

**Série de advocacia A1:
OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.**

TEMOS UMA NOVA DROGA PESADA EM MOÇAMBIQUE: os jogos de azar *online*.

Introdução

Em Moçambique nasceu uma nova droga pesada, mas legalizada, acessível a qualquer hora e a qualquer momento. Publicitada, institucionalizada e vendida como se de uma mera diversão se tratasse: **os jogos de azar online**, considerar esta prática como sendo uma droga pesada, não é uma metáfora exagerada e nem mesmo uma tentativa de geração de drama para tornar as introduções textuais mais interessantes, e assim prender ao leitor. Tal como a cocaína ou o álcool em excesso, o jogo online cria dependência, corrói famílias, arrasta jovens para dívidas e conduz, em muitos casos, ao desespero e até à morte. A grande diferença é que, enquanto combatemos com energia outras drogas, deixamos esta infiltrar-se nas casas e telemóveis sem praticamente nenhum controlo.

Estamos diante de um fenómeno social emergente que, a cada dia, assume contornos mais preocupantes: a dependência e proliferação de jogos de azar online. Diferentemente de práticas recreativas convencionais, este tipo de jogo tem se consolidado como uma verdadeira “droga digital”, pela sua capacidade de criar dependência psicológica, induzir comportamentos

Série de advocacia A1: OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.

compulsivos e provocar efeitos devastadores na vida individual, familiar e comunitária. Os dados recolhidos pela De Olho na Administração Pública (DOAP) e o Centro de Desenvolvimento Comunitário em Saúde e Ambiente (CEDSA) são reveladores da gravidade da situação. Até ao momento, já acolhemos mais de 300 pessoas que relatam vício em jogos de azar, com destaque para o facto de que um terço destes casos envolve pensamentos recorrentes de suicídio. Esta estatística, por si só, sinaliza uma emergência de saúde pública. O perfil dos afetados é igualmente alarmante, variam entre jovens de 17 anos e adultos de até 41 anos, abrangendo tanto servidores públicos, cuja produtividade é essencial ao funcionamento do Estado, como também empreendedores e trabalhadores do setor informal, cujo rendimento familiar depende diretamente da sua estabilidade financeira.

A dependência em jogos de azar não é um problema isolado; ela desencadeia uma cadeia de vulnerabilidades: endividamento crônico, degradação das relações familiares, evasão escolar, perda de emprego, isolamento social e, em casos extremos, o suicídio. Em contextos de instituições frágeis como o de Moçambique, onde as redes de proteção social são limitadas e o acesso a serviços de saúde mental ainda é precário, o impacto torna-se ainda mais devastador. Entretanto, apesar desta realidade palpável, os órgãos reguladores nacionais, como a Inspeção Geral de Jogos (IGJ), permanece preso a um paradoxo institucional. Por um lado, reconhecem determinados jogos como “jogos de azar”, admitindo implicitamente os riscos de dependência; por outro, insistem em classificá-los como “jogos recreativos”, o que minimiza a sua gravidade e legitima a sua ampla disseminação no mercado. Esta contradição não é meramente semântica: ela traduz-se na ausência de fiscalização efetiva, na normalização do vício e na captura simbólica do discurso estatal por interesses econômicos ligados ao setor dos jogos. O que emerge, portanto, é um duplo fracasso estrutural:

- O fracasso da regulação, pois a IGJ, criados para proteger os cidadãos, acabam por se tornar cúmplices involuntários de um mercado predatório, que lucra com a vulnerabilidade psicológica da juventude, tudo em nome dos tributos.
- O fracasso da política pública, pois o vício em jogos ainda não é reconhecido como um problema de saúde pública, ficando relegado ao plano do “entretenimento de risco controlado”, quando, na prática, é uma ameaça concreta à coesão social e ao desenvolvimento humano sustentável.

É urgente, portanto, “reconceptualizar” os jogos de azar não apenas como uma questão de regulação econômica, mas sobretudo como uma questão de saúde mental e de proteção social. O fortalecimento da advocacia social para exigir maior transparência, fiscalização e responsabilização dos órgãos reguladores é um passo indispensável. Reconhecer os jogos de azar como uma “nova droga de Moçambique” significa nomear o problema na sua verdadeira dimensão e impedir que, sob o disfarce de “diversão”, se consolide uma crise social silenciosa e devastadora. Este artigo de reflexão tem como objetivo geral analisar o impacto da dependência dos jogos de azar, aliado à inoperância dos órgãos responsáveis pela tutela desta

