



SINOPSE ESTATÍSTICA 2023

Jogo e Internet



ICAD

Instituto para os Comportamentos
Aditivos e as Dependências, I.P.

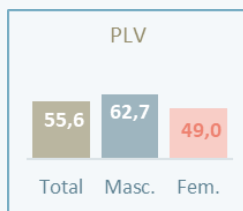
JOGO

CONTEXTO POPULAÇÃO GERAL

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

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

Offline / Online

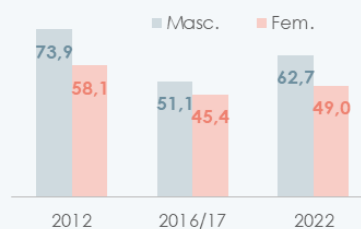
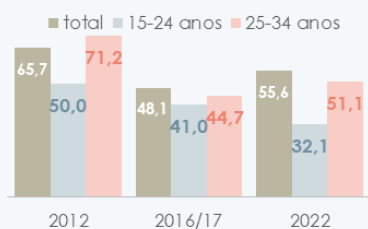


G. E.	PLV
15-24	32,1%
25-34	51,1%
35-44	63,3%
45-54	62,4%
55-64	64,6%
65-74	52,3%

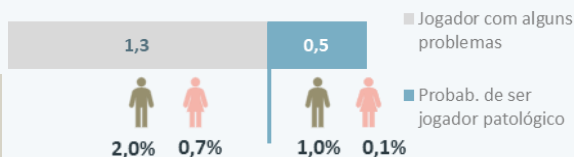
Prevalências

45,6%	Euromilhões	Lotarias	11,3%
36,8%	Raspadinha	Placard	8,8%
12,2%	Totobola/totoloto		

Restantes jogos considerados < 5%

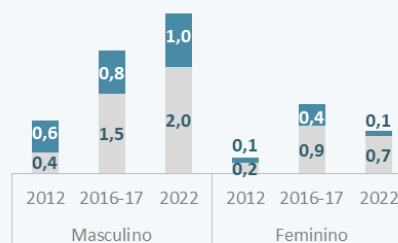


* Totobola ou totoloto e/ou Lotarias e/ou Raspadinha e/ou Euromilhões e/ou Placard e/ou Outras apostas desportivas (Solverde, Betclic) e/ou Corridas de cavalos e/ou Jogos de perícia a dinheiro (bilhar, snooker, golf, etc.) e/ou de cartas, entre amigos ou conhecidos, a dinheiro e/ou Jogos de apostas, entre amigos ou conhecidos, a dinheiro e/ou Slot Machines / máquinas de jogo e/ou Poker e/ou Roleta e/ou Jogos de dados a dinheiro e/ou Outros jogos de casino e/ou Outros jogos de apostas em salões de jogo.

Avaliação de jogo patológico através do SOGS¹ (%)

G. Etário	Jogador com alguns problemas	Jogador patológico
15-24	0,5%	0,3%
25-34	3,1%	0,9%
35-44	1,2%	0,5%
45-54	1,4%	0,8%
55-64	1,1%	0,4%
65-74	0,6%	0,3%

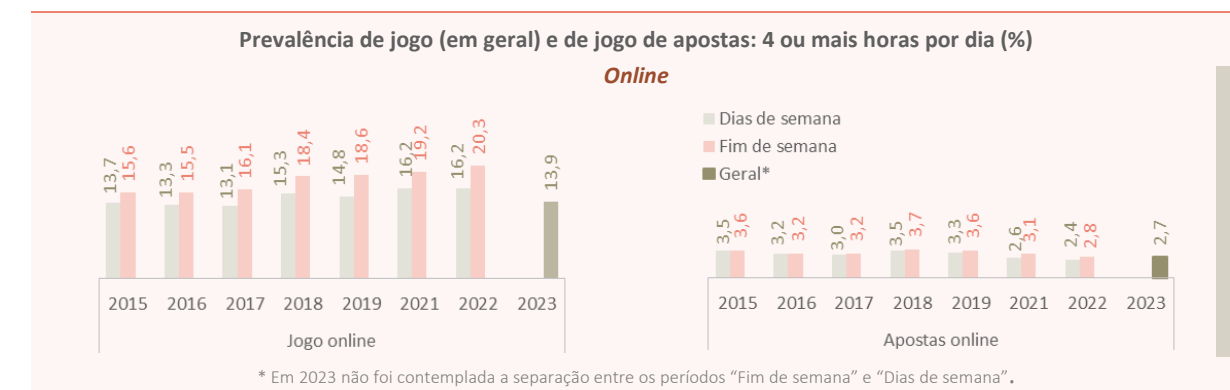
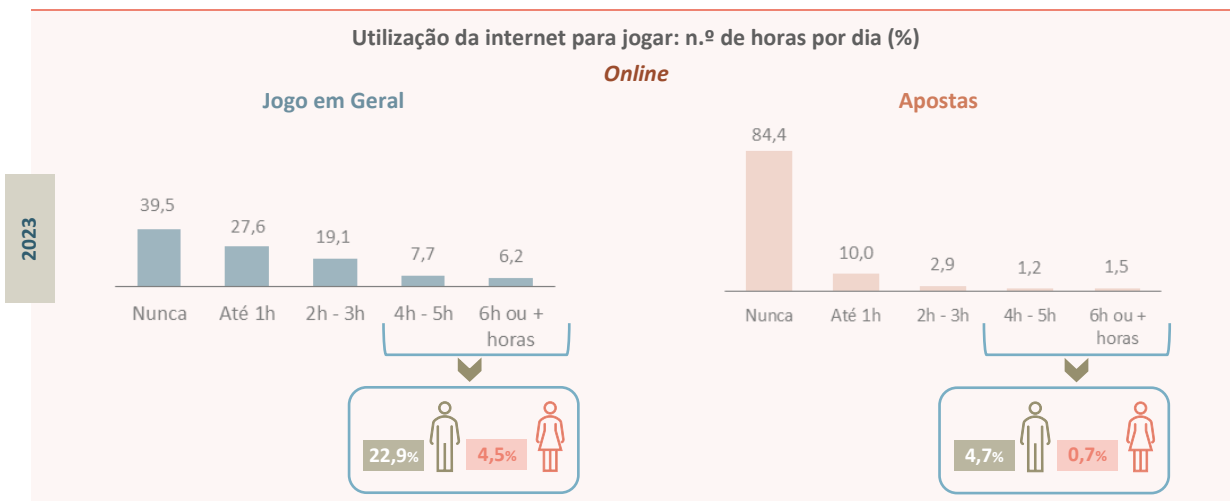
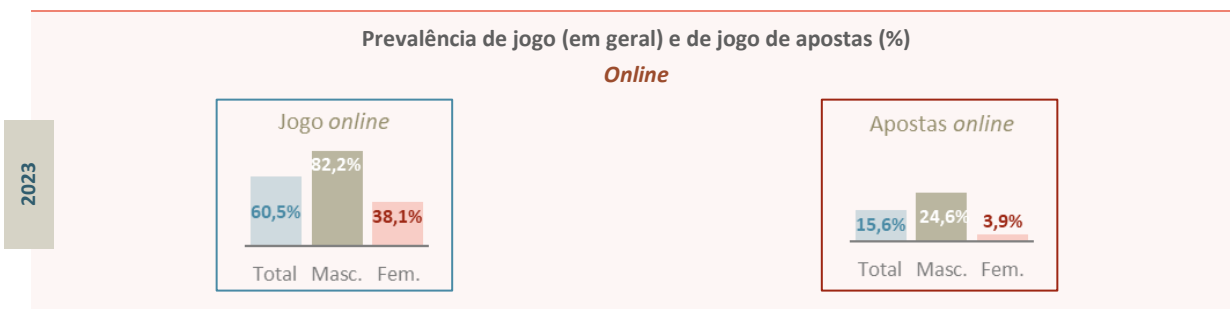
■ Jogador com alguns problemas
■ Jogador patológico



