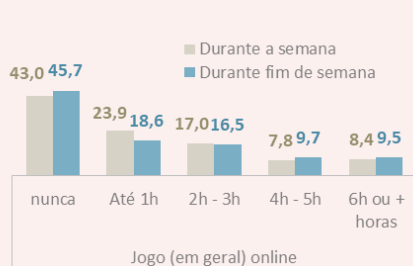
Sexo	Jogar online	Apostas online
M	83,7%	31,0%
F	35,9%	5,2%



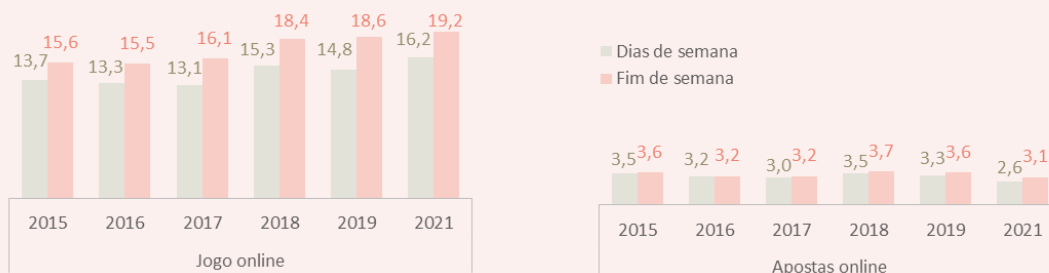
2015 – 2019 / 2021

2021

Utilização da internet para jogar: n.º de horas por dia (%)



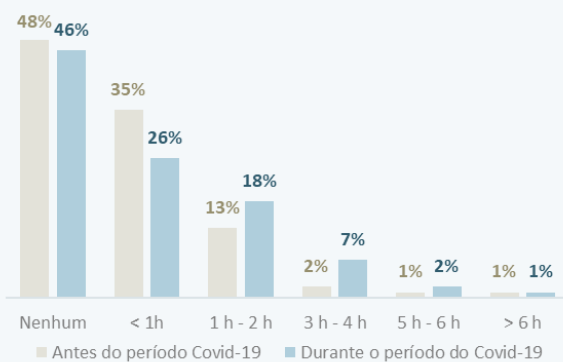
Prevalência de jogo online (em geral) e de jogo de apostas online: 4 ou mais horas por dia (%)



2015 – 2019 / 2021

Comportamentos Aditivos em Tempos de Covid-19 Portugal (≥ 18 anos) [4]

Alterações no tempo diário passado em jogos eletrónicos durante o período Covid-19 (%)



Aumento do tempo de jogo durante o período COVID nos tipos de videojogos considerados

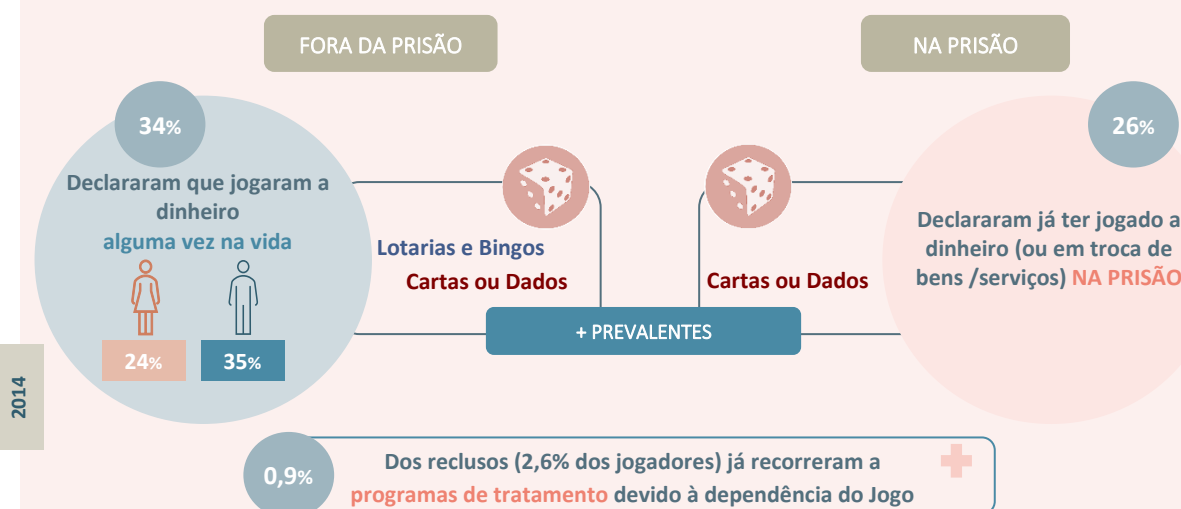
Jogos de computador / consola (online e offline)

Jogos de telemóvel / tablet (online e offline)

abril – maio 2020

CONTEXTO PRISIONAL

Inquérito Nacional sobre Comportamentos Aditivos em Meio Prisional (≥16 anos) [5]