Série de advocacia A1: OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.

atividade, bem como ao quadro legal que a orienta. Para além disso, o documento procura evidenciar as principais contravenções legais cometidas pelo IGJ, enquanto entidade reguladora, apresentando também uma breve construção do arcabouço legal que sustenta tais atividades e analisando, de forma preliminar, as irregularidades mais recorrentes. Do mesmo modo, será traçado um panorama global das consequências dos jogos de azar a nível mundial, complementado com depoimentos em primeira pessoa de algumas vítimas que se encontram profundamente impactadas por este vício. Por fim, serão apresentadas recomendações preliminares com vista a estancar as consequências desta nova “droga” silenciosa e perigosa

O impacto dos jogos de azar pelo mundo afora.

Os jogos de azar, frequentemente vistos como uma forma de entretenimento inofensiva, têm se revelado uma séria preocupação de saúde pública em diversas partes do mundo. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), aproximadamente 11,9% dos homens e 5,5% das mulheres a nível global experienciam algum nível de dano devido ao jogo, incluindo problemas financeiros, emocionais e sociais. Esses dados indicam que o jogo não é apenas uma atividade de lazer, mas pode representar um risco significativo para a saúde pública (WHO, 2024)¹. Além disso, a Comissão Lancet de Saúde Pública alertou que cerca de 80 milhões de adultos em todo o mundo sofrem de transtorno de jogo, uma condição caracterizada por apostas contínuas apesar das consequências adversas. A comissão enfatiza que o jogo deve ser tratado como um problema de saúde pública, semelhante ao álcool e ao tabaco, e que os governos devem priorizar a proteção do bem-estar da população em detrimento de motivações econômicas (The Lancet, 2024)².

O impacto financeiro dos jogos de azar também é alarmante. Estima-se que os consumidores globais perderão cerca de US\$ 700 bilhões com jogos de azar até 2028. Essas perdas não apenas afetam os indivíduos, mas também têm repercussões econômicas mais amplas, incluindo custos com tratamentos de saúde mental, perda de produtividade e custos judiciais (DemandSage, 2025)³.

A saúde mental dos jogadores é outra área de preocupação. O vício em jogos de azar está associado a uma série de problemas de saúde mental, como depressão, ansiedade e estresse. Estudos indicam que indivíduos com transtorno de jogo têm uma probabilidade **15 vezes maior** de cometer suicídio em comparação com a população geral (WHO, 2024).

¹ WHO. (2024). Gambling. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gambling>

² The Lancet. (2024). Gambling poses huge global threat to public health, experts warn. Disponível em: <https://www.theguardian.com/society/2024/oct/24/gambling-poses-huge-global-threat-to-public-health-experts-warn-lancet-commission>;

³ DemandSage. (2025). 54 Online Gambling Statistics (2025): Market Size & Trends. Disponível em: <https://www.demandsage.com/online-gambling-statistics/>

Série de advocacia A1: OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.

A exposição ao jogo entre jovens também tem aumentado significativamente. Estudos revelam que crianças a partir de 11 anos estão sendo influenciadas por endossos de celebridades, com 25% dos adolescentes de 13 a 17 anos se sentindo tentados a apostar após ver envolvimento de celebridades. Além disso, muitos menores são expostos a tipos de apostas não regulamentadas, como "skins betting" e "loot boxes", que imitam comportamentos de jogo utilizando itens digitais em jogos (The Guardian, 2025)⁴. Em resumo, os dados apresentados evidenciam que os jogos de azar representam uma ameaça significativa à saúde pública global. As altas taxas de transtornos relacionados ao jogo, as consequências psicológicas e sociais devastadoras, o impacto econômico substancial e a crescente vulnerabilidade de jovens e menores exigem uma ação coordenada e urgente. É imperativo que governos, organizações de saúde e a sociedade civil trabalhem juntos para implementar políticas eficazes de prevenção, tratamento e regulamentação do setor de jogos de azar, visando mitigar seus efeitos prejudiciais e proteger os indivíduos mais vulneráveis.

Por que os jogos de azar online são a nova droga pesada?

Chamar os jogos de azar online de “nova droga pesada” não é apenas uma metáfora. Estudos científicos demonstram que o cérebro humano reage ao ato de apostar de forma semelhante ao que acontece com drogas como o álcool ou a cocaína. Pesquisas em neurociência mostram que, a cada aposta, ocorre uma descarga de prazer imediato que desaparece rapidamente, mas deixa a vontade de repetir a experiência (Scientific American, 2020; BrainFacts, 2015). É esse ciclo de expectativa e frustração que leva muitos a desenvolverem comportamentos compulsivos.

