Projeto de Resolução n.º 1240/XVII/1.ª

Recomenda ao Governo a realização de uma campanha nacional de sensibilização sobre os riscos de adição ao jogo

Exposição de motivos:

No 4.º trimestre de 2025, o jogo online em Portugal gerou 337,6 milhões de euros de receita bruta, com 4,93 milhões de registos de jogadores e 361,4 mil registos autoexcluídos, o que representa 7,3% do total de contas registadas[1]. Logo no 1.º trimestre de 2026, o número de registos autoexcluídos subiu para 380,5 mil, mais 23,1% do que no período homólogo e 5,3% face ao trimestre anterior[2] sendo que no 2.º trimestre a curva ascendente se manteve: o número de registos de jogadores autoexcluídos subiu para 413,7 mil[3]. O aumento do número de registos de jogadores autoexcluídos não permite, por si só, determinar a prevalência da dependência do jogo. Mostra, contudo, que um número crescente de pessoas reconhece a necessidade de interromper a sua participação em jogos e apostas, o que constitui um sinal que não pode ser ignorado na definição das políticas públicas de prevenção.

Este crescimento é também acompanhado de uma evolução dos comportamentos de risco: entre 2023 e 2025, o número de utentes em tratamento no Instituto para os Comportamentos Aditivos e as Dependências (ICAD), por dependência do jogo, subiu de 358 para 782 pessoas, um crescimento de 118% em apenas dois anos[4]. Estima-se que 1,3% da população apresenta hoje sinais de risco de jogo problemático e 0,6% cumpre critérios de dependência[5] sendo que, de acordo com dados de 2024, 18% dos jovens entre os 13 e os 18 anos haviam jogado a dinheiro no ano anterior[6], o que é um evidente sinal de alarme.

A literacia em saúde constitui uma das formas mais eficazes de prevenir os riscos associados ao jogo, ao dotar as pessoas das competências que lhes permitem reconhecer os perigos e tomar as decisões informadas antes da instalação dos comportamentos de risco. A evidência

---

[1] Relatório 4° trimestre 2025, *Registo de atividade do jogo online em Portugal*, Serviço de Regulação e Inspeção do Jogo, pág. 3.

[2] Relatório 1° trimestre 2026, Registo de atividade do jogo online em Portugal, Serviço de Regulação e Inspeção do Jogo, pág. 3.

[3] Relatório do 2.º trimestre de 2026, Registo de atividade do jogo online em Portugal, Serviço de Regulação e Inspeção do Jogo, pág. 3.

[4] Primeira unidade pública para dependência do jogo a dinheiro abre amanhã em Lisboa, Publico, Junho 2026

[5] ICAD alerta para aumento dos comportamentos de jogo problemático. 1,3% da população com sinais de risco, Diário de Notícias, Janeiro 2026

[6] Estudo sobre o Consumo de Álcool, Tabaco, Drogas e Outros Comportamentos Aditivos e Dependências, Portugal 2024, Ministério da Saúde, ICAD, pág. 10.

científica confirma o potencial dessas intervenções, em particular das campanhas de sensibilização, dirigidas tanto à população em geral, como também concentrada nos públicos alvos, incluindo os mais jovens[7]. Também a Organização Mundial da Saúde reconhece as ações de prevenção nesta área como as medidas mais custo-efetivas para reduzir danos[8].

Por isso, o LIVRE vê como prioritário o desenvolvimento e divulgação de uma campanha nacional de prevenção dos comportamentos de risco relacionados com o jogo. Uma campanha desta natureza enquadra-se aliás nos objetivos do Plano Nacional para a Redução dos Comportamentos Aditivos e das Dependências 2030[9], aprovado através da Resolução do Conselho de Ministros n.º 115/2023, de 26 de setembro, que integra expressamente os padrões comportamentais associados ao jogo e estabelece, como objetivo, o reforço da literacia em saúde, dotando os cidadãos de competências para tomar decisões informadas. O Plano defende igualmente uma comunicação próxima e acessível e prevê a avaliação da execução e do impacto das intervenções realizadas.

A sensibilização da população não substitui a regulação da atividade, as restrições à publicidade, os mecanismos de proteção dos jogadores ou a existência de respostas de tratamento. Constitui, contudo, uma dimensão indispensável de uma política integrada de prevenção, e permitirá chegar à população antes da instalação de comportamentos de risco, ou facilitar a procura de ajuda quando esses comportamentos já existem.

O crescimento do jogo online, e por consequência o agravamento dos comportamentos de risco associados, são temas prioritários para o LIVRE. A realização de uma campanha nacional de sensibilização constitui mais um passo nesse trabalho e com especial atenção aos grupos mais vulneráveis, nomeadamente as crianças e os jovens. Para garantir a sua utilidade, a campanha deve ser acompanhada por indicadores de impacto e pela divulgação dos respetivos resultados.

Assim, ao abrigo das disposições constitucionais e regimentais aplicáveis, o Grupo Parlamentar do LIVRE propõe à Assembleia da República que, através do presente Projeto de Resolução, delibere recomendar ao Governo que:

1. Desenvolva e promova uma campanha nacional de sensibilização para os riscos e de prevenção dos danos associados aos jogos e apostas, com particular enfoque no jogo online, dirigida à população em geral, e que contenha conteúdos especialmente adaptados aos grupos mais vulneráveis, nomeadamente as crianças e jovens.
2. Defina, em simultâneo com o desenho da campanha a que se refere o número anterior, indicadores mensuráveis relacionados com o seu alcance e impacto e proceda à divulgação dos resultados.

Assembleia da República, 17 de setembro de 2026

---

[7] Interventions to reduce the public health burden of gambling-related harms: a mapping review Lindsay Blank, Susan Baxter, Helen Buckley Woods, Elizabeth Goyder, The Lancet, 2020

[8] Factsheet, Gambling, World Health Organization

[9] Plano nacional para a Redução dos Comportamentos Aditivos e das Dependências 2030, ICAD.

As Deputadas e os Deputados do LIVRE

Isabel Mendes Lopes	**Filipa Pinto**
Jorge Pinto	**Patrícia Gonçalves**
Paulo Muacho	**Rui Tavares**