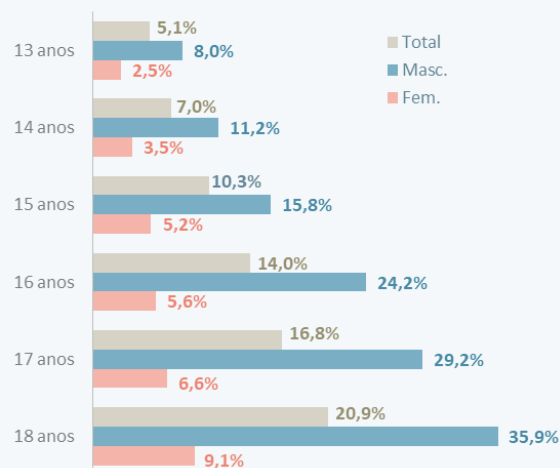


CONTEXTO ESCOLAR

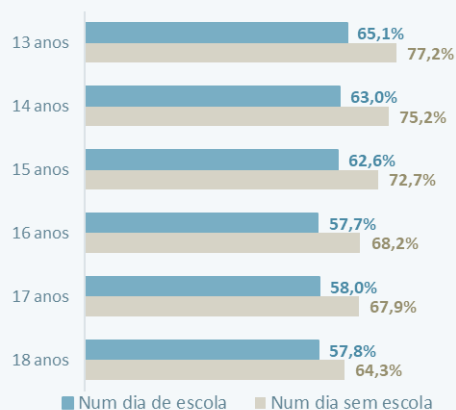
Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco e Drogas e outros Comportamentos Aditivos e Dependências (13-18 anos) • Portugal Continental [6]

2019

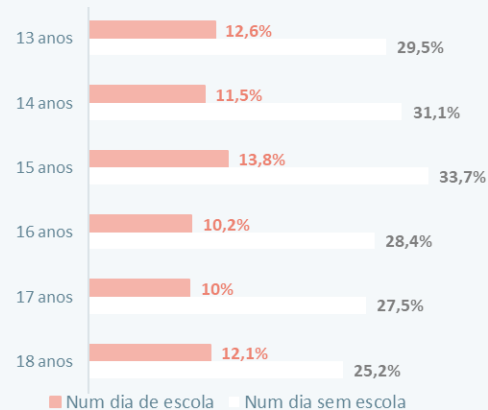
Prevalências de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses (%)



Prevalências de jogo eletrónico* nos últimos 30 dias
Em dias de escola e em dias sem escola (%)

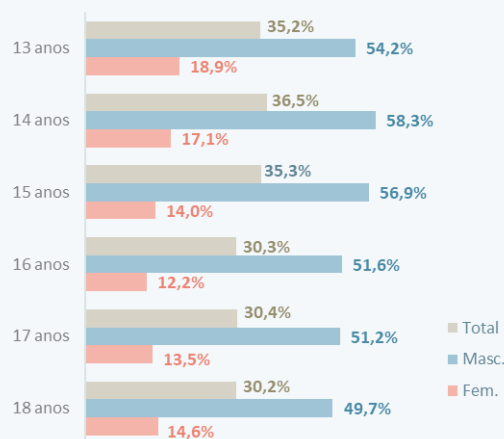


Prevalências de jogo eletrónico* nos últimos 30 dias
de 4 ou mais horas por dia
Em dias de escola e em dias sem escola (%)