O Manual de Diagnóstico de Transtornos Mentais (DSM-5) já reconhece oficialmente o vício em jogos como um transtorno comparável à dependência de substâncias químicas. Pesquisas indicam que jogadores compulsivos precisam apostar valores cada vez mais altos para sentir a mesma emoção, um fenômeno idêntico ao da tolerância observada em alcoólatras e toxicodependentes (Time, 2014).

Outros estudos clínicos apontam que, quando privados do jogo, muitos dependentes apresentam sintomas como ansiedade, irritabilidade, insônia e desejo intenso de voltar a apostar, semelhantes aos de pessoas em abstinência de álcool ou drogas (VeryWellMind, 2023; Stanford, 2011). Essa evidência reforça a ideia de que estamos diante de um vício verdadeiro, e não de uma simples “má escolha pessoal”.

Até mesmo estudos de neuroimagem trazem ainda provas contundentes. Pesquisas utilizando tomografia por emissão de positrões (PET) mostraram que jogadores patológicos apresentam níveis de liberação de dopamina no cérebro semelhantes aos de dependentes de substâncias químicas quando expostos a estímulos de aposta. Em alguns casos, a intensidade da resposta

⁴ The Guardian. (2025). Children as young as 11 tempted to try betting after being flooded by celebrity endorsement. Disponível em: <https://www.theguardian.com/society/2025/sep/02/children-as-young-as-11-tempted-to-try-betting-after-being-flooded-by-celebrity-endorsement>

Série de advocacia A1: OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.

dopaminérgica foi praticamente idêntica à observada em consumidores de drogas como a cocaína, confirmando que o sistema de recompensa do cérebro não distingue entre a dependência química e a dependência comportamental (Nature, 2013; European PMC, 2019).

Assim, fica claro que o jogo online atua no organismo como uma droga digital: cria dependência, provoca sintomas de abstinência, altera comportamentos e tem efeitos devastadores na vida social e familiar. Negar estas evidências científicas é permitir que o problema continue a crescer sob o disfarce de “diversão inofensiva”.

Quadro legal de jogos de azar em Moçambique.

O quadro jurídico que regula os jogos de azar em Moçambique desenvolveu-se de forma gradual desde a década de 1990, acompanhando a transição política e económica do país. O objetivo central sempre foi criar mecanismos de controle estatal, regulação do setor privado e prevenção de práticas ilícitas relacionadas aos jogos. A Lei nº 8/94, aprovada em 1994, constitui a primeira base normativa estruturada sobre os jogos de fortuna ou azar, incluindo casinos, máquinas automáticas e bingo. Esta lei marcou o início da formalização de um setor que até então se encontrava em grande medida disperso ou sem regulação clara. O diploma estabeleceu os princípios básicos para a exploração dos jogos, definindo que apenas poderiam funcionar mediante concessão autorizada pelo Estado, assegurando assim o monopólio regulatório. Ao mesmo tempo, introduziu normas para proteger os consumidores e evitar a prática de jogos ilegais, associando-se à necessidade de arrecadação fiscal para o Estado.

No mesmo ano, foi aprovada a Lei nº 9/94, que tratou de uma categoria distinta: os chamados jogos sociais e de diversão. Diferentemente dos jogos de fortuna ou azar, estes abrangem práticas mais populares e acessíveis, como rifas, tômboas, lotarias locais e jogos tradicionais. A sua regulação foi relevante para reconhecer legalmente estas atividades, muito comuns em comunidades e associações, mas que poderiam ser exploradas de forma abusiva sem um enquadramento legal. Com isso, a lei trouxe um equilíbrio entre a preservação de práticas culturais e o controlo estatal, assegurando também arrecadação fiscal e transparência.

A viragem mais significativa deu-se com o Decreto nº 11/2000, que criou e regulamentou a Inspeção-Geral de Jogos (IGJ). Este órgão foi concebido como a principal entidade de supervisão, responsável por inspecionar, auditar, licenciar e fiscalizar toda a indústria dos jogos no país. O decreto conferiu-lhe amplos poderes de intervenção, desde a emissão de pareceres técnicos até a repressão de práticas ilegais. Assim, a IGJ passou a ser a ponte entre o Estado, os concessionários e a sociedade, garantindo que o setor dos jogos não fosse apenas uma fonte de receita, mas também uma atividade regulada com padrões mínimos de legalidade e responsabilidade.