¹ SOGS - South Oaks Gambling Screen.



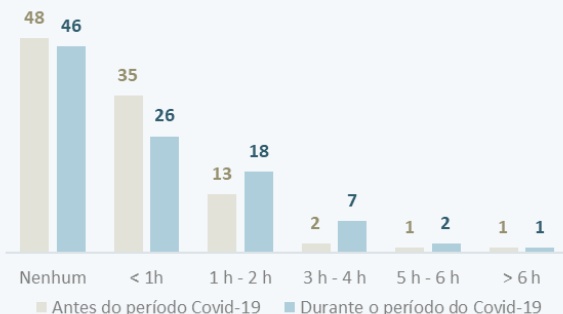
Inquérito aos Jovens Participantes no Dia da Defesa Nacional (18 anos) [2]



Comportamentos Aditivos em Tempos de Covid-19 Portugal (≥ 18 anos) [3]

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

abril – maio 2020



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)

**CONTEXTO PRISIONAL****Inquérito Nacional sobre Comportamentos Aditivos em Meio Prisional (≥ 16 anos) [4] [5]**

2023

8,1%

Declararam já ter jogado a dinheiro/ou em troca de bens e serviços **nos últimos 12 meses na Atual Reclusão**



4,0%



8,6%

Durante a Vida

Na Atual Reclusão

15%

dos reclusos mencionaram a experiência de problemas devido a práticas de jogo a dinheiro

