

ENCUESTA DE HÁBITOS DE JUEGO PRINCIPALES RESULTADOS

Centre for Experimental Social Sciences Universidad de Santiago

ENCUESTA DE HÁBITOS DE JUEGO

Contexto



La **Corporación de Juego Responsable**, en el marco del cumplimiento de sus objetivos, ha decidido avanzar en el desarrollo de instrumentos de medición para caracterizar los diferentes tipos de tendencias al juego en la población.



Aproximación al estudio de los
hábitos de juego de los Chilenos.



Evaluar la **prevalencia de juego
patológico (NODS).**

ENCUESTA DE HÁBITOS DE JUEGO

Características Técnicas

→ Diseño	<p>Estudio Cuantitativo.</p> <p>Encuestas cara a cara en hogares.</p>
→ Grupo Objetivo	<p>Población mayor de 18 años del Gran Santiago.</p>
→ Tamaño Muestra	<p>1.032 casos, lo que conlleva un error de 2,2%, dado un nivel de confianza del 95%.</p> <p>Los datos fueron ponderados considerando el sexo, nivel socioeconómico y la edad de los encuestados.</p>
→ Instrumento de Medición	<p>Cuestionario estructurado, con preguntas cerradas, de respuesta simple y múltiple.</p> <p>El instrumento fue diseñado por el equipo de la Universidad de Santiago, siendo validado a través de una fase cualitativa y un pre-test.</p>
→ Período de Medición	<p>Trabajo de campo realizado entre los días 05 y 24 de agosto de 2015.</p>