Posteriormente, a Lei nº 1/2010, de 10 de fevereiro, introduziu uma atualização fundamental ao regime jurídico. Este diploma centrou-se na questão das concessões para exploração de

Série de advocacia A1: OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.

jogos de azar, criando um quadro moderno alinhado com práticas internacionais. A lei definiu critérios de elegibilidade para concessionários, mecanismos de transparência e obrigações financeiras, reforçando a ideia de que a exploração dos jogos não é um direito livre, mas sim uma concessão controlada pelo Estado. Além disso, a lei previu a participação da IGJ na Comissão Nacional de Jogos, reforçando o papel institucional de supervisão e integrando diferentes entidades na gestão deste setor estratégico.

O Decreto nº 64/2010 veio complementar a Lei nº 1/2010, funcionando como o seu regulamento. Este diploma detalhou os procedimentos práticos para concessão, licenciamento e funcionamento das casas de jogo, incluindo casinos e salas de máquinas. Além de regular a atividade empresarial, o decreto trouxe dispositivos relacionados com a formação profissional e regras internas de gestão dos concessionários, visando profissionalizar e dar maior credibilidade ao setor.

Já em 2012, foi aprovado o Decreto nº 17/2012, regulando os jogos sociais e de diversão de forma mais detalhada. Este diploma atualizou a Lei nº 9/94 e adequou o setor à realidade contemporânea, reconhecendo a expansão destas práticas em várias comunidades. O decreto estabeleceu critérios claros para a sua realização, evitando abusos e garantindo que fossem explorados de maneira transparente, sem prejudicar os participantes e com benefícios revertidos para fins sociais e comunitários.

Por fim, em 2016, o Decreto nº 44/2016 aprovou o regulamento de organização e funcionamento da própria Inspeção-Geral de Jogos. Este diploma consolidou a estrutura administrativa e funcional da IGJ, definindo os seus departamentos, competências específicas e formas de atuação. Representou uma atualização necessária para reforçar a capacidade institucional da entidade, tornando-a mais apta a lidar com os desafios de um setor em expansão e cada vez mais complexo.

A tabela a seguir mostra de forma resumida os avanços legais dos jogos de azar em Moçambique.

**Série de advocacia A1:
OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.**

Table 1: Quadro Legal

Quadro Legal dos Jogos de Azar em Moçambique		
Ano	Instrumento Legal	Conteúdo Principal
1994	Lei nº 8/94	Estabelece o regime jurídico dos jogos de fortuna ou azar (cassinos, máquinas, bingo).
1994	Lei nº 9/94	Regula os jogos sociais e de diversão (rifas, loto, tômboas, jogos tradicionais).
2000	Decreto nº 11/2000	Cria e regula a Inspeção-Geral de Jogos (IGJ), órgão fiscalizador e licenciador.
2010	Lei nº 1/2010	Aprova o regime jurídico das concessões para exploração de jogos de azar em Moçambique.
2010	Decreto nº 64/2010	Regulamento da Lei nº 1/2010, detalha regras para exploração de jogos de azar.
2012	Decreto nº 17/2012	Regulamento dos jogos sociais e de diversão, complementando a Lei nº 9/94.
2016	Decreto nº 44/2016	Aprova o regulamento de organização e funcionamento da IGJ.

O quadro normativo moçambicano sobre os jogos de azar evidencia uma **progressiva institucionalização e modernização** do setor. Se nos anos 1990 o objetivo principal era apenas reconhecer e controlar juridicamente a prática de jogos, a partir de 2000 o foco passou a ser a criação de órgãos especializados (IGJ) e, com as normas de 2010 em diante, consolidou-se um modelo de concessões alinhado com padrões internacionais.

Breve análise legal da IGJ⁵.

É do conhecimento de qualquer leigo em matérias de análise da aplicação da legislação moçambicana que, Moçambique possui “boas” normas, não queremos ser repetitivos, mas também não queremos forçar qualquer novidade e autenticidade, pelo que circunscrevemos que Moçambique possui boas normas, contudo fracassa na aplicação das mesmas, e o regulamento que norteia o IGJ, não fugiu à regra, para o efeito, queremos concentrar a nossa atenção ao **Diploma Ministerial n.º 106/2023 de 9 de Agosto**, que define a estrutura interna da Inspeção-geral de Jogos e as respectivas funções. O primeiro aspecto que chama atenção, é a classificação dos jogos para esta organização, classificando os jogos como sendo sociais e de diversão, o que quer dizer que para esta organização pública, os usuários destes jogos perseguem exclusivamente diversão, o que contrasta profundamente com os dados colhidos, 87% dos viciados em jogos de azar, relatam que jogam com o fim último de efectuar investimentos, ou mesmo de acrescer a sua renda de forma fácil e rápida. Colocar estes jogos na esfera da diversão, abre precedentes para negligenciar o impacto potencial e em acto desses jogos, reduzindo a letalidade dos mesmos para o cidadão moçambicano;

