

Análise das Políticas de Jogo Problemático na Nova Zelândia e das Suas Implicações

*Huang Guihai**

A Nova Zelândia legalizou diversos tipos de jogos de fortuna ou azar, tais como o jogo em casino, máquinas instaladas em estabelecimentos que não casinos, apostas mútuas (corridas de cavalos e cães e demais apostas desportivas), lotarias e outras apostas. Entre todos, o jogo mais popular é o das máquinas instaladas fora dos casinos. A receita bruta nacional total de todos os jogos de fortuna ou azar dos anos de 2012/2013 foi de NZ \$ 2,072 mil milhões, sendo em primeiro lugar a receita relativa às máquinas instaladas fora dos casinos foi de NZ \$ 826 milhões equivalente a 40% do montante total; em segundo lugar ficou a receita das máquinas instaladas em casinos com NZ \$ 520 milhões (25%), em terceiro ficaram as receitas provenientes das lotarias com NZ \$ 432 milhões (21%); em último ficaram as apostas nas corridas com NZ \$ 294.000.000 (14%). Na Nova Zelândia existem ainda outros tipos de jogos, mas a sua importância de facturação é pequena. De acordo com a “Lei do Jogo de 2003” e com a “Lei das Corridas de 2003”, a Comissão de Jogos é responsável pelo licenciamento dos casinos e responsável por analisar os recursos das decisões do Departamento de Assuntos Internos. O Gambling Compliance Group por seu turno supervisiona todas as actividades relacionadas com jogos de fortuna ou azar e emite licenças de jogo para operação fora dos casinos. As Comissões de Lotarias e das Corridas da Nova Zelândia, respectivamente, são os órgãos reguladores das apostas em lotarias e corridas, nos termos do regulamento da Comissão de Jogos e do Departamento de Assuntos Internos.

Comparado com Macau, no sector do jogo da Nova Zelândia, destacam-se três características importantes: em primeiro lugar, a indústria do jogo representa apenas cerca de 1% do PIB; como tal, o impacto do jogo na economia local é muito diferente do de Macau. Em segundo lugar, só as operações de jogo em casinos têm um carácter meramente comercial, em contraponto, todas as outras actividades de jogo são exploradas por organizações sem fins lucrativos para prossecução de fins não comerciais. Em terceiro lugar, todos os lucro dos operadores de jogo, excepto os dos

* Professor, Instituto Politécnico de Macau, Centro de Ensino e Pesquisa do jogo.

casinos locais, servem para apoiar actividades da comunidade, culturais, desportivas, de serviço público, etc. No exercício de 2012/13, o sector dos jogos de fortuna ou azar utilizou 31% da sua receita bruta de NZ \$ 637 milhões para financiar uma variedade de projectos comunitários. O *Slot Machine Trust*, oriundo do sector das máquinas operadas fora dos casinos, recolheu cerca de NZ\$ 290 milhões a favor da comunidade. A Comissão das Lotarias transferiu NZ\$ 202 milhões para a *Lottery Grants Committee*. Uma grande parte dos NZ\$ 142 milhões de lucros do *Racing Board* foi usado para apoiar actividades e infra-estruturas do clube. Os casinos também contribuíram com mais de NZ\$ 300 milhões¹ para financiar as actividades das suas comunidades. A indústria do jogo é assim uma importante fonte de financiamento dos serviços públicos e das actividades de beneficência da Nova Zelândia.

A Lei do Jogo de 2003 da Nova Zelândia foi introduzida como uma estratégia sistemática de prevenção e redução dos danos provocados pelos jogos de fortuna ou azar. A Lei define os perigos resultantes do jogo como: qualquer dano ou sofrimento causado pelo jogo, incluindo ao próprio jogador, cônjuge e demais família, comunidade, colegas, empregadores, e restante sociedade, etc; perigos sofridos a nível pessoal, social ou económico. A Lei reconhece também que as pessoas podem sofrer diferentes tipos de danos resultantes do jogo, do mais ínfimo ao mais grave. Não só os jogadores problemáticos atormentados por danos sérios precisam de tratamento e aconselhamento profissional, mas a prevenção também funciona como a melhor forma de se evitarem danos graves e traumas. Este é um conceito muito mais abrangente do que o que foi definido nas “*Statistics and diagnostic manual of mental illness (Fifth Edition)*” (DSM-V) pela Associação Americana de Psiquiatria. No que respeita à prevenção dos danos do jogo, a Nova Zelândia adoptou o caminho da prevenção da saúde pública em primeiro lugar, através da criação de um ambiente de jogo mais seguro, reforçando a participação da comunidade, o desenvolvimento de habilidades pessoais para participar nos jogos de fortuna ou azar, etc, o que está em linha com o espírito da “*Ottawa Charter for Health Promotion*”² da Organização Mundial de Saúde.

¹ Shift in gambling expenditure in 2013, Gambits, Volume #54, Maio 2014, <http://www.dia.govt.nz/Gambling>

² Organização Mundial de Saúde (1986), The Ottawa Charter for Health Promotion,

de. O acadêmico Australiano Paul Delfabbro salientou que as medidas de jogo responsável fornecidas pela Nova Zelândia são mais rigorosas que as existentes nos EUA, Reino Unido e em qualquer outro lugar da Ásia³. A Nova Zelândia assume por isso uma posição de liderança a nível mundial no que respeita às questões do problema do jogo e da implementação de políticas e práticas de prevenção, que vale a pena serem estudados por Macau.

I. Quadro de Políticas Desenvolvidas Pela Nova Zelândia no Âmbito do Problema do Jogo

De acordo com a “Lei do Jogo de 2003”, durante o processo de avaliação do licenciamento e renovação das licenças de jogo, a Comissão de Jogo da Nova Zelândia exige que os operadores de casino proponham planos de jogo responsável que possam satisfazer a comissão de jogo. O Departamento de Assuntos Internos fiscaliza diariamente os produtos de jogo responsável como uma tarefa prioritária, enquanto o Ministério da Saúde é responsável pela coordenação dos serviços de jogo problemático e dos respectivos orçamentos. Numerosas organizações não-governamentais são contratadas pelo Ministério da Saúde para prestarem serviços de saúde pública e / ou de intervenção nas questões relacionadas com o jogo problemático, enquanto as universidades e as demais instituições de pesquisa fornecem trabalhos de investigação e avaliação, com o propósito de criticar e propor soluções à situação em concreto.

1. Departamento de Assuntos Internos: Regular produtos de jogo para assegurar um ambiente de jogo saudável

O Departamento de Assuntos Internos estabelece as regras de jogo e as normas técnicas das máquinas de jogo, garante que as regras dos jogos são justas e credíveis, garante ainda um ambiente de jogo são e seguro em prol da defesa do consumidor, fornece informações de prevenção e redução dos danos do jogo ao público. Com o propó-

<http://www.who.int/healthpromotion/conferences/previous/ottawa/en/>.