PRINCIPALES RESULTADOS

Características Sociodemográficas



18 a 30 Años

30%



31 a 40 Años

17%



41 a 50 Años

18%



51 a 60 Años

15%



61 o más Años

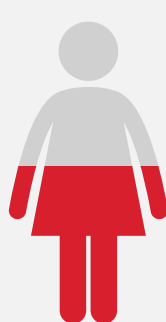
20%

46%

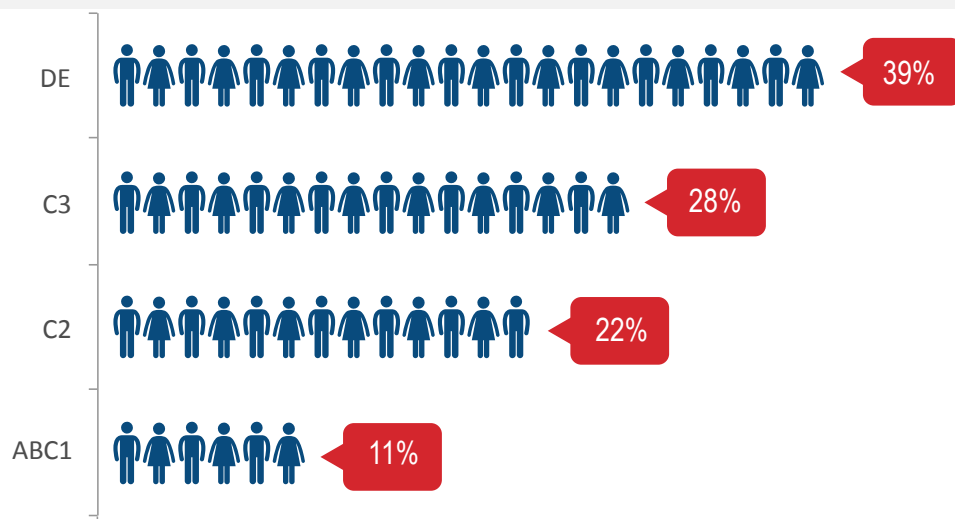


Hombres

54%



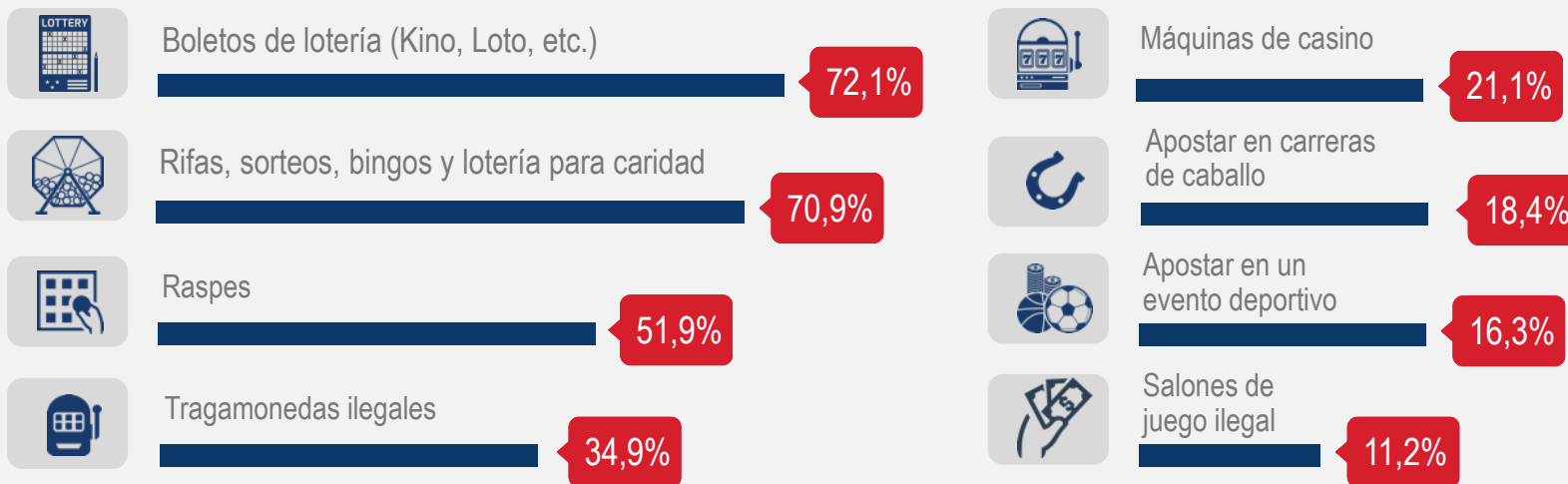
Mujeres



PRINCIPALES RESULTADOS

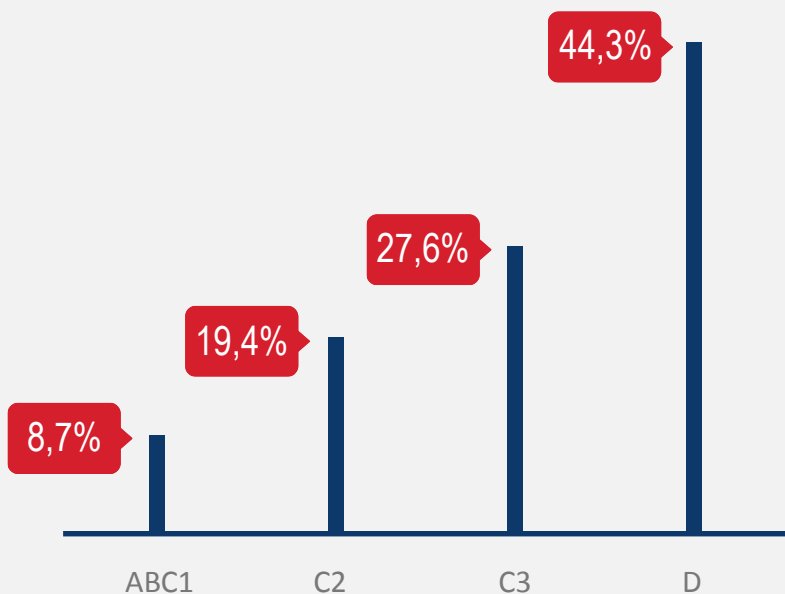
Hábitos de Juego

→ ¿Podría decirme si es que alguna vez en su vida ha gastado dinero en...?