2019

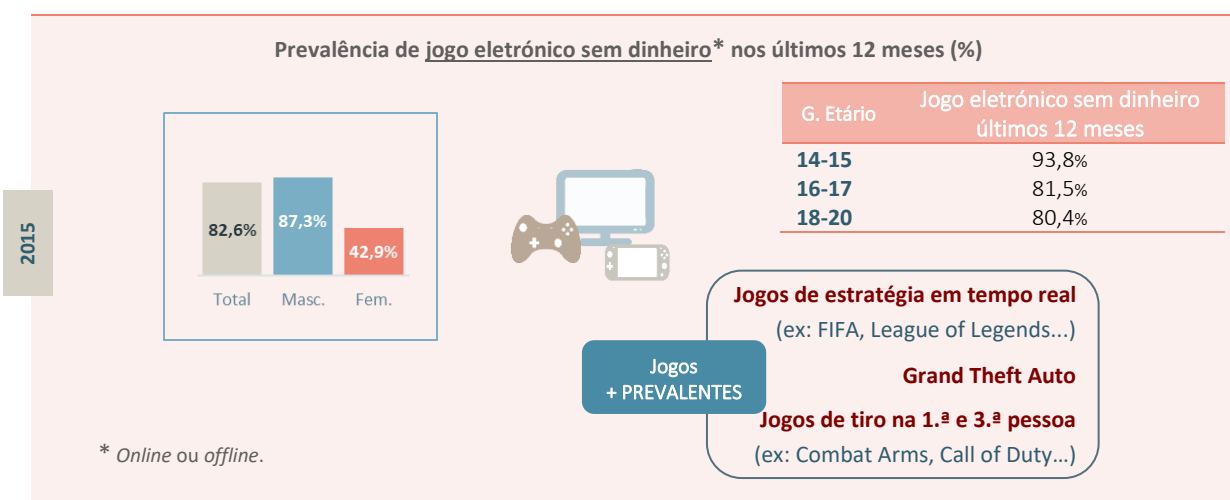
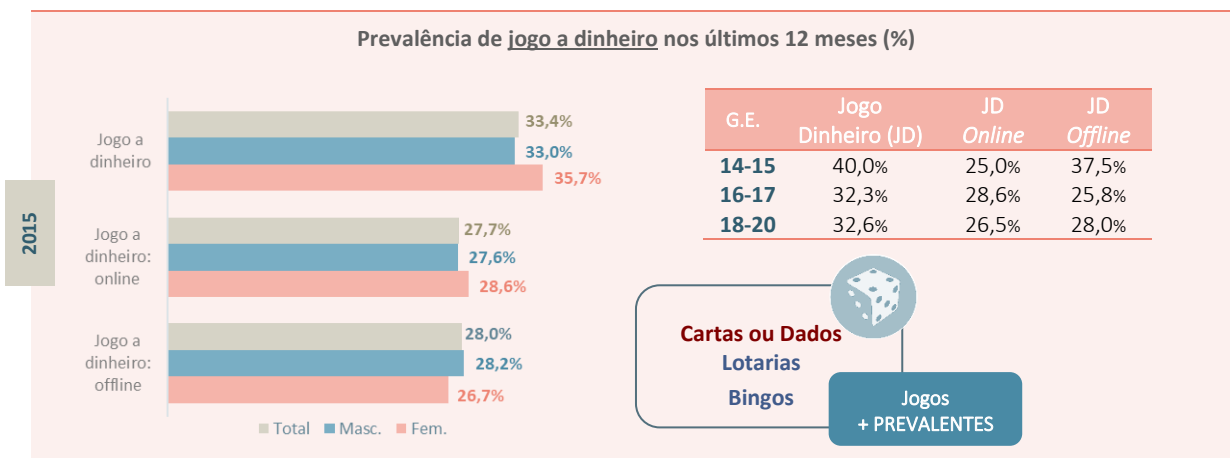
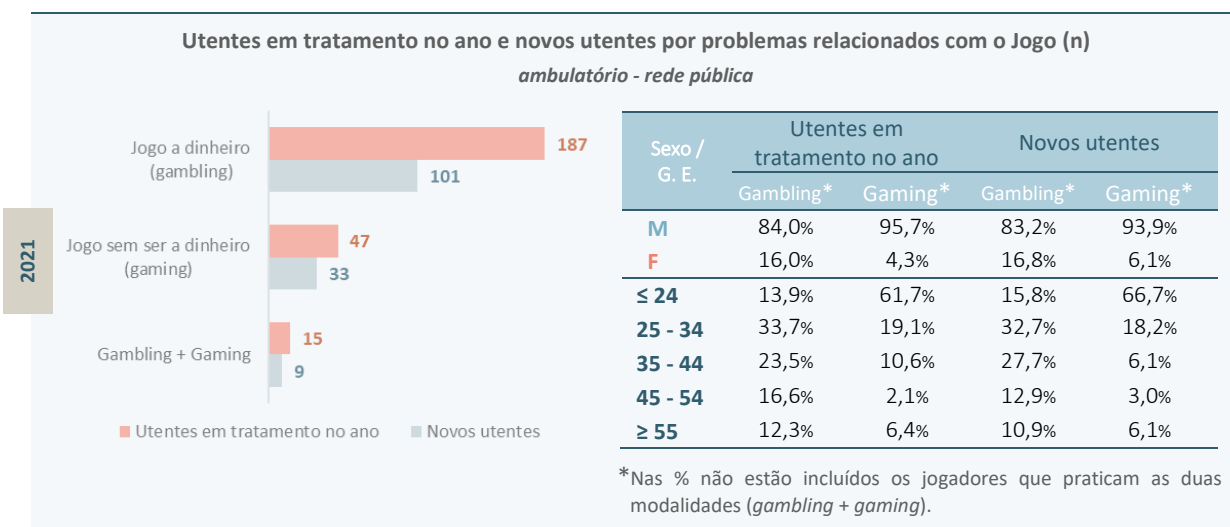
Prevalências de jogo eletrónico* nos últimos 7 dias com frequência 4 ou mais dias por semana (%)



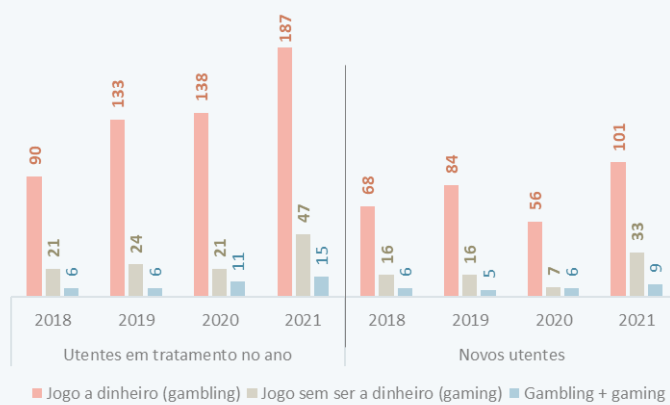
* Online ou offline.