7%

+ Prevalentes

6,6%

Envolvimento em atos de violência

2,8%

6,3%

Problemas financeiros graves

2,4%

1,6%*

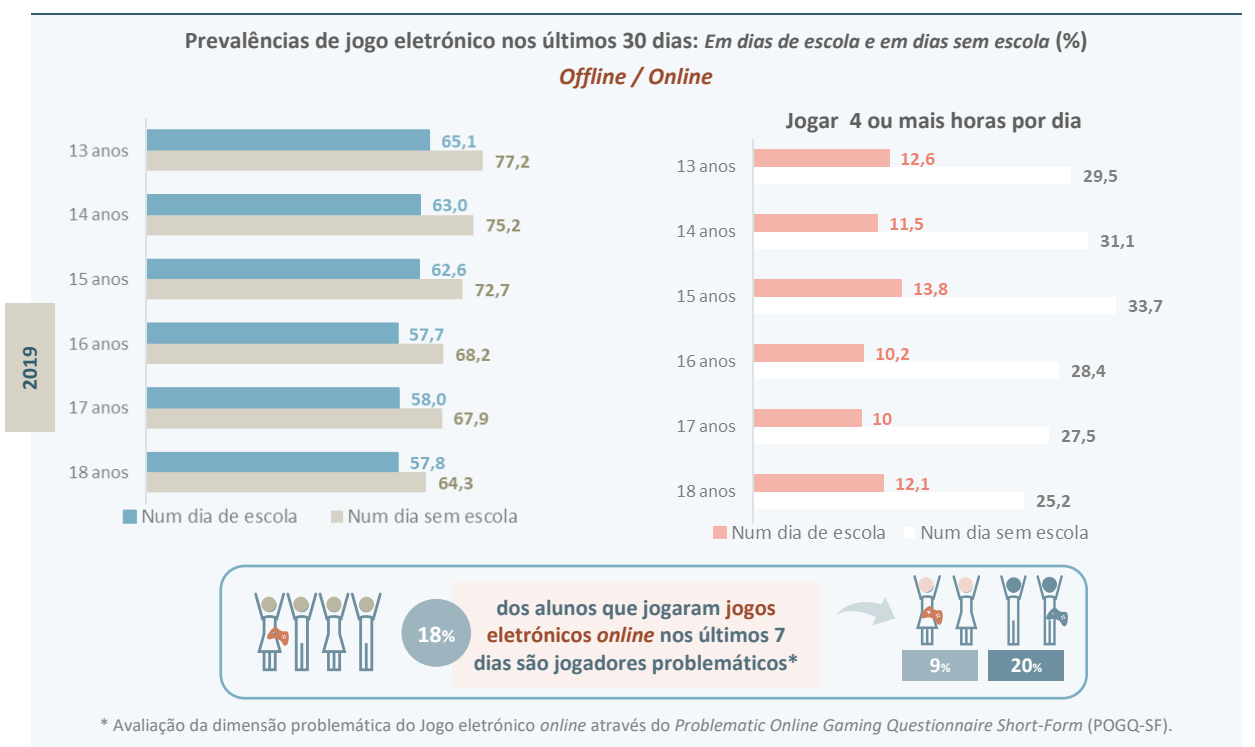
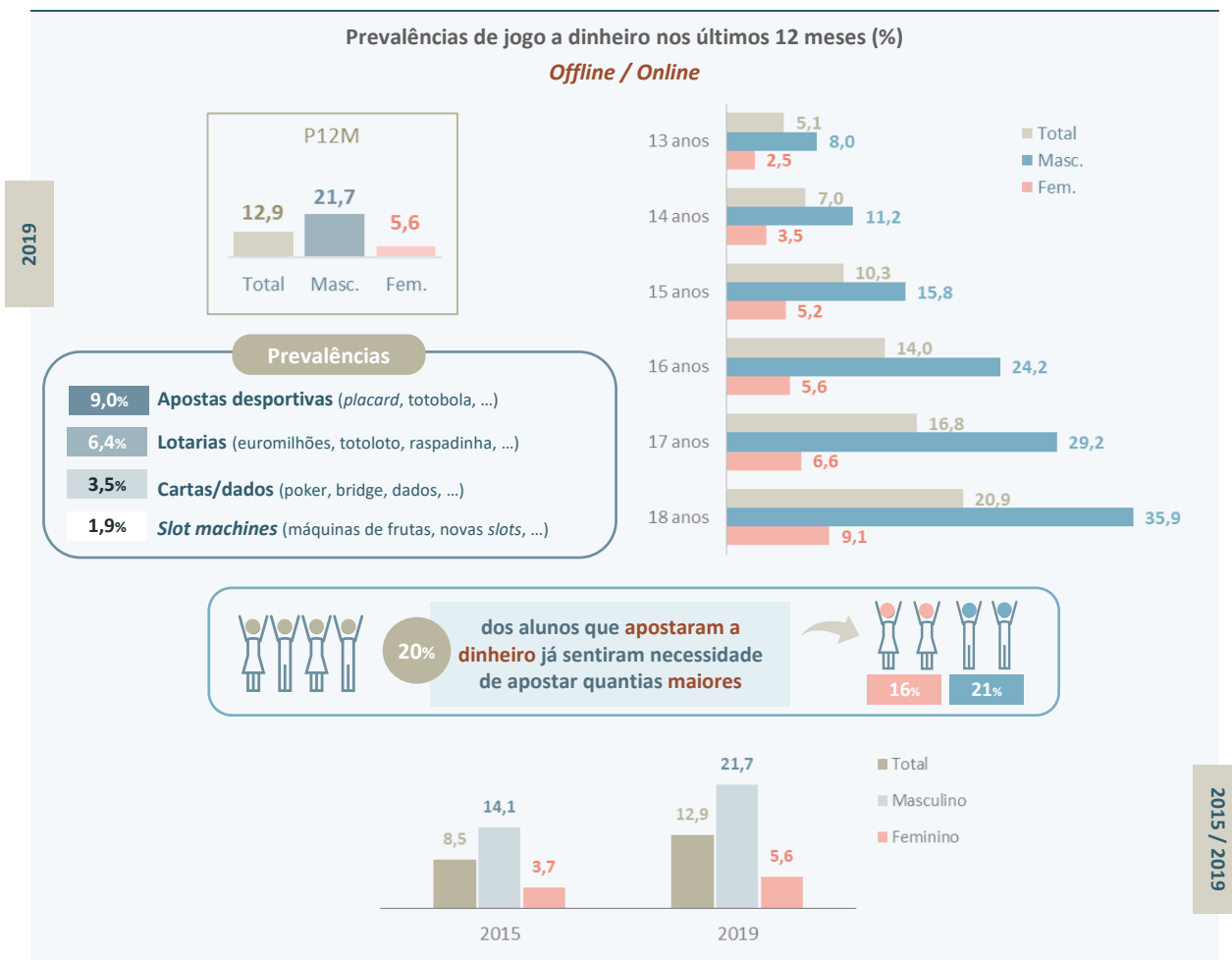
dos reclusos já estiveram em tratamento devido à dependência de jogo



* Em 2014 estiveram em tratamento devido à dependência de jogo 0,9% dos reclusos.