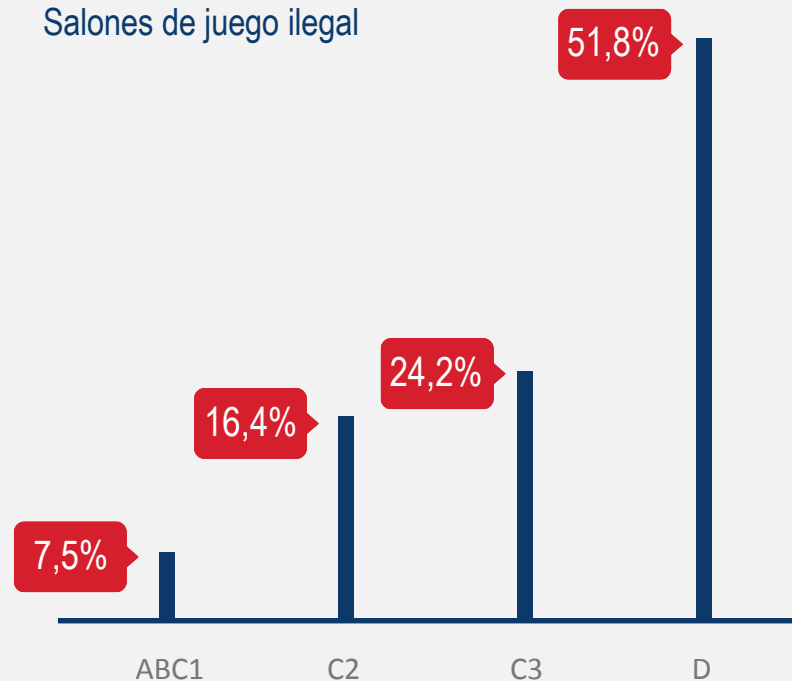


→ ¿Podría decirme si es que alguna vez en su vida ha gastado dinero en...?

Tragamonedas ilegales



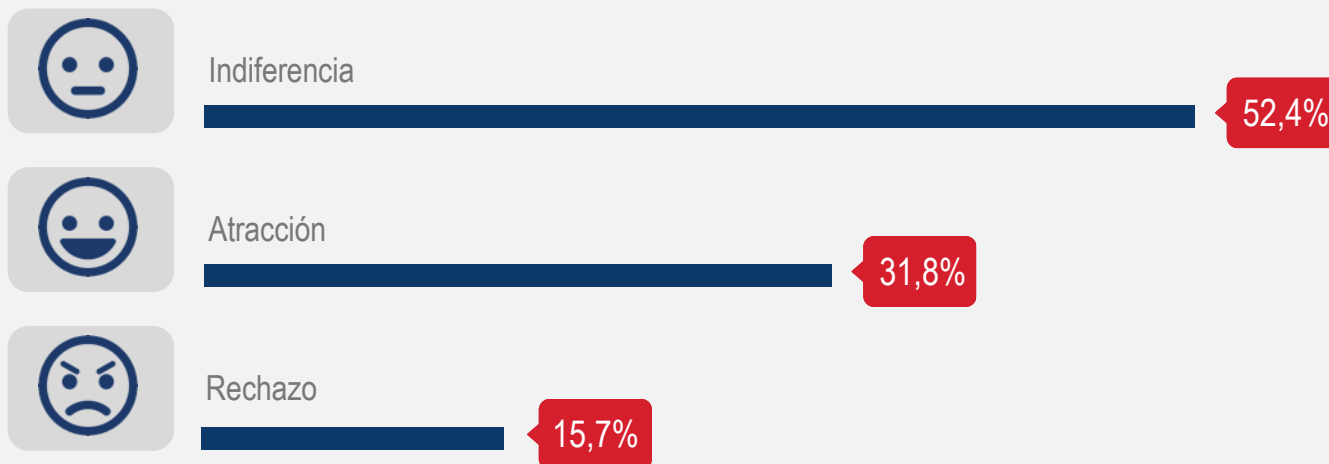
Salones de juego ilegal



PRINCIPALES RESULTADOS

Motivaciones para jugar

→ ¿Qué siente con respecto a los juegos de azar o las apuestas?