CONTEXTO TUTELAR EDUCATIVO

Inquérito sobre Comportamentos Aditivos em Jovens Internados em Centros Educativos (14-20 anos) [7]

TRATAMENTO²

² Utentes em tratamento nas estruturas de tratamento da Rede Pública (ARS) em ambulatório por problemas relacionados com o jogo (tipo de inscrição nestas estruturas corresponde à tipologia "jogo").

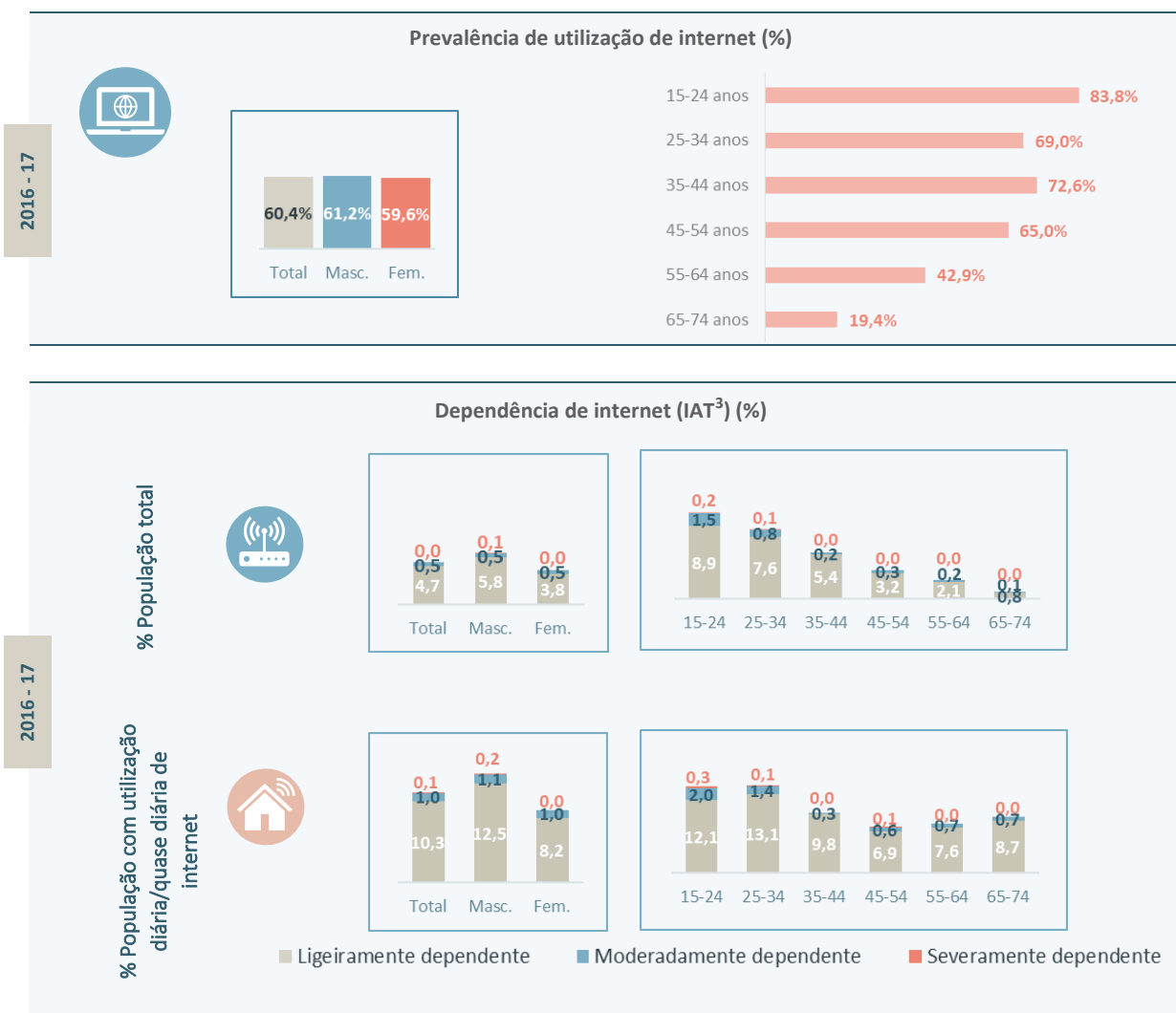


2018 – 2021

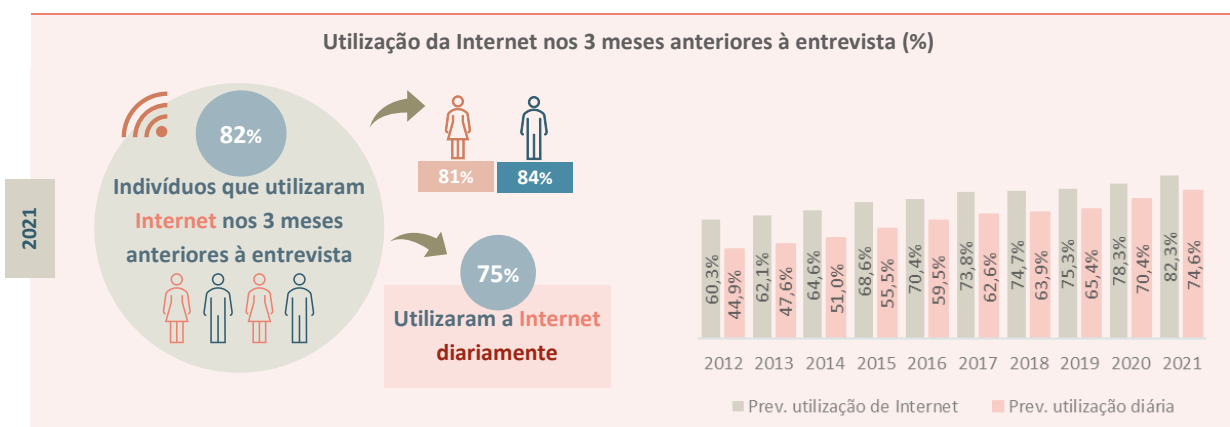
INTERNET

CONTEXTO POPULAÇÃO GERAL

Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral (15-74 anos) [1] [2]

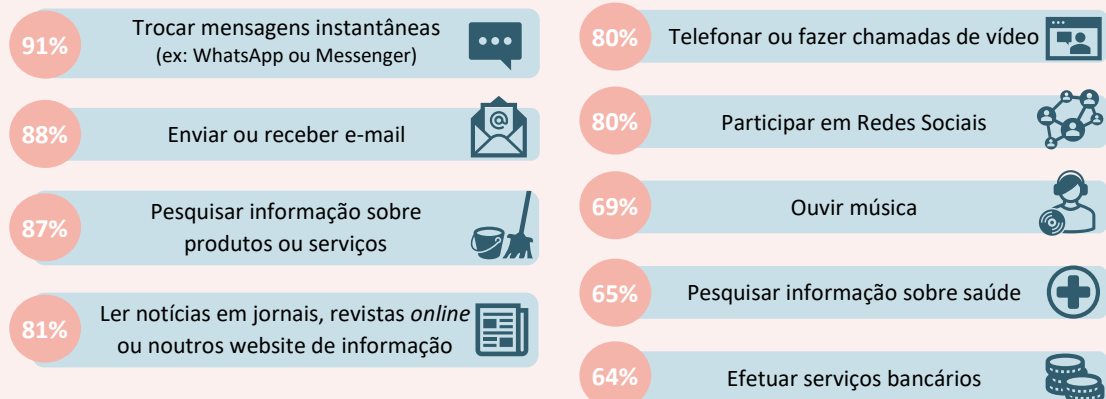


Inquérito à Utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação pelas Famílias (16-74 anos) [8]