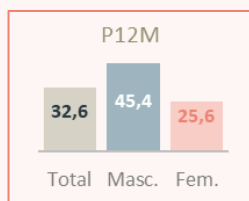
CONTEXTO ESCOLAR

Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco e Drogas e outros Comportamentos Aditivos e Dependências
(alunos 13-18 anos) • Portugal Continental [6] [7] [8]



Es+Saúde: Saúde e Estilos de Vida no Ensino Superior em Portugal (alunos do 1.º e 2.º Ciclos) [9]**Prevalências de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses (%)****Offline / Online**

2022

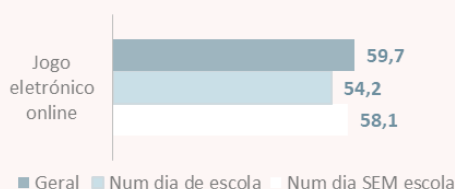
**Prevalências**

- 17,7%** Lotarias (raspadinhas, euromilhões, bingo,...)
- 13,3%** Apostas desportivas (placard, totobola,...)
- 12,7%** Jogos de cartas / dados (poker, bridge, dados, ...)
- 9,2%** Jogos de apostas em salões de jogos (slot machines,...)

G. E.	P12M
≤ 19 anos	34,2%
20-22	31,5%
23-29	31,4%
30-39	34,5%
≥ 40 anos	40,8%

Prevalências de jogo eletrónico (sem ser a dinheiro) nos últimos 30 dias (%)**Online**

2022

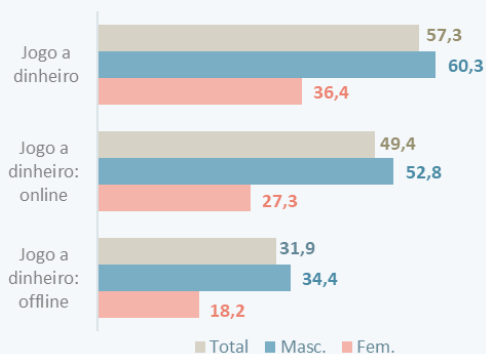
**Prev. 4 ou mais horas por dia**

- 6,1%** Num dia DE escola
- 14,9%** Num dia SEM escola

Sexo / G. E.	P30D
M	80,7%
F	48,1%
≤ 19 anos	67,7%
20-22	58,7%
23-29	55,5%
30-39	37,5%
≥ 40 anos	29,4%

CONTEXTO TUTELAR EDUCATIVO**Inquérito sobre Comportamentos Aditivos em Jovens Internados em Centros Educativos (13-20 anos) [10]****Prevalência de jogo a dinheiro nos últimos 12 meses antes do atual internamento (%)****Offline / Online**

2023



G. E.	Jogo a Dinheiro (JD)	JD online	JD offline
13-15	72,7%	52,6%	41,2%
16-17	54,2%	53,2%	26,3%
18-20	56,3%	42,9%	42,9%

Cartas ou Dados
Jogos de Apostas Desportivas

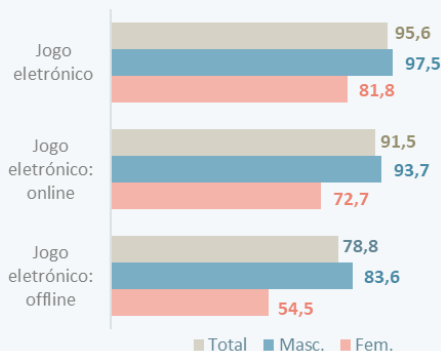


Jogos
+ PREVALENTES

Prevalência de jogo eletrônico sem dinheiro nos últimos 12 meses antes do atual internamento (%)

Offline / Online

2023



G. E.	Jogo Eletrónico (JE)	JE online	JE offline
13-15	100,0%	95,8%	89,5%
16-17	97,9%	93,6%	77,1%
18-20	93,8%	87,5%	80,0%

Jogos
+ PREVALENTES**Jogos de atirador**

(ex: Call of Duty, Fornite, Gears of War...)

Jogos desportivos

(ex: FIFA, NBA,...)

Jogos de ação e aventura

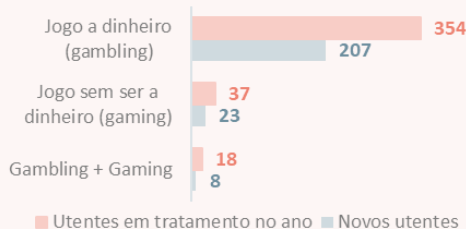
(ex: Assassinn's Creed, Grand Theft Auto...)

TRATAMENTO²

Utentes em tratamento no ano e novos utentes por problemas relacionados com o jogo (n)

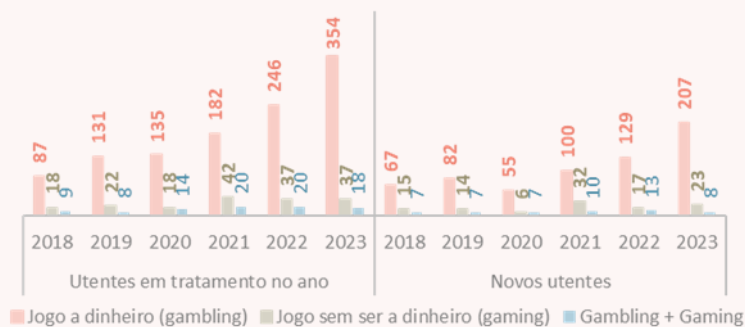
ambatório - rede pública

2023



Sexo / G. E.	Utentes em tratamento no ano		Novos utentes em 2023	
	Gambling*	Gaming*	Gambling*	Gaming*
M	82,5%	78,1%	81,9%	80,6%
F	17,5%	21,8%	18,1%	19,4%
≤ 24	10,2%	40,0%	13,0%	45,2%
25 – 34	36,6%	20,0%	40,0%	19,3%
35 – 44	25,3%	14,5%	22,8%	19,3%
45 – 54	16,1%	14,5%	12,6%	9,7%
≥ 55	11,8%	10,9%	11,6%	6,5%

* Nas categorias estão incluídos os jogadores que praticam as duas modalidades (gambling + gaming).