³ Hansard (debates) ,Young, Jonathan: New Zealand International Convention Centre Bill — Third Reading, <http://www.parliament.nz/>.

sito de implementar a “Lei do Jogo de 2003”, a “*Bill of Prevention and Reduction of Gambling Harms 2004*”⁴, proposta pelo Departamento de Assuntos Internos, introduziu uma série de medidas para prevenir o vício do jogo, que inclui:

1) A limitação dos estabelecimentos que explorem *slot machines* fora dos casinos. Principalmente dos estabelecimentos de entretenimento e lazer cujo acesso é restrito a pessoas maiores de 18 anos. Em locais como supermercados, restaurantes, estádios, igrejas, bibliotecas não é permitido instalar máquinas de jogo.

2) Terminais de ATM’s não são permitidos nas zonas de jogo.

3) Apostas máximas e limite dos prémios estão definidos para as *slot machines*. A aposta máxima não pode ultrapassar NZ\$ 2,5, enquanto o prémio máximo não pode ser superior a NZ \$500. Os jackpots on-line não podem exceder NZ\$ 1.000.

4) Os fabricantes de *slot machines* precisam de introduzir um novo design para proporcionar aos jogadores informações relativas as probabilidades, ao valor médio pago aos jogadores dentro de um determinado período de tempo ou certo número de jogos, aos ganhos mais altos e mais baixos dos jogadores, etc.

5) Os fabricantes de *slot machines* têm ainda necessidade de introduzir novos produtos de tal forma que os jogos possam ser interrompidos por períodos não específicos (intervalos inferiores a 30 minutos) para fornecer aos jogadores as seguintes informações: duração do jogo, montante gasto (a ser exibido em unidades monetárias e não em créditos), vitórias ou perdas líquidas, e perguntas aos jogadores para responderem se querem continuar a jogar. Se os jogadores não quiserem continuar, as máquinas devem ter a capacidade de pagar aos jogadores as vitórias ou créditos existentes, se os houver.

6) Limitar a propaganda ou publicidade dos *jackpots*. A publicidade sobre qualquer *jackpot* não é permitida, e as informações relativas aos prémios pagos dentro das zonas de jogo não podem ser mostradas ao público fora dos respectivos locais.

⁴ Gambling (Harm Prevention and Minimisation) Regulations 2004, <http://www.legislation.govt.nz/regulation/public/2004/0276/latest/DLM283934.html>

7) Os operadores de jogo são convidados a dar formação na área do jogo problemático aos seus funcionários da linha da frente, de tal forma que eles passarão a ter capacidade de tomar a iniciativa de ajudar os jogadores com sinais do problema de jogo, garantir que as pessoas qualificadas que receberam formação nesta área estão presentes no local e disponíveis para prestar assistência a qualquer momento.

8) No caso das *slot machines* instaladas fora dos casinos estas precisam de fornecer as seguintes informações aos jogadores: probabilidades, sinais e sintomas do problema relacionados com o jogo, formas de obter ajuda para o problema, incentivos à auto limitação.

9) Os gestores das salas de *slot machines* instaladas fora de casinos e nos próprios casinos são obrigados a recusar a entrada naqueles locais de clientes que acreditem serem jogadores com problemas, por um período que pode ir até 2 anos. Aqueles que admitirem ser jogadores com problemas podem solicitar a auto-exclusão por um período que pode ir até dois anos.

De forma a implementar a Lei do Jogo, o Departamento de Assuntos Internos, também lançou uma Política Operacional - "*Internal Guidelines Harm Prevention, Harm Minimisation and Responsible Gambling*"⁵, como forma de avaliar os programas de Jogo Responsável dos operadores de jogo. As "Guidelines" enfatizam especialmente o seguinte: O Departamento de Assuntos Internos, sempre que possível, irá avaliar as políticas de Jogo Responsável dos operadores de jogo. No entanto, o jogo problemático é um novo campo de estudo. No caso da falta de provas ou insuficiência de investigação, o Departamento de Assuntos Internos insistirá que o princípio da precaução e da salvaguarda da saúde pública serão a sua principal prioridade. Da mesma forma, a "Lei do Jogo de 2003" e as "*Racing (Harm Prevention and Minimisation) Regulations 2004*"⁶ contemplam problemas semelhantes aos dos jogos nos casos relativos à prevenção e redução das apostas desportivas nas corridas de animais e das apostas desportivas, produtos esses que são fornecidos pelo *Race Committee*.

⁵ Operational Policy – Internal Guidelines Harm Prevention, Harm Minimisation and Responsible Gambling <http://www.dia.govt.nz/>

⁶ Racing (Harm Prevention and Minimisation) Regulations 2004 <http://www.legislation.govt.nz/>

A limitação de idades por produtos de jogo é uma das medidas importantes para reforçar a protecção do consumidor e reduzir os efeitos nocivos do jogo. Antes da "Lei do Jogo de 2003", a idade mínima para a compra do *Instant Kiwi* era 16 anos; 18 anos era a idade mínima para efectuar apostas de corridas e 20 anos era a idade mínima para se poder entrar em casinos, enquanto que outras lotarias e jogo nas slot machines instaladas fora dos casinos não tinham qualquer limite de idade. A "Lei de Jogo de 2003" veio uniformizar o limite de idade para o *Instant Kiwi*, apostas de corridas e slot machines instaladas fora dos casinos em 18 anos de idade, enquanto que para a entrada nos casinos, a idade mínima foi mantida nos 20 anos de idade. Os jogos do *Lotto*, *Big Big Wednesday*, *Bullseye*, *Keno* e outras lotarias tradicionais continuam a não ter qualquer limite de idade. Em termos das restrições de idade mínima, a "Lei de Jogo de 2003" introduziu o limite mínimo de idade para jogar nas slot machines instaladas fora dos casinos e aumentou a idade mínima para a compra de *Instant Kiwi*⁷.

2. Operadores de Jogo: Desenvolvimento e Implementação de Práticas de Jogo Responsável

Quanto às políticas de Jogo Responsável dos operadores de jogo, a "Lei do Jogo de 2003" requer a existência de tais práticas quer nos casos de *slot machines* instaladas fora dos casinos, quer nos casinos, como pré-requisito de licenciamento e renovação da licença para os referidos operadores de jogo. Por exemplo, o programa de Jogo Responsável contém uma série de medidas que visam garantir um ambiente de jogo seguro e responsável, com a obrigação de se cumprirem integralmente as respectivas especificações para a prevenção e minimização dos danos do jogo, que geralmente incluem o seguinte⁸:

1) Todos os empregados estão sujeitos a um plano de formação contínua na área da ingestão responsável de bebidas alcoólicas, que inclui a

⁷ John Markland (2002), *Gambling in New Zealand*, in *Gambling In New Zealand*, edited by Bruce Curtis, Dunmore Press, available at <https://www.msds.govt.nz>, accessed on 22/9/14

⁸ SKYCITY Auckland (2013), Host Responsibility Programme, <http://www.skycityauckland.co.nz/media/321991/HRP2013.pdf>, accessed on 22/7/14

proibição de entrada nos casinos de clientes embriagados e a monitorização e controlo do consumo de álcool por parte dos clientes.