⁵ A Inspeção-Geral de Jogos, abreviadamente designada IGJ, é uma instituição pública, dotada de personalidade jurídica e de autonomia administrativa.

Série de advocacia A1: OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.

O artigo 5º do Diploma Ministerial nº 17/2012 estabelece que o IGJ “tem a responsabilidade de elaborar estudos e pareceres cuja necessidade se revele pertinente para correção e melhoria dos processos, métodos e mecanismos de recolha, tratamento, escrituração e conservação de informações contabilísticas e estatísticas das entidades exploradoras”. No entanto, uma análise detalhada do site do IGJ (<https://igj.co.mz>), de revistas científicas reconhecidas e de pesquisas em fontes públicas, revela que não existem estudos relevantes publicados sobre esta matéria. Esta ausência é preocupante, pois compromete a capacidade de avaliação crítica e de atualização da regulamentação, deixando lacunas na fiscalização, na transparência e na eficácia das normas que regem os jogos sociais e de diversão.

A falta de estudos e pareceres técnicos impede a identificação de práticas inadequadas, a avaliação dos impactos sociais e econômicos da exploração desses jogos e a implementação de medidas de prevenção de riscos, como dependência ou exploração indevida. Consequentemente, a inexistência de investigação sistemática coloca em risco tanto os participantes quanto a sociedade em geral, limitando a capacidade do Estado de assegurar que os benefícios sociais e comunitários previstos pelo Decreto sejam efetivamente alcançados.

A instituição em causa, tem igualmente uma série de políticas esteticamente boas, que importa fazer menção neste artigo de reflexão, nomeadamente a política de jogo responsável que estabelece o seguinte: “*O Jogo Responsável está associado ao comportamento de um jogador que orienta as suas opções de jogo de forma consciente e racional, exercendo um controle pleno do tempo e dinheiro que, em consciência, pode despender sem pôr em causa as suas responsabilidades familiares, sociais e profissionais*”. Ora, a realidade é assustadoramente diferente. Entre as 300 vítimas atendidas pelo consórcio DOAP-CEDSA, não se verifica sequer conhecimento da existência de plataformas ou métodos de controlo que lhes permitam praticar o jogo de forma segura. O cenário é, portanto, catastroficamente oposto ao ideal do jogo responsável, pois vidas são abaladas, famílias em risco, carreiras profissionais comprometidas e um ciclo de dependência que se perpetua, muitas vezes sem qualquer orientação ou suporte oficial. Este contraste extremo evidencia não apenas a falência prática das políticas de jogo responsável, mas também o perigo iminente de danos sociais e individuais graves, reforçando a necessidade urgente de intervenções estruturadas, fiscalização eficaz e programas de prevenção e apoio aos jogadores vulneráveis.

O jogo não deveria ser considerado uma forma de obtenção de rendimentos, e muito menos um modo de vida, uma vez que os resultados dependem essencialmente da sorte, podendo tanto gerar ganhos quanto perdas No entanto, este argumento não corresponde à realidade. Os dados preliminares por nós colhidos indicam que a maior parte dos viciados começou a jogar com o objetivo explícito de aumentar a sua renda ou como uma forma de obter dinheiro fácil. Ignorar este facto significa adotar um caminho institucional que isenta as entidades responsáveis das suas obrigações sociais.

**Série de advocacia A1:
OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.**

No caso do jogo online, a IGJ obriga as entidades exploradoras a “*disponibilizar elementos de contacto de entidades que prestam apoio a jogadores com problemas de dependência e adição*”. Contudo, na prática, nenhuma das 300 vítimas acompanhadas pelo CEDSA relatou ter recebido qualquer contacto de apoio por parte das casas de apostas. Na realidade, estas plataformas não apresentam planos concretos de assistência a apostadores problemáticos, o que configura uma violação da própria norma e demonstra a fragilidade do sistema de proteção ao jogador em Moçambique.