PRINCIPALES RESULTADOS

Motivaciones para jugar

→ ¿Cuál es su actividad favorita?



Boletos de lotería (Kino, Loto, etc.)

30,7%



No tengo una que disfrute más

15,9%



Rifas, sorteos, bingos y lotería para caridad

14,8%



Tragamonedas ilegales

12,6%



Máquinas de casino

9,3%



Apostar en un evento deportivo

4,9%



Raspes

4,7%



Apostar en carreras de caballo

4,4%



Salones de juego ilegal

2,3%

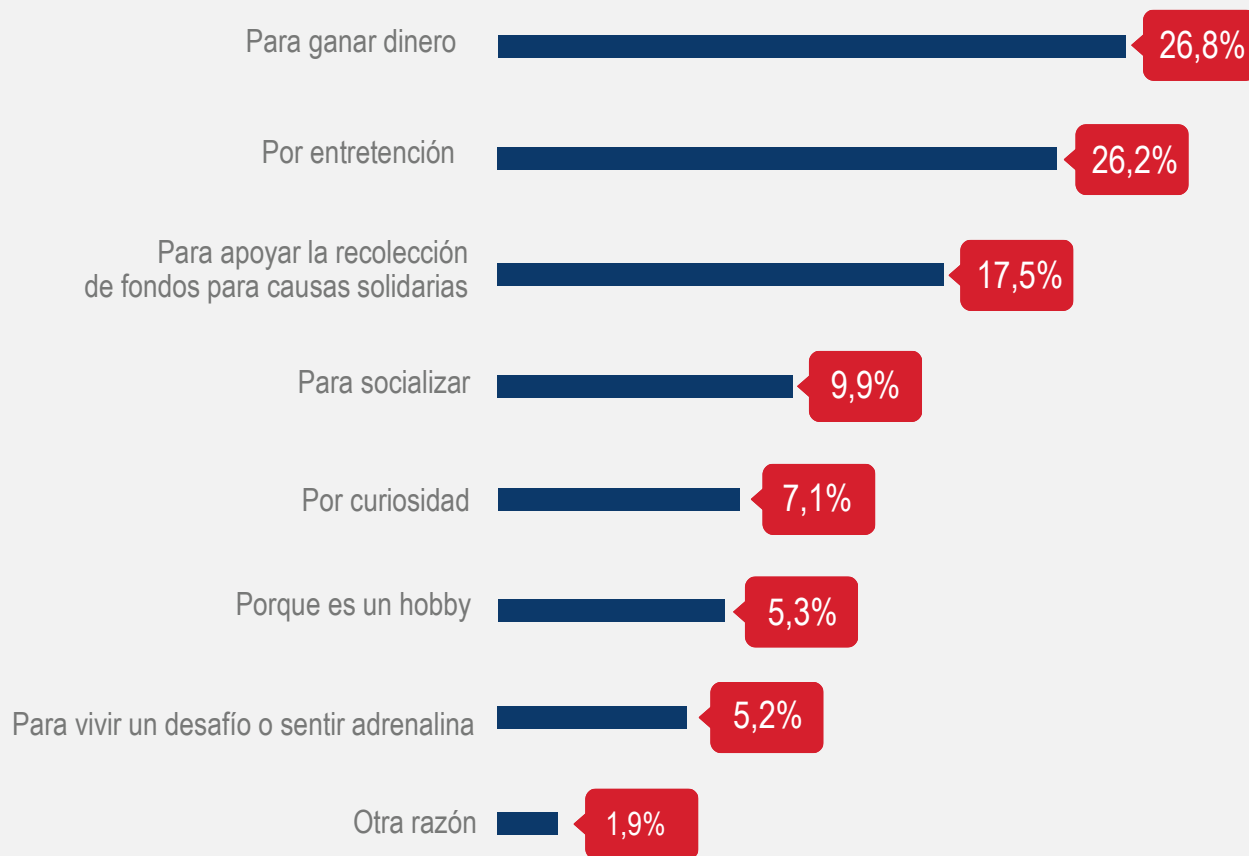


Otro

0,4%

Motivaciones para jugar

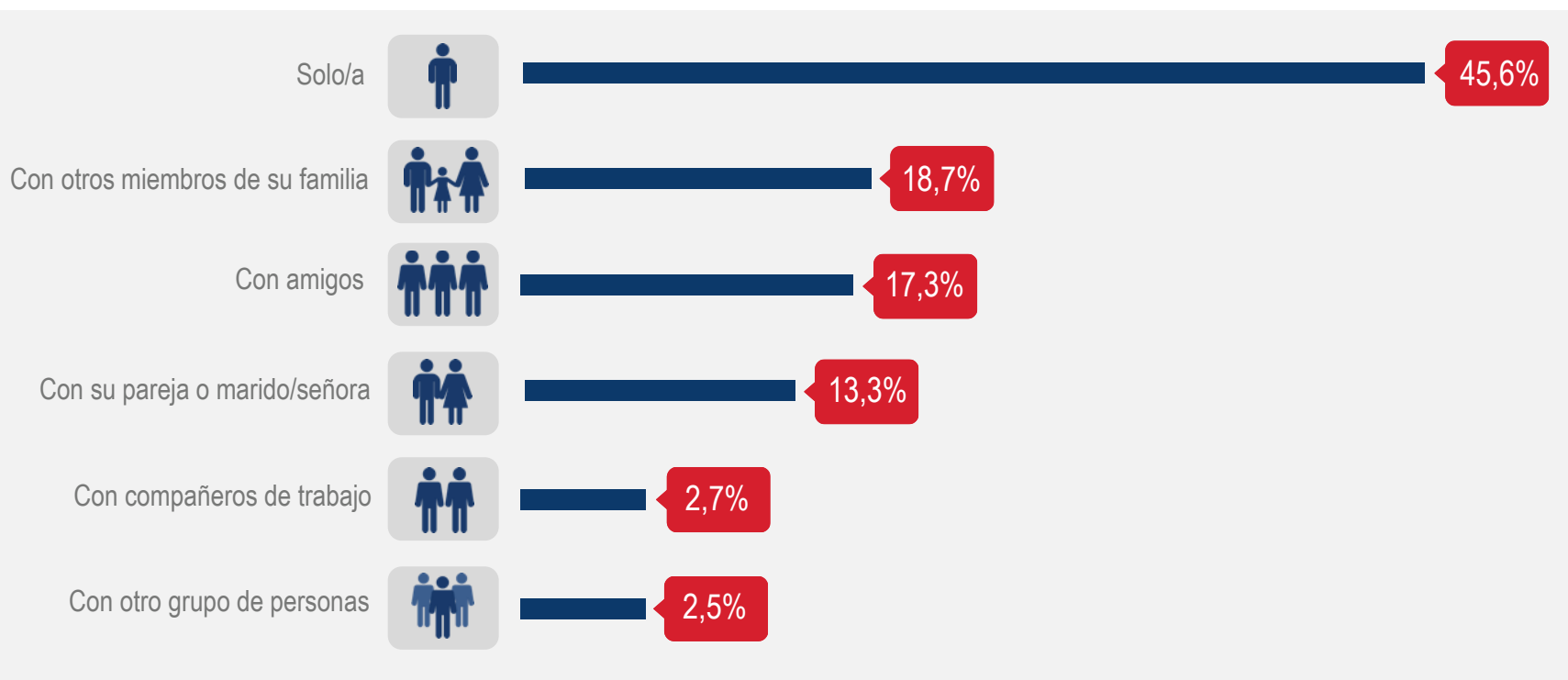
→ ¿Podría decirme las razones por las que participa en las actividades que mencionó?