2) Todos os funcionários devem receber formação na área do jogo responsável, incluindo em matéria que inclui a tomada de medidas capazes de assegurar que as pessoas com menos de 20 anos de idade não sejam autorizadas a entrar na área de jogo de fortuna ou azar.

3) Fornecimento de informações sobre a problemática do jogo e respectivos documentos de suporte aos clientes, incluindo a questão da auto-identificação dos limites de cada jogador para que os clientes, querendo, possam controlar as suas actividades de jogo; fornecer serviços de jogo sobre problemas e informações para os convidados.

4) Tomar todas as medidas possíveis para garantir que as crianças não sejam deixadas sozinhas.

5) Proibir a agiotagem ou a mendicância nas áreas de jogo.

6) Trabalhar em estreita colaboração com os prestadores de serviços da área do jogo problemático, organizações de serviço à comunidade, clientes com esse problema e seus respectivos familiares.

7) Proporcionar mais áreas para não fumadores ou então em conformas-se o previsto na legislação nacional ou local.

A Comissão de Jogos e o Departamento de Assuntos Internos são muito rigorosos na regulamentação dos jogos de fortuna ou azar. Se os operadores de jogos de azar forem detectados a não cumprir os programas de jogo responsável, podem enfrentar sanções como encerramento, não renovação da licença e outras penalidades. Por exemplo, em 2006 a Comissão de Jogos descobriu que o casino Dunedin permitiu que uma mulher perdesse NZ \$ 6600000 ao longo de três anos. Por isso a Comissão entendeu que o casino não tomou as medidas suficientes para detectar um cliente com sintomas evidentes de problemas com o jogo e suspendeu a respectiva licença por um período de dois dias. Isto resultou no encerramento do Casino Dunedin durante os dias 13 e 14 de Novembro de 2006.

⁹ http://www.nzherald.co.nz/nz/news/article.cfm?c_id=1&objectid=10410599 accessed 14/11/06

3. Ministério da Saúde: Estratégias Integradas na gestão do Jogo Problemático

Antes da entrada em vigor da “Lei do Jogo de 2003”, o Comité do Jogo Problemático coordenava os departamentos da área do Jogo Problemático. O Comité é a instituição responsável pela nomeação dos representantes dos respectivos departamentos. O artigo 317 da “Lei do Jogo de 2003” obriga o governo a instituir um departamento que se dedique, de forma integral, a criar e gerir uma estratégia integrada para o problema do jogo e a claramente definir o que essa estratégia deve incluir:

- 1) medidas destinadas a promover a saúde pública, prevenindo e minimizando os danos causados pelo jogo;
- 2) serviços capazes de tratar e ajudar os jogadores problemáticos e suas famílias ;
- 3) investigação científica independente de questões associadas ao jogo, incluindo (por exemplo) a pesquisa longitudinal dos impactos sociais e económicos dos jogos de fortuna ou azar, em particular os impactos sobre os diferentes grupos culturais; e
- 4) efectuar avaliações.

O Ministro da Saúde, designado pelo governo, gere o plano estratégico do jogo problemático da nação em consonância com o estipulado na “Lei do Jogo de 2003”. Trabalho específico, como coordenação, orçamentação e análise das políticas dos departamentos que lidam com o problema do jogo, são responsabilidades que caem no âmbito da equipa nacional do Ministério da Saúde¹⁰.

Com a entrada em vigor da “Lei do Jogo de 2003” em 1 de Julho de 2004, o Ministério da Saúde anunciou em Março de 2004 a “Preventing and Minimising Gambling Harm: Six-year strategic plan 2004/2010”, um plano estratégico que está a ser implementado como o segundo plano de seis anos (2011-2016)¹¹. O plano estratégico visa orientar a estrutura, a direcção e a prestação de serviços de jogos de azar de problemas e acti-

¹⁰ <http://www.health.govt.nz> accessed 16/7/2014

¹¹ Ministério da Saúde (2013). *Preventing and Minimising Gambling Harm: Six-year strategic plan 2010/11–2015/16*. Wellington: Ministry of Health, <http://www.health.govt.nz/>, accessed 18/9/2014

vidades financiadas pelo Ministério da Saúde, ao mesmo tempo que descreve a estratégia em colaboração com outras partes interessadas. O objectivo geral do plano estratégico é determinado como: governo, indústria de jogo, comunidade e família para trabalhar em conjunto para prevenir os danos causados pelo problema do jogo e para reduzir os problemas de saúde associados ao problema do jogo. O Ministério da Saúde desenvolve um plano de serviço de três anos numa base regular com o objectivo de determinar o orçamento detalhado dos seus departamentos e de fixar o imposto proposto para o jogo, para os serviços secundários e terciários e para determinar os critérios de pesquisa, avaliação dos efeitos e desenvolvimento do seu pessoal, etc.

A “Lei do Jogo de 2003” exige que as necessidades financeiras da estratégia de combate ao problema do jogo devem ser recolhidas dos proventos das slot machines instaladas fora dos casinos a ser feita pela Race Committee e pela Lottery Commission através da cobrança de um imposto sobre o problema de jogo. O Ministério da Saúde no plano de serviço de três anos, propôs um imposto sobre o problema do jogo com base no orçamento dos departamentos, os gastos estimados para cada actividade de jogo, o problema do jogo nos diferentes jogos de fortuna ou azar, e a busca de aprovação final pelo Conselho Executivo da Nova Zelândia a ser autorizado pelo Governador sob a forma de “Problem Gambling Levy Ordinance.” A “Lei do Jogo de 2003”, no seu artigo 320 °, indica que o imposto sobre o jogo problemático deve ser calculado da seguinte forma:

$$\text{Imposto} = \frac{[(A) \times W1] + (B \times W2)] \times C}{D} \times C$$

Onde,

A = despesa corrente estimada de cada jogador num sector dividido pela despesa corrente total do jogador estimada em todos os sectores sujeitos à incidência,

B = nos sectores sujeitos à incidência podem ser identificadas apresentações dos clientes aos departamentos que lidam com o problema do jogo,

C = a exigência de financiamento para o período em que o imposto incide,

D = despesas previstas de cada jogador para o período durante o qual o imposto incide

W1 e W2 são pesos, a soma dos quais é 1.

O Conselho Executivo da Nova Zelândia nos anos de 2004, 2007, 2010 e 2013 aprovou o “Problem Gambling Levy Ordinance”, que regulamentou o imposto para o sector do jogo, embora o Ministério da Saúde tivesse proposto o W1, W2 na fórmula, elevando o imposto em 0,3 / 0,7 ou 0,2 / 0,8 etc. Até agora, tem-se mantido em 0,1 / 0,9 tal como adoptado no “Problem Gambling Levy Ordinance”, onde, W1 (0,1) considera os gastos dos consumidores em actividades de jogos, W2 (0,9) considera a questão do problema do jogo motivado pelos jogos de fortuna ou azar. A Tabela 1 mostra o período do imposto e o tipo de imposto durante o período de três anos. O imposto sobre o problema do jogo fornece financiamento à implementação da política do governo sobre o problema do jogo.