Adicionalmente, o regulamento da IGJ orienta que, “*previamente ao início do jogo, o jogador deve fixar limites para o montante das apostas e para os valores depositados na respetiva conta, bem como definir limites de tempo para jogar*”, de acordo com a sua capacidade financeira. No entanto, a experiência prática revela que essas medidas são largamente ignoradas ou inexistentes nas plataformas de jogo online. Entre as 300 vítimas atendidas pela DOAP-CEDSA, nenhuma reportou ter recebido instruções claras ou mecanismos eficazes para estabelecer limites de aposta ou tempo de jogo. Esta discrepância evidencia que a política de proteção ao jogador, embora formalmente correta e adequada no papel, não é efetivamente aplicada. Assim, o ideal de jogo responsável transforma-se numa formalidade sem impacto, deixando os jogadores vulneráveis a endividamento, compulsão e consequências sociais graves.

Uma actividade de diversão e lazer, em que o Ministério do desporto foi esquecido e o das finanças chamado.

Um dos aspetos mais curiosos no quadro legal da Inspeção de Jogos em Moçambique é a forma como esta atividade é tratada. A legislação e os regulamentos a classificam essencialmente como uma prática de lazer e entretenimento, descartando quase por completo a sua dimensão económica e social.

Na realidade, para a Inspeção-Geral de Jogos, trata-se de uma simples atividade recreativa, tutelada pelo Ministério das Finanças. Contudo, essa tutela revela-se paradoxal: por um lado, considera os jogos como divertimento; por outro, não reconhece de forma plena o potencial que estes têm como fonte de arrecadação de receitas nem o risco de se transformarem em uma estratégia de fuga à pobreza para muitos jovens moçambicanos. Esse enquadramento entra em contradição com a própria natureza dos jogos de azar, que em diversos países são regulados de forma a garantir que, mesmo sendo formas de entretenimento, funcionem também como mecanismos de geração de rendimentos para o Estado, sem ignorar a necessidade de políticas de proteção social e prevenção de dependências.

HISTORIAS REAIS DE JOVENS QUE SUCUMBEM DIA APOS DIA NOS JOGOS DE AZAR.

Série de advocacia A1: OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.

Os jogos de azar, muitas vezes apresentados como uma forma de entretenimento inofensiva, podem transformar vidas de maneira profunda e devastadora. Por trás das estatísticas e números, existem histórias reais de sofrimento, perdas financeiras, traumas emocionais e impactos sociais irreversíveis. Muitos indivíduos se veem presos em um ciclo contínuo de apostas compulsivas, que compromete não apenas suas finanças, mas também suas relações familiares, sua saúde mental e sua estabilidade profissional. Os depoimentos a seguir revelam a experiência de vítimas que enfrentaram situações extremas, desde perdas de patrimônios pessoais até episódios de desespero e pensamentos suicidas. Estas narrativas mostram, de forma dramática e contundente, a dimensão do impacto do jogo compulsivo e a urgência de intervenções sociais, psicológicas e legais para proteger aqueles que estão em risco.

Comecaremos por contar a história de Luis Paulo, da província de Inhamimba, mais concretamente Murumbene, de 23 anos, solteiro técnico de comunicação (montador de torres),

“Tive que roubar 30 mil meticais dos meus pais, que eram. Por não saber o que fazer e como olhar a minha mãe, pensei em me suicidar. Daí que visitei a África do Sul com vista a reduzir a situação que havia provocado, porém as coisas correram-me muito mal, pelo que me deram 10 mil meticais para voltar a Moçambique, pelo voltei, mas mesmo depois de tudo, eu continuei jogando compulsivamente AVIATOR, todo o meu salário tem servido exclusivamente para isso⁶”.

O depoimento revela os efeitos graves da dependência de jogos de azar. A pessoa relata ter roubado 30 mil meticais dos próprios pais, ter pensado em suicídio e tentado viajar para a África do Sul na esperança de resolver a situação. Apesar das dificuldades enfrentadas, retornou a Moçambique e continua jogando compulsivamente no AVIATOR, destinando todo o seu salário para o jogo, demonstrando o ciclo contínuo de perda e dependência.

A outra história, ainda mais dramática é da Isabel Sitoé, antiga Trabalhadora de uma grande empresa, que viu-se a perder o emprego, a dignidade e por pouco o seu marido.