³ IAT - Internet Addiction Test.

Os utilizadores fizeram-no principalmente para:

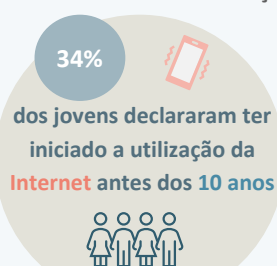
2021



Inquérito aos Jovens Participantes no Dia da Defesa Nacional (18 anos) [3]

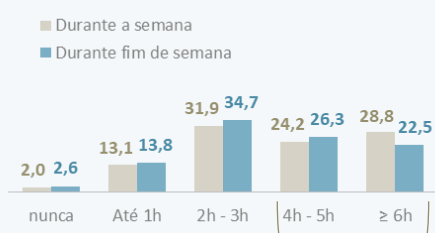
2021

Utilização de internet (%)



2021

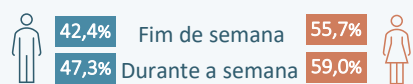
Utilização da internet para Redes Sociais: n.º de horas por dia (%)



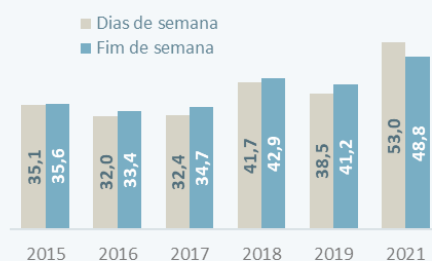
4 ou + horas

Redes Sociais

4 ou mais horas por dia (%)



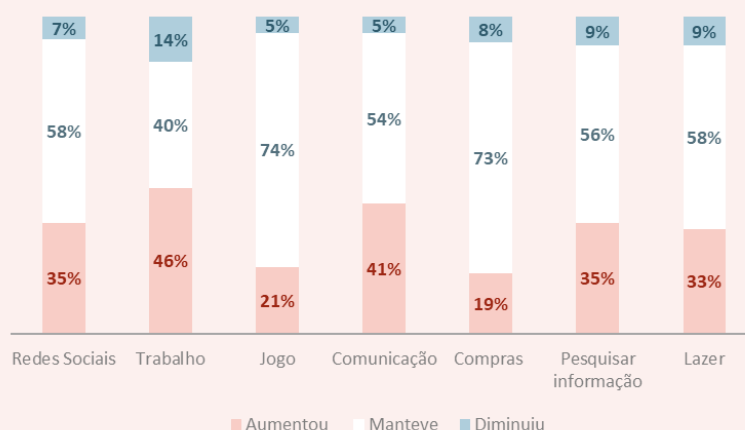
Utilização da internet para Redes Sociais: 4 ou mais horas por dia (%)