2018 – 2023

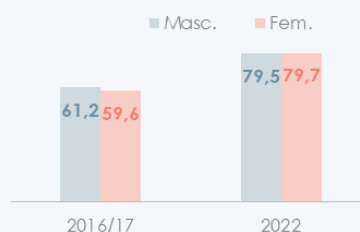
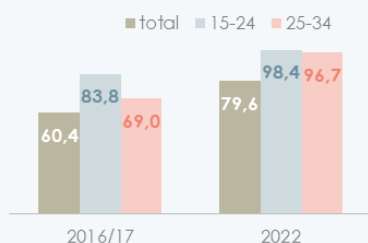
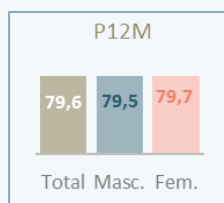
² Utentes em tratamento nas estruturas de tratamento da Rede Pública em ambatório por problemas relacionados com o jogo (tipo de inscrição nestas estruturas corresponde à tipologia "jogo").

INTERNET

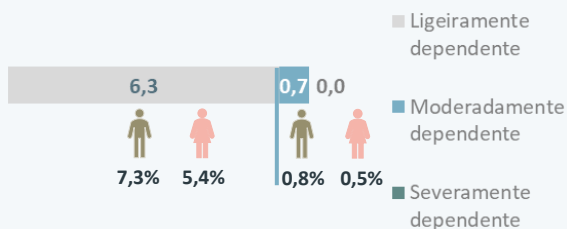
CONTEXTO POPULAÇÃO GERAL

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

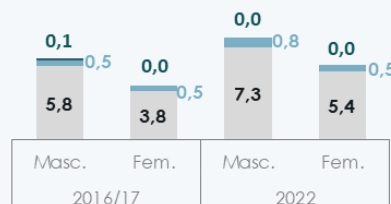
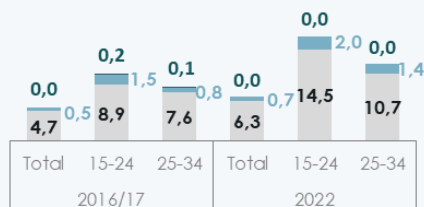
Prevalência de utilização de internet nos últimos 12 meses (%)



Avaliação da dependência da internet através do IAT³ (%)



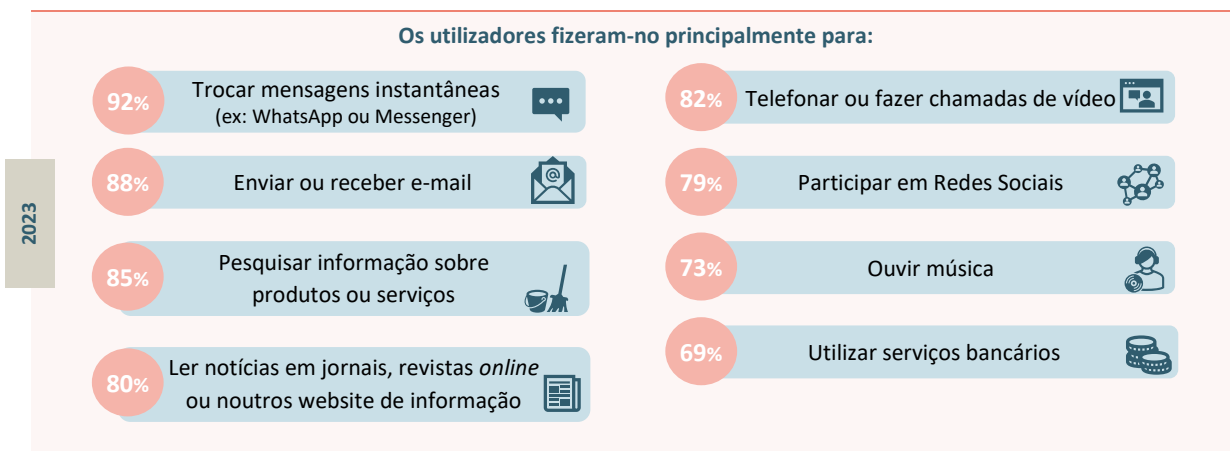
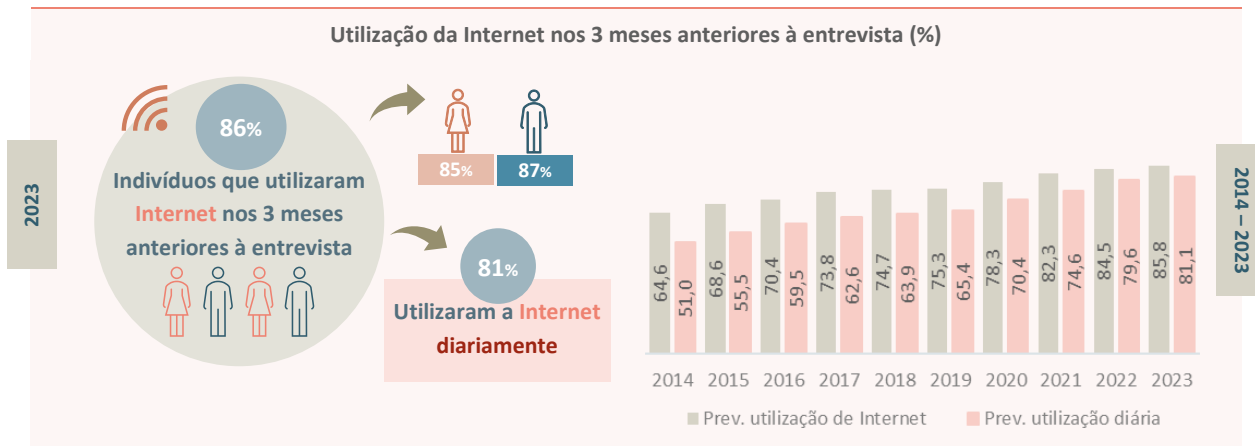
G. Etário	Ligeiramente dependente	Moderadamente dependente
15-24	14,5%	2,0%
25-34	10,7%	1,4%
35-44	7,4%	0,4%
45-54	4,6%	0,3%
55-64	2,6%	0,1%
65-74	0,3%	0,1%