**Quadro 1: Taxas do imposto especificadas no
“Problem Gambling Levy Regulations”
2004 – 2016 da Nova Zelândia¹²**

	2004	2007	2010	2013
Período do Imposto	2004-2007	2007-2010	2010-2013	2013-2016
Operador de Casino(%)	0.52	0.72	0.72	0.74
Operador de Slot Machines (%)	1.12	1.70	1.48	1.31
Comissão das Lootarias Committee (%)	0.14	0.20	0.34	0.30

¹² Explicação: 1. O período de tributação começa em 1 de Julho e acaba em 30 de Junho, e.g., 2004-2007 refere-se a 1/7/2004 e 30/6/2007. 2. O imposto sobre o jogo problemático de 2007-2013 advém das disposições relacionadas com o jogo (Problem Gambling Levy) 2007 2010 2013 <http://www.legislation.govt.nz/>. O imposto de 2004-2007 baseou-se no relatório da Comissão de Jogos de 2004. 3. Os montantes de imposto foram fixados em diferentes períodos nos quais a Comissão de Jogo submeteu o seu relatório ao Conselho Executivo Report on the Proposed Problem Gambling Levy 2004, 2006, 2009, 2012, <http://www.gamblingcommission.govt.nz>. 4. Se há deficit ou superavit antes do imposto trienal, depois de deduzido o respectivo montante.

	2004	2007	2010	2013
Comissão para as Committee (%)	0.58	0.55	0.51	0.60
Montante de Imposto estimado num period de 3 anos (NZ\$)	54,998,250	64,899,000	54,900,447	54,046,634

4. Organizações Não-governamentais: Contratação de Serviços na área da Prevenção dos Problemas do Jogo

Na Nova Zelândia, os prestadores de serviços na área dos problemas do jogo são organizações não-governamentais contratadas pelo Governo através do Ministério da Saúde, mediante de contratos de prestação de serviços. Alguns desses prestadores de serviços lidam com o público em geral, sendo parte deles especializados na prestação de serviços aos cidadãos de etnia Maori. As entidades não-governamentais prestadoras de serviços encontram-se distribuídas por diferentes zonas do país oferecendo uma variedade de serviços na área da prevenção, sendo a sua actuação coordenada pelo Governo que avalia o trabalho das diferentes entidades prestadoras de serviços, para que estas possam cooperar entre si e garantir que os moradores de cada região podem ter acesso aos serviços. Por exemplo, uma avaliação das necessidades feita no ano de 2012 descobriu que as pessoas que vivem em áreas pobres enfrentam um maior risco de efeitos adversos do jogo, enquanto as pessoas de etnia Maori e Pasifika, quando comparadas com outros grupos étnicos, tem maiores riscos de serem afectados por danos causados pelo jogo. Portanto, o governo no programa de actividades e orçamento para os novos serviços de jogos de azar centra-se especialmente nas necessidades dos grupos étnicos e das suas comunidades, e sempre que possível prepara um orçamento especial para as referidas comunidades Maori e Pasifika. Entre as organizações não-governamentais que prestam serviços nesta área, a *Problem Gambling Foundation of New Zealand*¹³ desempenha um papel principal. Para além disso a Salvation Army Oasis Service¹⁴, o Woodlands Trust¹⁵ e outras 20

¹³ Para mais detalhes, consultar <http://pgfnz.org.nz>

¹⁴ Para mais detalhes, consultar: <http://www.salvationarmy.org.nz/OasisService>

¹⁵ Para mais detalhes, consultar <http://www.woodlandstrust.org.nz>

organizações sem fins lucrativos intervêm na questão do problema do jogo a nível nacional.

A *Problem Gambling Foundation of New Zealand* é a maior organização sem fins lucrativos da Nova Zelândia e trabalha na prevenção e no aconselhamento dos problemas relacionados com o jogo. A Fundação foi instituída em 1988, como *Compulsive Gambling Society*¹⁶ tendo sido instituída pelo *New Zealand Lottery Grants Committee*, primeiro prestando serviços de consulta telefónica, foi, gradualmente, expandindo os seus serviços, tendo adoptada a sua designação actual em 2001, para que esta reflectisse a reorientação da filosofia Fundação relativamente ao problema do jogo. Actualmente, a Fundação emprega 63 funcionários em todo o país, possuindo 13 escritórios próprios e 14 escritórios satélites. Em termos de serviços prestados, a intervenção, o aconselhamento profissional gratuito e confidencial a jogadores problemáticos e suas famílias são os mais fornecidos. No campo da saúde pública, através de actividades comunitárias, são incentivados estilos de vida saudáveis, que possam dirimir os potenciais perigos dos jogos de fortuna ou azar e evitar o problema do jogo. A Fundação oferece serviços de afinidade cultural para os diferentes grupos étnicos em vários idiomas (cantonense, mandarim, coreano, vietnamita, tailandês, japonês, língua Maori, etc.). A Fundação, no ano de 2011/12, recebeu rendimentos de NZ 5317908 dólares, dos quais, 87%, ou \$ 4642520, provieram de serviços contratados pelo Ministério da Saúde, o que representa um quarto¹⁷ do orçamento anual do Ministério para o problema do jogo (NZ \$ 18843000).

II. Situação actual dos serviços do problema do jogo da saúde

O Ministério da Saúde executa o plano de serviço de três anos, de acordo com o planeamento estratégico, as necessidades, e as recentes mudanças no ambiente de jogo. Este plano surge integrado no processo de consulta e de obtenção de opiniões, que determina a actuação dos demais serviços públicos de saúde e a intervenção, investigação e actividades de avaliação relacionadas ao seu orçamento. Dois dos planos trienais de

¹⁶ Baseado na explicação de Wang Xianchi, resulta da tradução da língua chinesa.

¹⁷ Relatório Anual da *New Zealand Problem Gambling Foundation* 2011-2012. <http://pgfnz.org.nz/wp-content/uploads/2013/02/FinalReportWeb.pdf> de 21/7/2014

2010/11 - 2012/13 e 2013/2014 - 2015/16 são apresentados no quadro 2. Estes seis anos de análise de dados do orçamento mostram que as despesas com os serviços de intervenção foram elevadas para 46% do orçamento total de seis anos, seguidas de 37% para os serviços de saúde pública. Existe em grande detalhe de todos os aspectos do programa de actividades e orçamento específico para o trabalho. Neste trabalho, quero analisar melhor o plano de 2013/14 - 2015/16¹⁸ do serviço do ano.