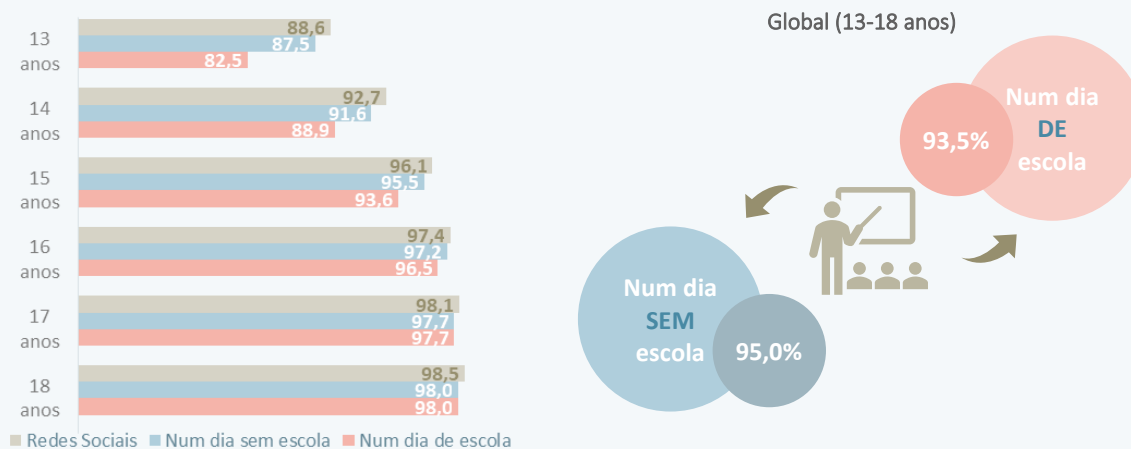
2015 - 2019 / 2021

Comportamentos Aditivos em Tempos de Covid-19 Portugal (≥ 18 anos) [4]**Alterações no tempo diário passado em diversas atividades online durante o período Covid-19 (%)**

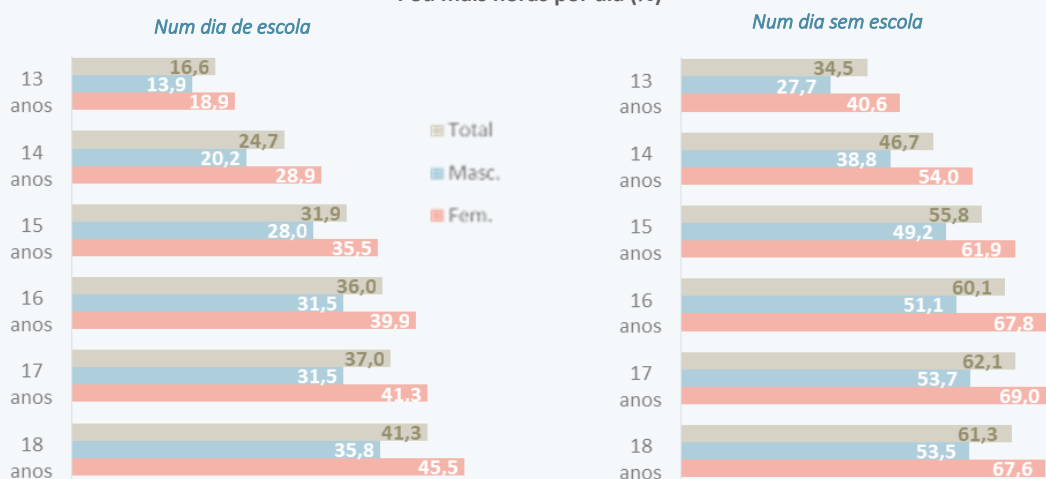
abril – maio 2020

**CONTEXTO ESCOLAR****Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco e Drogas e outros Comportamentos Aditivos e Dependências (13-18 anos) • Portugal Continental [6]****Utilização de internet nos últimos 7 dias para Redes Sociais (%)**

2019

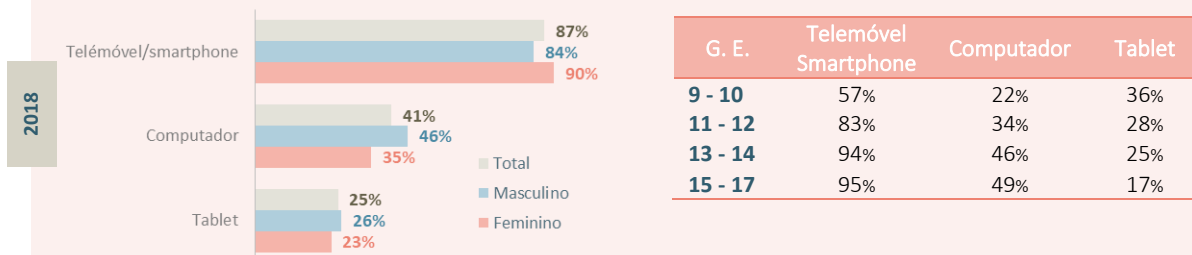
**Utilização de internet nos últimos 7 dias para Redes Sociais 4 ou mais horas por dia (%)**