“A minha entrada no mundo dos jogos foi marcada por um episódio extremamente traumático. Eu tinha cerca de 40 mil meticais da minha empresa quando fui assaltada por três indivíduos. Após o assalto, um dos assaltantes tentou violar-me sexualmente, e só consegui escapar desta atrocidade depois de ficar inconsciente. Ao recuperar-me, deparei-me com o desafio de recuperar o dinheiro perdido, sentindo-me desesperada e vulnerável. Foi então que uma amiga me convenceu a investir no AVIATOR, prometendo que seria a solução para recuperar o valor perdido. Levei mais 20 mil meticais, mas perdi novamente, totalizando 60 mil meticais em perdas. O desespero tomou conta de mim, e continuei a jogar por vários meses na tentativa de recuperar o que havia perdido, mas nunca consegui. A consequência foi devastadora, perdi o

⁶ Nome fictício, entrevista concebida em Setembro de 2025

**Série de advocacia A1:
OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.**

“emprego, fiquei sem estabilidade financeira e agora sobrevivo vendendo informalmente bacias no mercado, canalizando todo o lucro para continuar a jogar. Hoje, sinto-me presa a um ciclo de dor, perda e dependência, onde cada tentativa de recuperação financeira se transforma em mais frustração e sofrimento. Este relato não é apenas sobre dinheiro perdido, mas sobre vidas destruídas e sonhos esfarelados pelo poder viciante dos jogos de azar”⁷.

Este depoimento evidencia de forma clara e comovente os efeitos devastadores da dependência de jogos de azar. Mostra como experiências traumáticas podem levar indivíduos a buscar soluções financeiras desesperadas, apenas para se verem presos a um ciclo contínuo de perdas, frustração e sofrimento. A narrativa também destaca a vulnerabilidade social e econômica das vítimas, evidenciando a necessidade urgente de políticas de prevenção, apoio psicológico e fiscalização efetiva das práticas de jogo para proteger aqueles que estão em risco.

Por outro lado, A história de Edson, um jovem de 23 anos, polícia de profissão e estudante de Administração Pública na Universidade Joaquim Chissano, ilustra os efeitos destrutivos do vício em apostas online. Envolvido no jogo *Aviator*, perdeu praticamente todos os seus bens e chegou a comprometer o pequeno negócio que mantinha para apoiar a família. Procurou ajuda no CEDSA, confessando que queria parar, mas já não conseguia, Tal como mostra o seguinte argumento:

“Perdi quase tudo. O pouco negócio que tinha, para ajudar a minha família, foi destruído pelas apostas. A universidade já não consigo frequentar, sinto-me vazio, sufocado pelas dívidas e com medo até da minha própria arma de serviço. Já pensei várias vezes em acabar com a minha vida, porque sinto que não consigo mais controlar este vício”, relatou Erasmo, visivelmente fragilizado”.

O sofrimento de Erasmo não afetou apenas a sua vida pessoal e profissional, mas também a sua família. Em conversa, a mãe descreveu um quadro de desespero e impotência:

“O meu filho perdeu tudo e continua a jogar compulsivamente. Já não sei o que fazer. Esta dor destruiu não só a vida dele, mas também a minha. Fui diagnosticada com hipertensão e, sempre que ele cai em mais dívidas ou chega em casa desesperado, a minha pressão dispara para níveis alarmantes. Sinto que estou a perder a minha saúde por causa desta doença chamada jogo.”

A última narrativa é de Fernando Muanza, um despachante aduaneiro de 28 anos, cuja vida financeira e pessoal foi devastada pelo vício em apostas online. Homem conhecido pela estabilidade e pelo conforto que conquistara após anos de trabalho, viu-se mergulhar num abismo de dívidas e humilhação.

⁷ Nome fictício, entrevista concedida em Agosto de 2025, Cidade de Maputo.

Série de advocacia A1: OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.

“Em apenas um mês perdi mais de 480 mil meticais no Aviator. Era dinheiro das minhas comissões, das poupanças e até dos negócios paralelos que eu tinha. Quando percebi, já tinha vendido três dos meus carros para continuar a jogar. A cada perda dizia a mim mesmo que iria recuperar na próxima rodada, mas era sempre mais queda, mais dor, mais vergonha. Hoje já não tenho nada, nem coragem de encarar os meus colegas. Tento parar, mas sinto que não consigo. É como se estivesse preso numa prisão invisível da qual não há saída”, desabafou Fernando, em lágrimas.

O caso de Fernando mostra que o jogo não destrói apenas os mais vulneráveis financeiramente, mas também profissionais com carreiras estáveis e rendimentos altos. A ruína chega silenciosa, disfarçada de “diversão”, até que todo o património, a autoestima e as relações pessoais são consumidos pelo ciclo da aposta.