Quadro 2: Orçamento da Nova Zelândia para as questões relacionadas com o jogo problemático 2010/11-2015/16 (milhões NZ\$)

Serviços	2010/11	2011/12	2012/13	2013/14	2014/15	2015/16	Total	(%)
Saúde Pública	6.758	7.091	6.965	6.779	6.858	6.835	41.286	37%
Intervenção	8.413	8.549	8.564	8.33	8.55	8.42	50.826	46%
Pesquisa e Avaliação	2.499	2.224	1.423	2.63	2.125	1.875	12.776	12%
Despesas Operacionais do Ministério da Saúde	0.957	0.979	1.001	0.957	0.979	1.001	5.874	5%
Total	18.627	18.843	17.953	18.696	18.512	18.131	110.762	100%

Explicação: A despesa do triénio 2010/11-2012/13 esperava-se que fosse apenas NZ\$170,000, menos de que o orçamentado o que significa uma taxa de execução orçamental de 99.7%

Fonte: Ministério da Saúde 2013. *Preventing and Minimising Gambling Harm: Three-year service plan and levy rates for 2013/14 to 2015/16*. Wellington: Ministry of Health, <http://www.health.govt.nz>

1. Serviço de Saúde Pública

A manutenção e a melhoria do nível de saúde das pessoas é o objectivo dos serviços de saúde pública. A difusão do problema do jogo,

¹⁸ Ministério da Saúde (2013), *Preventing and Minimising Gambling Harm: Three-year service plan and levy rates for 2013/14 to 2015/16*. Wellington: Ministry of Health, <http://www.health.govt.nz/>

através dos media, incluindo a Internet, é feita para que o público possa compreender a natureza dos jogos de fortuna ou azar e perceber os potenciais impactos negativos desta actividade. Esta publicidade pode ainda desenvolver as habilidades individuais dos cidadãos que são incentivados a ter um comportamento de jogo responsável, bem como a detecção precoce de pessoas em risco de problema de jogo, para garantir que elas compreendam os tipos de intervenção e informação existente, para organizar uma variedade de actividades comunitárias, para promover e construir um ambiente social, natural, espiritual e cultural saudável e para reduzir a incidência do problema do jogo. Serviços específicos incluem seis itens: prevenção primária, desenvolvimento de pessoal de saúde pública e de formação, sensibilização pública e programas de educação para a redução dos danos do jogo, coordenação nacional, apoio a conferências e auditoria. Cada item do orçamento pode ser encontrado no quadro 3.

Quadro 3: Orçamento dos Serviços Públicos para o problema do Jogo 2013/14-2015/16 (NZ\$)

Serviços	2013/14	2014/15	2015/16
Prevenção Primária	4,748,747	4,698,000	4,744,980
Formação de Pessoal	120,000	180,000	180,000
Plano de Educação	1,680,000	1,680,000	1,680,000
Coordenação Nacional	130,000	130,000	130,000
Apoio a Conferências	100,000	20,000	100,000
Actividades de Fiscalização	-	150,000	-
Total	6,778,747	6,858,000	6,834,980

Fonte: Ministério da Saúde. 2013. Preventing and Minimising Gambling Harm: Three-year service plan and levy rates for 2013/14 to 2015/16. Wellington: Ministry of Health, <http://www.health.govt.nz>

A prevenção primária inclui a promoção da saúde, o aumento das actividades na comunidade, a melhoria da conscientização da comunidade relativamente ao problema do jogo, a cooperação com o governo local sobre a política local do jogo, o apoiar aos planos locais e da comunidade na conscientização e educação de segurança. O Ministério da Saúde contrata actualmente 20 agências de serviços que oferecem diferentes

serviços de prevenção primária. Desde 2007, o Ministério da Saúde financiou a Agência de Promoção de Saúde¹⁹, numa série de programas de consciencialização e educação para a segurança nacional do jogo, que usa os meios de comunicação para levar a cabo campanhas de sensibilização da opinião pública para os perigos do jogo, incentivar os neozelandeses a discutirem os impactos generalizados nos indivíduos, famílias e comunidades, para compreenderem as acções que podem ser tomadas por indivíduos, mas famílias e mas comunidades para prevenir e reduzir os danos do jogo e para melhorar a resistência social aos danos do jogo.²⁰

A campanha publicitária actual é "Vamos optar por terminar com o jogo perigoso." A Conferência de coordenação e apoio nacional, ao mesmo tempo melhorar a saúde pública e a capacidade de fornecer serviços de intervenção. Devido á sua coerência com os princípios de saúde pública, portanto, eles são agrupados sob a categoria classificada despesas de saúde pública. A formação do pessoal concentra-se no desenvolvimento de pessoal técnico especializado em problemas do jogo. Parte do fundo das organizações não-governamentais do Ministério da Saúde é gasto em despesas de formação de pessoal, de modo que o pessoal das entidades financiadas pelo governo possa gastar parte do seu tempo a participar na formação que irá melhorar as suas capacidades de atendimento. Ao mesmo tempo, o Ministério da Saúde fornece formação a organizações profissionais para que garantam formação adequada ao pessoal clínico em intervenção psicossocial e prevenção primária ao pessoal de saúde pública, respectivamente. Através de briefings regulares os serviços nacionais de coordenação organizam actividades de formação e desenvolvimento de pessoal para divulgação informações críticas sobre os prestadores de serviços para garantir que os diferentes prestadores de serviços progridam de forma constante, para poderem ajudar a prevenir e a reduzir a cooperação entre as agências. Este apoio inclui o Simpósio Internacional sobre Jogo Problemático e a Conferência Anual sobre Toxicodependência / ou Conferência de saúde pública. Em cada três anos, o Ministério da Saúde realiza uma auditoria às entidades que prestam serviços no âmbito do problema do jogo, com o pro-

¹⁹ *New Zealand Health Council* é uma agência governamental que resultou de uma fusão entre o *Alcohol Advisory Council* e o *Health Sponsorship Council* ocorrida em Julho de 2012, enquanto eram desenvolvidas algumas campanhas de saúde organizadas pelo Ministério da Saúde, <http://www.hpa.org.nz/>

²⁰ Para mais detalhes consultar <http://choicenotchance.org.nz/>

pósito de saber em que termos é feita a governança e a gestão financeira, e qual a capacidade de resposta cultural, gestão de dados e qualidade do serviço das referidas entidades.