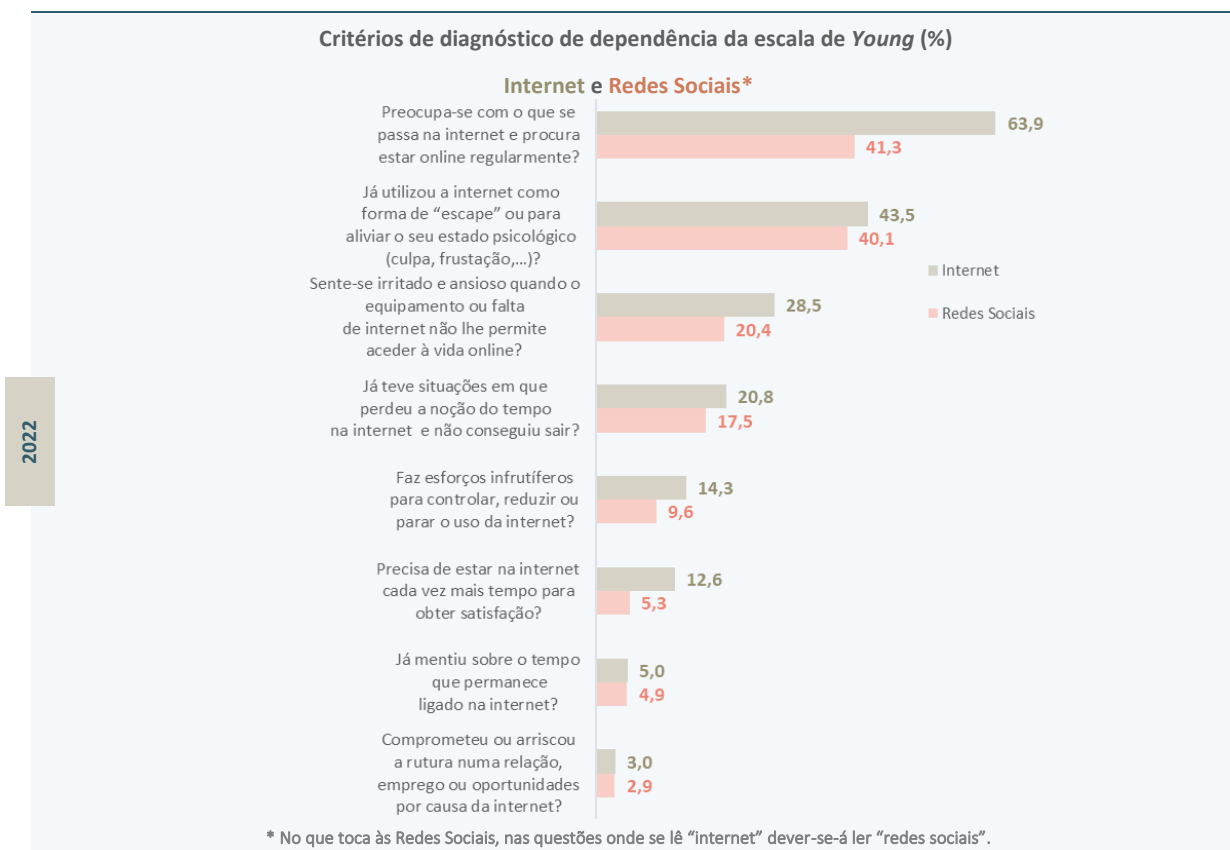
■ Ligeiramente dependente ■ Moderadamente dependente ■ Severamente dependente

³ IAT - Internet Addiction Test. Em 2022, a categoria severamente dependente apresentou prevalências nulas (total, por sexo, e grupo etário).

Inquérito à Utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação pelas Famílias (16-74 anos) [11]



Scroll. Logo existo! Comportamentos Aditivos no Uso dos Ecrãs [12]

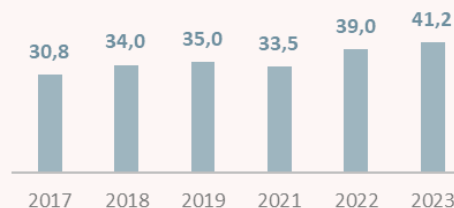


Inquérito aos Jovens Participantes no Dia da Defesa Nacional (18 anos) [2]

Utilização de internet com 10 anos ou menos (%)

2023

41%
dos jovens declararam ter iniciado a utilização da **Internet** antes dos **10 anos**

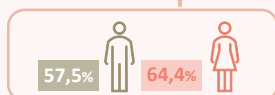
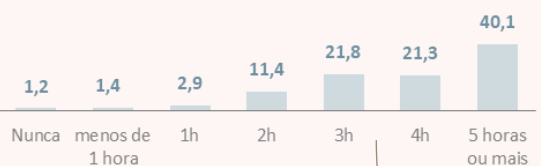


2017 – 2023

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

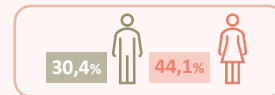
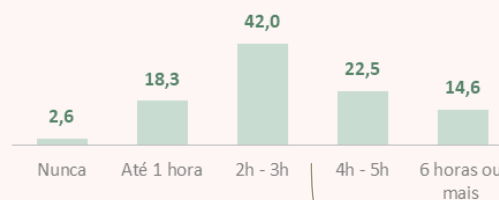
Internet