Essas histórias não são casos isolados, mas retratos de uma realidade que se alastra silenciosamente em Moçambique. Jovens e adultos de diferentes contextos sociais, profissionais e económicos acabam presos na mesma teia do vício em apostas online, enfrentando perdas financeiras devastadoras, destruição de laços familiares, comprometimento da saúde mental e até pensamentos suicidas.

Estes relatos demonstram que o jogo, muitas vezes mascarado de simples “diversão”, carrega um potencial destrutivo equiparável às drogas químicas, corroendo sonhos, patrimónios e vidas inteiras. Ignorar esta crise é fechar os olhos a um problema de saúde pública e de justiça social que exige medidas urgentes de prevenção, regulação rigorosa e mecanismos eficazes de apoio às vítimas. O ciclo contínuo de perda e dependência relatado por estas vítimas é um alerta claro: sem ação firme e coordenada entre Estado, sociedade civil e instituições de saúde, milhares de outras vidas poderão sucumbir, dia após dia, ao poder viciante dos jogos de azar.

Considerações finais e recomendações.

Assim como acontece em várias instituições públicas de caráter regulatório em Moçambique, o **Instituto de Gestão de Jogos (IGJ)** mantém uma distância visível entre as suas atribuições legais e institucionais e a prática efetiva. O quadro jurídico que orienta o setor dos jogos de azar, longe de oferecer respostas adequadas, revela lacunas que permitem a expansão de práticas nocivas, em particular entre a juventude.

Embora o potencial tributário das casas de apostas seja um atrativo significativo para os cofres do Estado, tal benefício econômico imediato tem ofuscado a necessidade de considerar os impactos sociais, psicológicos e econômicos de longo prazo. A juventude moçambicana já marcada por altos índices de desemprego, exclusão social e falta de oportunidades encontra nos jogos de azar uma falsa alternativa, que agrava a sua vulnerabilidade e aprofunda ciclos de dependência e pobreza.

Série de advocacia A1: OS REGULADORES QUE NÃO REGULAM.

Diante deste cenário, torna-se imperativo repensar o enquadramento regulatório e a atuação do Estado neste setor, priorizando a proteção da juventude e a defesa do interesse público em detrimento da simples maximização de receitas fiscais.

Recomendações

1. Proibição de jogos online de alto risco

Abolir jogos como o **Aviator**, cuja dinâmica rápida e altamente viciante tem mostrado efeitos devastadores, considerando que o país não possui recursos técnicos, humanos ou financeiros para assegurar o controlo adequado de usuários.

2. Estabelecimento de limites de participação

Implementar mecanismos que limitem a participação dos apostadores em função do rendimento declarado, de forma a prevenir o endividamento e a dependência;

Criar sistemas digitais integrados que permitam monitorizar o cumprimento desses limites.

3. Campanhas de sensibilização e educação pública

Desenvolver campanhas nacionais de educação cívica e financeira, alertando para os riscos do jogo patológico e promovendo alternativas de lazer saudáveis; e

Integrar conteúdos sobre dependência de jogos em programas escolares e comunitários.

4. Apoio psicossocial e clínico

Criar linhas de apoio e serviços de atendimento psicossocial para jovens e famílias afetadas pela dependência de jogos; e

Estabelecer parcerias com organizações da sociedade civil para reforçar a rede de suporte.

5. Transparência e fortalecimento institucional

Reforçar a fiscalização do IGJ, garantindo que os mecanismos de licenciamento e monitorização funcionem de forma independente e transparente.

Estabelecer auditorias regulares ao setor de apostas e casinos, com divulgação pública dos resultados.

6. Alternativas de inclusão juvenil

Investir em programas de **emprego, formação profissional e empreendedorismo jovem** como formas de reduzir a vulnerabilidade que leva muitos a recorrer ao jogo;

Estimular parcerias entre Estado, setor privado e sociedade civil para criar opções reais de geração de rendimento sustentável.

7. Cooperação internacional⁸

Promover colaborações regionais e internacionais que permitam ao país adotar boas práticas de regulação, controlo e mitigação dos impactos dos jogos de azar

⁸ Sem cooperação internacional, qualquer medida nacional fica limitada e pouco eficaz, porque os jogos online ignoram fronteiras. A cooperação garante não só controlo e fiscalização, mas também acesso a conhecimento técnico, ferramentas digitais e recursos financeiros que Moçambique, isoladamente, não tem