2. Serviços de Intervenção

Os serviços que prestam este tipo de serviços a jogadores problemáticos e outros afectados por provlemas psicológicos e a precisar de aconselhamento, bem como os orçamentos para os anos de 2013/14-2015/16 podem ser encontrados no quadro 4:

Quadro 4: Orçamento dos Serviços de Intervenção na área do jogo problemático 2013/14-2015/16 (NZ\$)

Serviços	2013/14	2014/15	2015/16
Hotlines	1,100,000	1,100,000	1,100,000
Apoio psicológico	7,035,000	7,035,000	7,105,350
Recolha de informação	15,000	15,000	15,000
Desenvolvimento do Pessoal	180,000	200,000	200,000
Fiscalização		200,000	
Total	8,330,000	8,550,000	8,420,350

Fonte: Ministério da Saúde. 2013. Preventing and Minimising Gambling Harm: Three-year service plan and levy rates for 2013/14 to 2015/16. Wellington: Ministry of Health, <http://www.health.govt.nz/>

As Hotlines e os serviços *on-line*²¹ oferecem aconselhamento 24 horas, e é muitas vezes o primeiro contacto que as pessoas com problemas fazem. Os serviços prestados pela Hotline, incluem serviços especializados em Maori, Pasifika e outros , bem como serviços vocacionadas para as questões das dívida de jogo e respectivos planos de reestruturação. Além disso, a *Problem Gambling Foundation of New Zealand* fornece linhas directas para os asiáticos. Os serviços sobre o problema do jogo hotline são parte integrante do plano de serviço, incluindo opções de: prestação de

²¹ Número hotline 0800 654 655 and on-line support <http://www.gamblinghelpline.co.nz/>

informações, prestação de serviços de intervenção para as pessoas que não querem dar-se a conhecer, encaminhamentos para outras prestadoras de serviços, bem como auto-ajuda e apoio munitus. Através da integração da chamada Lifeline pretende-se melhorar a eficiência, reduzindo os custos administrativos. O orçamento anual correspondente foi em 2013 / 14-2015 / 16 reduzido face ao anterior (2010 / 11-2012 / 13) de NZ \$ 1,5 milhões para NZ \$ 1,1 milhões.

A intervenção psicossocial e o apoio estão incluídos em diferentes ambientes (como prisões) para uma gama de serviços de intervenção para jogadores problemáticos e suas famílias. O Ministério da Saúde, através da publicação do *"Intervention Service Practice Requirements Handbook"* implementou e regulamentou quatro tipos de intervenções, incluindo uma breve intervenção, intervenção abrangente, facilitação e acompanhamento²². Os serviços dedicados aos Maori e Pasifika podem assegurar que a população destas comunidades recebe serviços adequados.

O orçamento para a recolha de dados e elaboração de relatórios é apenas um quarto do orçamento inicial, o que acontece, porque o Ministério da Saúde deixou de contratar fornecedores de software tendo hoje nos seus quadros, pessoas capazes de prestar este serviço. O desenvolvimento e formação do pessoal para os serviços de intervenção é semelhante aos demais serviços públicos de saúde. O Ministério da Saúde tem fundos para contratar agências especializadas para fornecer a dita formação, e também financiar equipas de serviços de intervenção para participar em planos de educação e formação.

3. Pesquisa e avaliação

A "Lei do Jogo de 2003" impõe claramente uma estratégia de estudo do problema do jogo que seja integrada e que inclua uma avaliação independente. Para tal, a estratégia de pesquisa²³ 2005-2010, proposta pelo Ministério da Saúde, em 2005, continha programas previamente delineados no sentido de acompanhar a pesquisa e a avaliação do problema

²² Ministério da Saúde (2008), *Intervention Service Practice Requirements Handbook (version 1.1)* Wellington: Ministry of Health, <http://www.health.govt.nz/>, accessed on 18/7/2014

²³ Ministério da Saúde (2005), *Problem Gambling Research Programme 2005 – 2010*, <http://www.health.govt.nz/>, accessed on 23/7/2014

do jogo e o cronograma. A estratégia de estudo a partir de 2010 tornou-se parte integrante do Plano Estratégico 2010-2016. Um número de universidades e instituições ligadas à investigação na Nova Zelândia estão a efectuar uma monitorização contínua da prevalência dos problemas do jogo, a incidência de casos, o impacto social, económico e cultural dos jogadores com problemas de comportamento, para avaliar a eficácia dos obstáculos ao acompanhamento e para estudar sistematicamente as características comportamentais dos jogadores oriundos de diferentes grupos de risco e culturas, o comportamento da indústria do jogo, as acções do governo e por último, a avaliação do serviço. O orçamento de 2013 / 14-2015 / é apresentado no Quadro 5. O orçamento total é de NZ\$ 6,63 milhões o que, comparado com os NZ\$ 6146000 face ao orçamento do ano transacto, significa um aumento de cerca de NZ\$ 50 milhões.

**Quadro 5: Orçamento de Pesquisa e avaliação
2013/14-2015/16 (NZ\$)**

Serviços	2013/14	2014/15	2015/16
Programa de Pesquisa 2013/13-2015/16	2,129,751	1,750,000	1,600,000
Resultados e avaliação	500,000	375,000	275,000
Total	2,629,751	2,125,000	1,875,000

Fonte: Ministério da Saúde. 2013. Preventing and Minimizing Gambling Harm: Three-year service plan and levy rates for 2013/14 to 2015/16. Wellington: Ministry of Health, <http://www.health.govt.nz>

As despesas operacionais do Ministério da Saúde incluem a gestão dos contratos, a definição das políticas de trabalho relativas ao desenvolvimento dos serviços prestados, à pesquisa, gestão de planos de acompanhamento e avaliação, à colecta de informações dos clientes e à gestão de dados, bem como ao desenvolvimento dos próximos planos estratégicos de três e seis anos. Para analisar os custos específicos, consulte o Quadro 2.

Vale a pena ressaltar que todos os níveis de serviços prestados pelo Departamento de Assuntos Internos tem em conta a diversidade das culturas da Nova Zelândia, e considerando ainda as necessidades das minorias na prestação de serviços de intervenção, para além do uso do Inglês, o aconselhamento em Maori, dialectos do Pacífico Sul,

chinês, coreano e outras línguas também é prestado por aquela entidade. Atenção especial também é dada ao cultivo das capacidades de investigação maori na pesquisa e avaliação.

III. Eficácia das políticas implementadas na Nova Zelândia

Em tempos um académico da Nova Zelândia referiu que a promulgação da “Lei do Jogo de 2003” e o trabalho inicial do Departamento de Assuntos Internos e do Ministério da Saúde foram importantes, mas o balanço efectuado uma década depois concluiu que as práticas de saúde pública acerca do problema do jogo na Nova Zelândia foram um fracasso. As razões são a participação inadequada da indústria do jogo, a dependência das agências comunitárias e governamentais dos lucros dos jogos de fortuna ou azar e o não estabelecimento de um mecanismo de responsabilização legal independente²⁴. No entanto, aquele estudo não dispõe de dados suficientes de apoio, nem é suficientemente categórico para convencer a opinião pública. Para medir a eficácia da estratégia do problema de jogo integrado, o Ministério da Saúde, no segundo plano de seis anos (2010-2016) estabeleceu os seguintes 11 objectivos:

1. Redução das desigualdades de saúde relacionados com o problema do jogo.
2. Apoio às famílias Maori para que estas possam atingir o máximo de bem-estar e minimizar os impactos negativos do jogo.
3. Participação em actividades locais de prevenção e minimização dos danos resultantes dos jogos de fortuna ou azar.
4. Implementar uma política de saúde a nível nacional, regional e local para prevenir e minimizar os danos do jogo.
5. Sensibilização do governo, da indústria de jogos, das comunidades, da família e dos indivíduos, de forma a compreenderem e reconhecerem o tipo de danos de jogo que afectam os indivíduos, as famílias e as comunidades.