2019



EU kids online (9-17 anos) [9]

Uso frequente de dispositivos para acesso à internet



Tempo médio estimado passado na internet (n.º de horas)

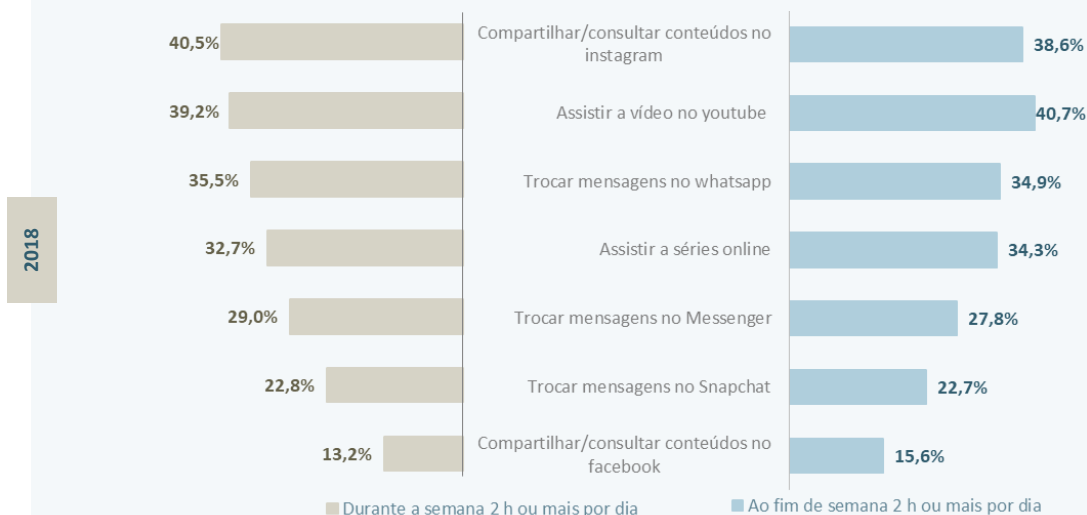


Principais atividades online



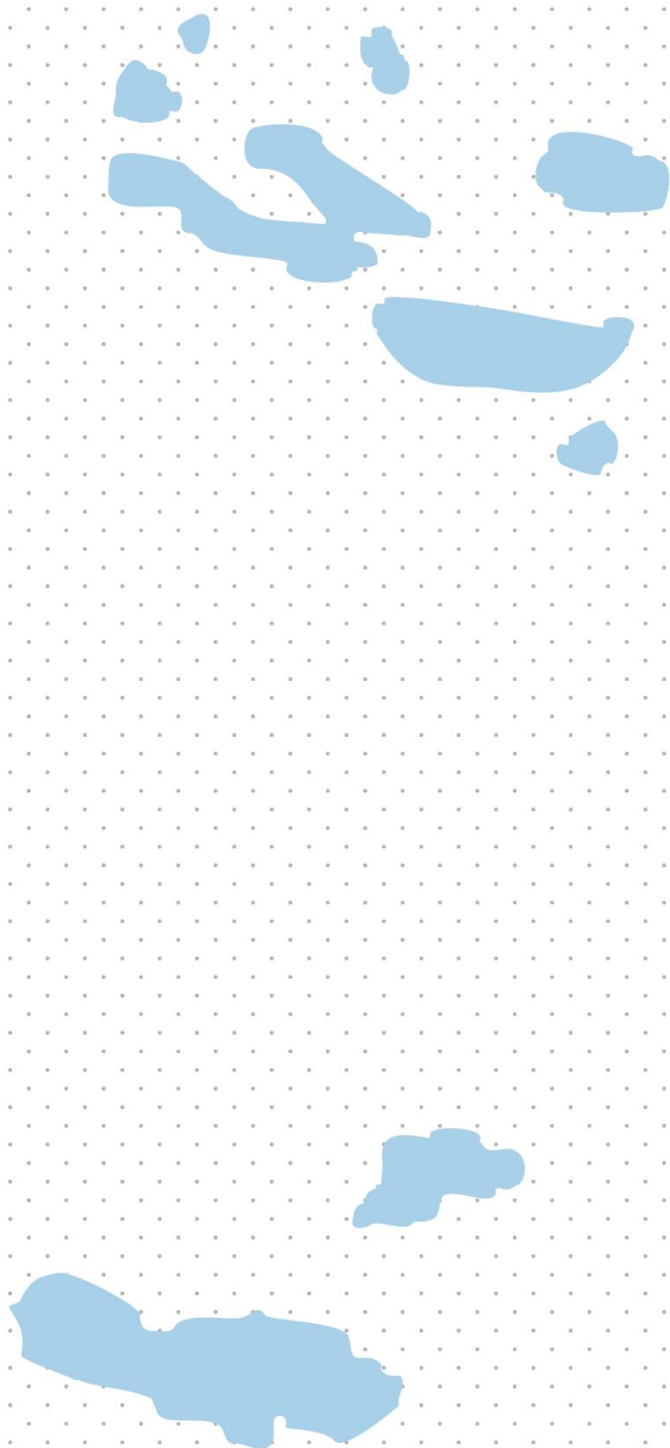
Health Behaviour in School – Aged Children • Dados Nacionais (alunos do 8.º e 10.º ano de escolaridade) [10]