99% dos jovens utilizaram a internet

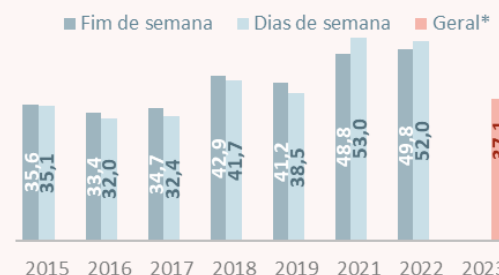
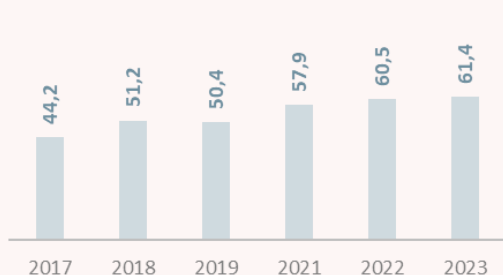


Redes Sociais

97% dos jovens utilizaram Redes Sociais



Utilização da Internet (geral) e de Redes Sociais: 4 ou mais horas por dia (%)



* Em 2023 não foi contemplada a separação entre os períodos "Fim de semana" e "Dias de semana".

2015 – 2019 / 2021 – 2023

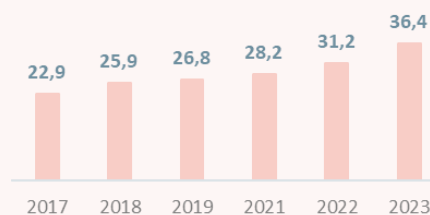
Problemas associados à utilização de internet (%)

36% dos jovens mencionaram a experiência de **problemas** com a sua utilização da **Internet**



+ Prevalentes

- 21,2%** Mal-estar emocional
- 18,6%** Problemas no rendimento na escola/trabalho
- 11,1%** Problemas com comportamentos em casa

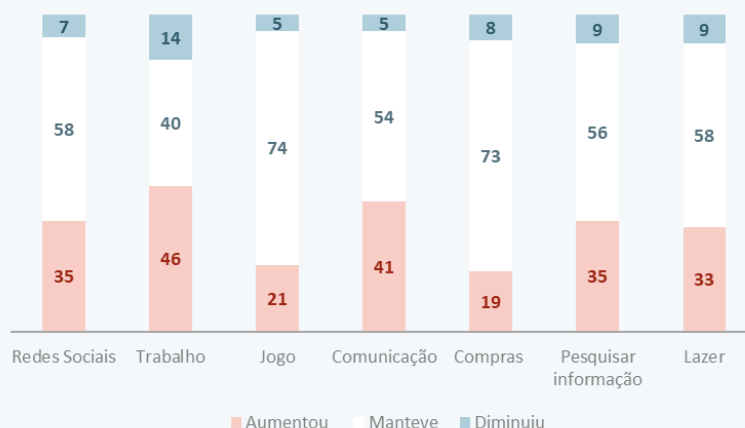


2017 – 2023

Comportamentos Aditivos em Tempos de Covid-19 Portugal (≥ 18 anos) [3]

Alterações no tempo diário passado em diversas atividades *online* durante o período Covid-19 (%)

abril – maio 2020

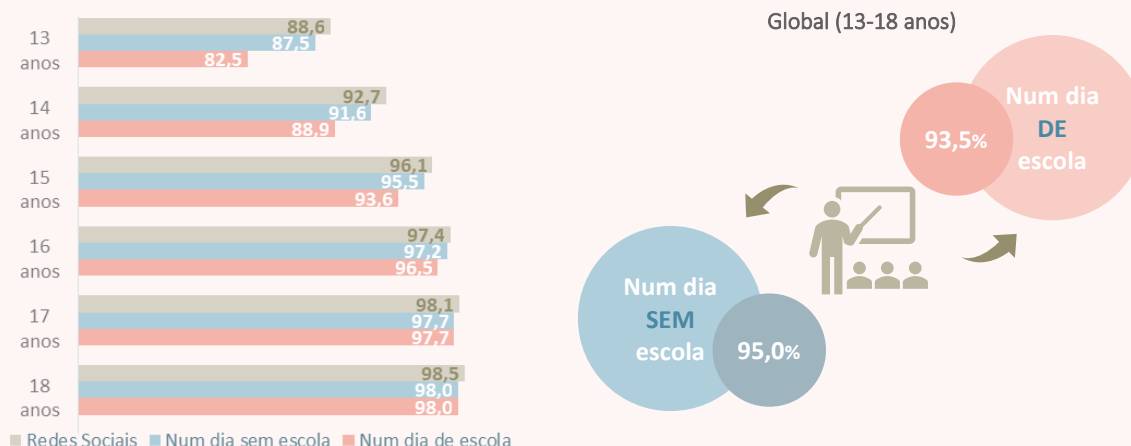


CONTEXTO ESCOLAR

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

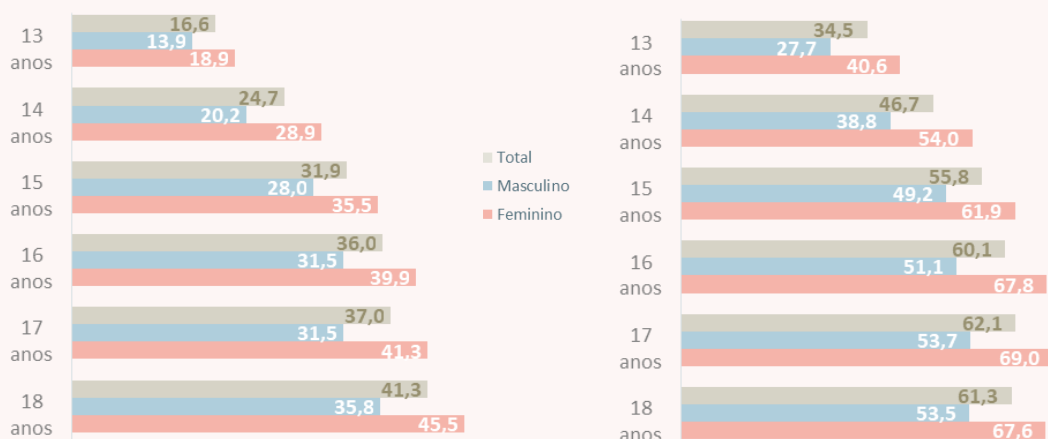


Utilização de internet nos últimos 7 dias para Redes Sociais 4 ou mais horas por dia (%)