²⁴ Adams, P. J. and Rossen, F. (2012), *A tale of missed opportunities: pursuit of a public health approach to gambling in New Zealand*. *Addiction*, 107: 1051–1056. doi: 10.1111/j.1360-0443.2012.03800.x

6. A força de trabalho qualificada é desenvolvida para oferecer serviços eficazes para prevenir e minimizar os danos do jogo.

7. As pessoas têm habilidades para a vida e resistência para fazer escolhas saudáveis e prevenir e minimizar os danos do jogo.

8. São projectados ambientes de jogo para prevenir e minimizar os danos do jogo.

9. Os serviços de assistência ao problema do jogo aumentam efectivamente a consciencialização sobre o tipo de perigo advindos dos jogos de fortuna ou azar que afectam os indivíduos, as famílias e as comunidades, para as pessoas que estão directa e indirectamente afetadas.

10. Devem ser desenvolvidas intervenções acessíveis, ágeis e eficazes.

11. Um programa de pesquisa e avaliação estabelece uma base de evidências, que sustenta todas as actividades do problema dos jogos de fortuna ou azar.

Em 2011 o Ministério da Saúde contratou a KPMG para desenvolver o seguinte relatório “*Outcomes Framework for Preventing and Minimising Gambling Harm-Baseline Report*”²⁵. As 11 metas do relatório estão subdivididas em 65 indicadores mensuráveis, que reflectem plenamente o estado dos serviços na Nova Zelândia; no entanto, o próprio relatório não fornece informações sobre a eficácia desses serviços.

O autor recolheu cinco conjuntos de dados de residentes identificados com problemas relacionados com os jogos de fortuna da Nova Zelândia desde 1991 (ver Quadro 6), tentando fazer uma análise preliminar sobre os impactos da política do jogo problemático desde 2003. O Quadro 6 mostra as taxas de participação no jogo, ou seja, a percentagem dos entrevistados que nos últimos doze meses estiveram envolvidos, pelo menos uma vez, em actividades de jogo, mostrando uma tendência de queda significativa nos últimos 20 anos, ficando bem abaixo dos 90% em 1991 para 52,1% em 2011/12. Como a grande maioria dos jogadores eram jogadores casuais, os jogos de fortuna ou azar não lhes causaram quaisquer riscos de jogo problemático. O declínio das taxas de participação em actividades de jogo representa principalmente a tendência dos jogadores casuais. A prevalência do problema do jogo em 1991 foi de 3,3%,

²⁵ KPMG (2013). *Outcomes Framework for Preventing and Minimising Gambling Harm-Baseline Report* <http://www.health.govt.nz/>, accessed on 25/7/2014

1,3% em 1999, 1,2% em 2002/2004 0,4% em 2006/2007 e 0,3% em 2011/2012. Enquanto as pesquisas acerca do problema do jogo usaram diferentes ferramentas de medição, não podendo ser comparadas de forma simples, os resultados mostram geralmente uma tendência descendente. Usando o problema padronizado de Williams, Volberg, & Stevens²⁶, também se pode chegar à mesma conclusão. Outras análises mostraram que a tendência actual das taxas de prevalência do problema do jogo na Nova Zelândia em comparação com 1991, sofreram uma queda significativa. Desde 1999, no entanto, as taxas de prevalência do problema do jogo mantiveram-se praticamente estáveis, mostrando um declínio não significativo em termos estatísticos. Em geral, as políticas relacionadas com o problema do jogo que são implementadas na Nova Zelândia são bem sucedidas.

Quadro 6: Tendência de Jogo e do jogo responsável na Nova Zelândia 1991-2012²⁷

	1991	1999	2002/04	2006/07	2011/12
Participantes		18 os superios	15 os superios	15 os superios	15 os superios
Método	Telefone	Telefone	Frente-a- -frente	Frente-a- -frente	Frente-a- -frente
Tamanho da amostra	4,053	6,452	12,929	12,488	9,821

²⁶ Williams, R.J., Volberg, R.A. & Stevens, R.M.G. (2012). The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. May 8, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/3068>.

²⁷ Explanation (1) The 2002/04 survey began on 9/2002 and ended on 1/2004.
(2) The standardization of problem gambling prevalence rates of 1991 1999 and 2006/2007 were from Williams, R.J., Volberg, R.A. & Stevens, R.M.G. (2012). The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. May 8, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/3068>

(3) O inquérito de 2002/2004 continha um questionário de 10 perguntas e não pode ser standardizado. A informação de 2011/2012 resulta dos cálculos efectuados pelo autor com referência à literatura e deriva de um risco moderado (1.00%)e do jogo patológico (0.3%) mais o total multiplicado por 0.58.

	1991	1999	2002/04	2006/07	2011/12
Taxa de Participação de Jogo	90%	86%	69.40%	65.10%	52.10%
Instrumento de pesquisa	SOGS-R	SOGS-R		CPGI	CPGI
Jogadores casuais			67.50%	59.90%	49.00%
Jogadores de baixo risco			0.70%	3.50%	1.80%
Jogadores de médio risco				1.30%	1.00%
Problemas de Jogo reportados	3.30%	1.30%	1.20%	0.40%	0.30%
Prevalência de Jogo standar- dizada	2.60%	1.00%		1.00%	0.80%

Fontes:

Abbott, M.W., & Volberg, R.A. (1996). *The New Zealand national survey of problem and pathological gambling*. Journal of Gambling Studies, 12(2), 143-160.

Abbott, M.W., & Volberg, R.A. (2000). Taking the Pulse on Gambling and Problem Gambling in New Zealand: A Report on Phase One of the 1999 National Prevalence Survey. Wellington: Department of Internal Affairs

Ministério da Saúde (2006). Problem Gambling in New Zealand: Analysis of the 2002/03 New Zealand Health Survey. Wellington: Ministry of Health.

Ministério da Saúde (2009). A Focus on Problem Gambling: Results of the 2006/07 New Zealand Health Survey. Wellington: Ministry of Health.

Ministério da Saúde (2012). Problem Gambling in New Zealand: Preliminary findings from the New Zealand Health Survey (July 2011 to March 2012). Wellington: Ministry of Health.