Tempo na internet: 2h ou mais por dia



Referências Bibliográficas:

- [1] Balsa, Vital & Urbano (2018). *IV Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral – Portugal 2016/17*. Lisboa: SICAD. Consultado em: http://www.sicad.pt/BK/EstatisticalInvestigacao/EstudosConcluidos/Lists/SICAD_ESTUDOS/Attachments/181/IV%20INPG%202016_17_PT.pdf
- [2] Balsa, Vital & Urbano (2015). Perfil do jogo e dos jogadores em Portugal, com base nos resultados do III Inquérito Nacional à População Geral – Portugal 2012. Lisboa: SICAD. Consultado em: http://www.sicad.pt/BK/EstatisticalInvestigacao/EstudosConcluidos/Lists/SICAD_ESTUDOS/Attachments/161/PerfilJogoJogadoresPT_INPG2012.pdf
- [3] Carapinha, L., Calado, V. & Neto, H. (2022). *Comportamentos Aditivos aos 18 anos. Inquérito aos Jovens Participantes no Dia da Defesa Nacional 2021*. Lisboa: SICAD. Consultado em: https://www.sicad.pt/BK/EstatisticalInvestigacao/EstudosConcluidos/Lists/SICAD_ESTUDOS/Attachments/236/DDN_2021_CAD_SubstanciasPsicoativas_%20final.pdf
- [4] SICAD (2020). *Comportamentos aditivos em tempos de Covid-19. Internet e videojogos. Alguns Resultados 2020*. Lisboa: SICAD Consultado em: https://www.sicad.pt/BK/EstatisticalInvestigacao/EstudosConcluidos/Lists/SICAD_ESTUDOS/Attachments/210/comportamentos%20aditivos%20em%20tempos%20de%20COVID%20-%20Internet%20e%20Videojogos.pdf
- [5] Torres, A., Mendes, R., Gaspar, S., Fonseca, R., Oliveira, C. & Dias, C. (2015). *Inquérito Nacional sobre Comportamentos Aditivos em Meio Prisional 2014*. Relatório Final. Lisboa: SICAD. Consultado em: http://www.sicad.pt/BK/EstatisticalInvestigacao/EstudosConcluidos/Lists/SICAD_ESTUDOS/Attachments/158/INCAMP_2016_Volume1.pdf
- [6] Lavado, E., Calado, V., & Feijão, F. (2020). *Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e Outros Comportamentos Aditivos e Dependências, 2019*. Consultado em: https://www.sicad.pt/BK/EstatisticalInvestigacao/EstudosConcluidos/Lists/SICAD_ESTUDOS/Attachments/221/ECATD19_nacional.pdf
- [7] Carapinha, L., Guerreiro, C., Ribeiro, C. & Ferreira, L. (2016). *Inquérito sobre Comportamentos Aditivos em Jovens Internados em Centros Educativos 2015*. Lisboa: SICAD. Consultado em: http://www.sicad.pt/PT/EstatisticalInvestigacao/EstudosConcluidos/Paginas/detalhe.aspx?itemId=169&lista=SICAD_ESTUDOS&bkUrl=/BK/EstatisticalInvestigacao/EstudosConcluidos
- [8] Instituto Nacional de Estatística (2021). *Sociedade da Informação e do Conhecimento: Inquérito à Utilização de Tecnologias da Informação e da Comunicação pelas Famílias 2021*. Consultado em: https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_destaqu es&DESTAQUESdest_boui=473557834&DESTAQUESmodo=2
https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_indicado res&indOcorrCod=0009678&contexto=bd&selTab=tab2
- [9] Ponte, C. & Batista, S. (2019). *EU Kids Online Portugal. Usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos)*. Lisboa: EU Kids Online e NOVA FCSH. Consultado em: <https://fabricadesites.fcsh.unl.pt/eukidsonline/wp-content/uploads/sites/36/2019/03/RELATO%CC%81RIO-FINAL-EU-KIDS-ONLINE.docx.pdf>
- [10] Matos, M., & Equipa Aventura Social (2018). *A Saúde dos Adolescentes Portugueses Após a Recessão. Dados Nacionais do estudo HBSC 2018*. Estudo colaborativo. Lisboa: FMH/ Universidade Nova de Lisboa. Consultado em: https://aventurasocial.com/wp-content/uploads/2021/12/publicacao_1545534554.pdf



SICAD

Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

General-Directorate for Intervention on Addictive Behaviours and Dependencies

Tel: +351.211 119 000 | E-mail: sicad@sicad.min-saude.pt | Site: www.sicad.pt