Num dia de escola

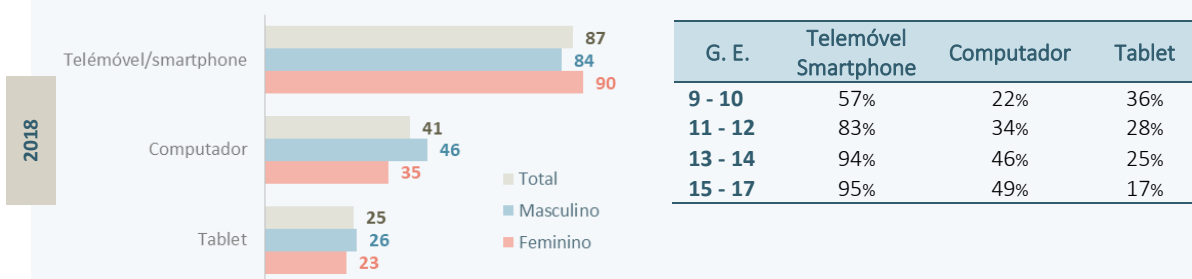
Num dia sem escola

2019



EU kids online (9-17 anos) [13]

Uso frequente de dispositivos para acesso à internet (%)



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



Principais atividades online (%)



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Balsa, C., Vital C., & Urbano C. (2023). *V Inquérito Nacional ao Consumo de Substâncias Psicoativas na População Geral, Portugal 2022*. Relatório Final. Lisboa: SICAD. Consultado em: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=569&languageId=1>
- [2] Carapinha, L., Calado, V. & Neto, H. (2024). *Comportamentos Aditivos aos 18 anos. Inquérito aos Jovens Participantes no Dia da Defesa Nacional 2023. Utilização da Internet*. Lisboa: ICAD. Consultado em: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=765&languageId=1>
- [3] SICAD (2020). *Comportamentos aditivos em tempos de Covid-19. Internet e videojogos. Alguns Resultados 2020*. Lisboa: SICAD. Consultado em: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=462&languageId=1>
- [4] 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: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=78&languageId=1>
<https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=79&languageId=1>
- [5] Ferreira J., Henriques, M., Pereira, T. Caniço, S. & Ferreira, O. (2024). *Inquérito Nacional sobre Comportamentos Aditivos em Meio Prisional 2023. Relatório Final*. Lisboa: ICAD. Consultado em: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=843&languageId=1>
- [6] Lavado, E., Calado, V., & Feijão, F. (2020). ECATD-CAD 2019. Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e Outros Comportamentos Aditivos e Dependências: Portugal 2019. Relatório Nacional. Consultado em: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=192&languageId=1>
- [7] Calado, V., & Lavado, E., (2022). ECATD-CAD 2019. Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e Outros Comportamentos Aditivos e Dependências: Portugal 2019. Jogo a Dinheiro. Consultado em: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=402&languageId=1>
- [8] Calado, V., & Lavado, E., (2022). ECATD-CAD 2019. Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e Outros Comportamentos Aditivos e Dependências: Portugal 2019. Dimensão Problemática. Consultado em: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=190&languageId=1>
- [9] Silva, P., Caetano, J., Borrego, R., Lavado, E., Lázaro, C., Limão, J., Moreira, S., Rowland, J. & Silva, N. (2023). Saúde e Estilos de Vida no Ensino Superior em Portugal. Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa.
- [10] Carapinha, L. & Guerreiro, C. (2024). *Comportamentos Aditivos em Jovens Internados em Centros Educativos 2023*. Lisboa: ICAD. Consultado em: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=785&languageId=1>
<https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=784&languageId=1>
- [11] Instituto Nacional de Estatística (2024). *Sociedade da Informação e do Conhecimento: Inquérito à Utilização de Tecnologias da Informação e da Comunicação pelas Famílias 2023*. Consultado em: https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_destaque_s&DESTAQUESdest_boui=594921919&DESTAQUESmodo=2
https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_indicadores&indOcorrCod=0009678&contexto=bd&selTab=tab2
- [12] Fialho, J., Martins, I., Caraça, L., Oliveira, A., (2023). *Scroll, Logo existo! Comportamentos aditivos no uso de ecrãs*. Lisboa: Universidade Lusíada. Consultado em: <https://www.icad.pt/DocumentList/GetFile?id=253&languageId=1>
- [13] 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>



Título: SINOPSE ESTATÍSTICA 2023 - Jogo e internet

Autoria: Instituto para os Comportamentos Aditivos e Dependências (ICAD, IP)
/Departamento de Investigação, Monitorização e Comunicação (DIMC) /
Unidade de Estatística e Investigação (UEI)

Coordenação: Carla Ribeiro (UEI)

Composição: Catarina Guerreiro e Liliana Ferreira (UEI)

Capa: Filipa Cunha (GTSI)

Edição: Março, 2025

Esta informação está disponível no sítio web do ICAD, IP, www.icad.pt