IV. Sumário e Implicações

A “Lei do Jogo de 2003” da Nova Zelândia deixou para trás as velhas políticas orientadas para o mercado de jogos de azar, e estabeleceu um regulamento de jogo orientado para as políticas de saúde pública aumentando assim as hipóteses de controlar a actividade do jogo, incentivar o jogo responsável, implementar estratégias integradas acerca do problema do jogo com o intuito de minimizar os danos resultantes do jogo. A Lei do Jogo definiu claramente um regulamento sobre ambiente, educação pública e prevenção, tratamento eficaz, pesquisa e avaliação. O Departamento de Assuntos Internos assegura a supervisão estrita dos produtos de jogo e ambientes de jogo para garantir aos operadores de jogo o

fornecimento de serviços de jogo responsável e regular a educação dos jogadores e os problemas com o jogo, informando por meio de publicidade dentro dos estabelecimentos de jogo. O Ministério da Saúde coordena a prevenção, o tratamento, a pesquisa e a avaliação de forma regular que se desenvolve em planos de seis e três anos (plano estratégico e plano de serviço respectivamente). Os fundos necessários para o desenvolvimento da estratégia do problema do jogo são calculados com base no tamanho de cada operação de jogo e com base nos seus impactos sobre o problema do jogo. A prevenção, o tratamento, a pesquisa e os trabalhos do problema específico do jogo são contratados e efectuados por ONGs e por universidades especializadas na prevenção e redução dos danos do jogo. A estratégia para o problema do jogo tem directrizes claras, objectivos e planos de acção, orçamentos e sistemas de avaliação correspondentes. A estratégia de jogo sistemática e padronizada integrada da Nova Zelândia segue parâmetros internacionais, senão únicos, sem par a nível mundial. Os esforços governamentais de Macau para lidar com o problema do jogo começaram em 2004, quando o então Chefe do Executivo, Edmund Ho, em 23 de novembro de 2004, no Relatório de Governo do exercício de 2005, anunciou publicamente que o Governo “vai disponibilizar recursos suficientes para evitar a propagação do fenómeno do jogo e patológico, promover o desenvolvimento saudável da indústria do (jogo). “Em 2008, o Governo da RAEM propôs os objectivos da política de “jogo responsável.” Na última década, o Governo continuou a aumentar e a fortalecer a supervisão da indústria do jogo, através de várias maneiras, incluindo o aumento da alocação de recursos, a protecção dos consumidores de jogos de fortuna ou azar, a educação e defesa da comunidade, a promoção do jogo responsável, o aconselhamento do jogo patológico, a pesquisa e avaliação, etc., e gradualmente criou uma política relativamente completa na área do jogo responsável.²⁸ A taxa de participação no jogo dos residentes locais caiu de 67,9% em 2003 para 49,5% em 2013. O problema do jogo e a prevalência do jogo patológico baixaram cerca de 6,0% em 2007 para 5,6% em 2010, e 2,8% em 2013.²⁹

²⁸ Huang, Gui-Hai (2011). *Responsible gambling policies and practices in Macao: A critical review*. Asian Journal of Gambling Issues and Public Health, 2(1), 49-60. doi:10.1186/2195-3007-2-49.

²⁹ Fung Ka Chio (2014), *Report of Responsible gambling 2009-2013*, Macao.

A política do jogo responsável em Macau tem alcançado algum sucesso. A Política do Jogo Responsável em Macau corresponde aproximadamente às estratégias na Nova Zelândia, mas as duas diferem significativamente sobre o destino dos princípios orientadores, projecto de sistemas e recursos. Em termos de orientações, os reguladores do jogo da Nova Zelândia dão prioridade às questões de saúde pública para controlar o crescimento da indústria do jogo e estabelecer uma estratégia para o problema do jogo integrado, tanto quanto possível para minimizar os danos do jogo. A indústria do jogo é indústria líder em Macau, como tal, a execução da política do jogo responsável deve permitir o desenvolvimento saudável da indústria. O que é particularmente digno de menção é que, de acordo com a Lei do Jogo da Nova Zelândia, o jogo responsável significa: i) que as regras do jogo sejam legais, justas, credíveis e seguras e ii) que nenhuma pressão ou dispositivos incentivem o jogo e iii) que haja participação informada: aqueles que jogam devem compreender a natureza dos jogos de fortuna ou azar e de forma a não causar dano. Jogo responsável é um direito dos jogadores e uma obrigação para os operadores de jogo e as acções irresponsáveis dos jogadores individuais não são o foco do jogo responsável. Em contraste, a política do jogo responsável em Macau enfatiza as cinco partes interessadas, incluindo o Governo, os operadores de jogo, o problema do jogo para as instituições de prevenção, bem como organizações de educação e outros membros da comunidade, os jogadores e seus familiares, incentivando a partilha de responsabilidades e, assegurar que os jogadores tomem decisões informadas ao jogar, e que as suas acções sejam responsáveis.

Em termos de concepção do sistema, a estratégia do combate ao jogo patológico da Nova Zelândia, passa por implementar os princípios da “Lei de Jogo de 2003”, o que em Macau significaria obter uma autorização legal clara do Governo em relação às políticas do jogo responsável.³⁰ Por exemplo, a implementação de programas de prevenção, educação e pesquisa das questões relacionadas com o jogo estão entre os objectivos das políticas do Chefe do Executivo, e as “medidas de implementação do Jogo Responsável” são orientações que foram dirigidas à indústria do jogo pela Inspecção e Coordenação de Jogos. Finalmente, sobre o destino dos

³⁰ Ver Subpart 1 — Age restriction on certain gambling; Subpart 2 — Admission to venues; Subpart 3 — Regulations relating to harm prevention and minimisation.

recursos, em 2013, o Governo da RAEM e as agências de serviço social investiram um total de MOP 21,58 milhões na prevenção, aconselhamento e investigação do problema do jogo,³¹ que significa cerca de 0,006% da receita bruta anual dos jogos de fortuna ou azar desse ano MOP 360,7 mil milhões), o pode ser visto como uma gota no oceano. Na Nova Zelândia, 0,74% das receitas de jogo brutas dos casinos e 1,31% do rendimento das máquinas de jogo externas foram designados para os departamentos do problema de jogo, como recursos para o problema do jogo de Macau e Nova Zelândia está em condições bastante diferentes. Embora a importância dos jogos de azar na economia local em Macau e na Nova Zelândia sejam muito diferentes, ambos têm diferentes culturas, sistemas e leis, para minimizar o dano potencial do problema do jogo, o que é um desafio comum enfrentado por ambos os lugares. As diretrizes, o projeto do sistema e os recursos investidos em ter estratégias para o problema do jogo na Nova Zelândia são dignos para Macau aprender. Claro, é precisamente porque há muitas diferenças no estado da indústria do jogo nas duas economias e diferentes culturas, sistemas e leis, que, ao mesmo tempo que aprende a estratégia do problema do jogo da Nova Zelândia, Macau não pode copiar cegamente. Isso deve ser feito, considerando as condições locais e de um modo prático. Em Macau, a indústria de jogos de azar, por ser o pilar da economia, é uma tarefa difícil, mas importante, focando os impactos negativos do problema do jogo, aumentando os recursos investidos em prevenção, tratamento, pesquisa e avaliação do problema do jogo, melhorando a prestação de produtos de jogo responsável, reduzindo as taxas de ocorrência e prevalência do problema do jogo e minimizando os impactos negativos do jogo.

³¹ Fung Ka Chio (2014), *Report of Responsible gambling 2009-2013*.