PRINCIPALES RESULTADOS

Juego y Socialización

→ Cuando usted participa en sus juegos o actividades favoritas, ¿con quién suele hacerlo?

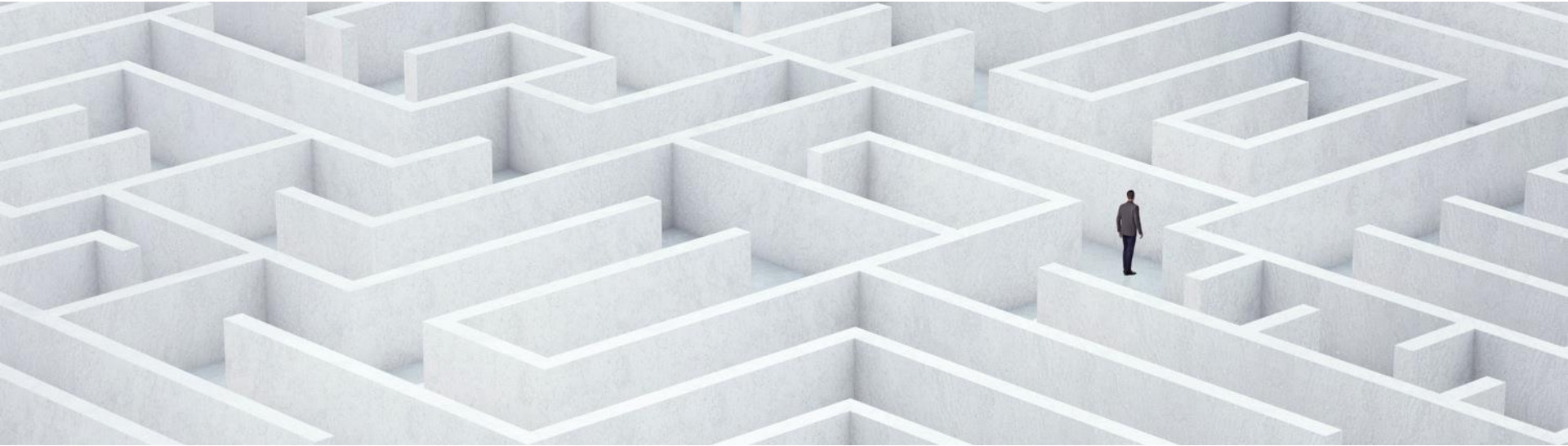


ENCUESTA DE HÁBITOS DE JUEGO NODS



- El **National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS)** es la herramienta estándar para la evaluación poblacional de juego problemático.
- Se basa en los **criterios del DSM IV** para la identificación de jugadores patológicos.
- Consta de **34 ítems**, 17 sobre juego a lo largo de la vida y 17 sobre las experiencias del último año.

PRINCIPALES RESULTADOS NODS



El instrumento **NODS consta de 34 ítems** que indagan en conductas de juego problemático a lo largo de la vida y en el último año.



Considera ítems diversos, por ejemplo:

- ¿Ha pasado períodos de dos o más semanas en las que pasara gran cantidad de tiempo pensando en las veces que ha jugado o planificando futuras formas de juego o apuestas?
- ¿Alguna vez ha intentado dejar o reducir la forma en que juega y/o apuesta?

PRINCIPALES RESULTADOS

NODS



- Las respuestas son codificadas en dos categorías: sí y no.
- Por cada respuesta sí, se asigna un punto.



De acuerdo al puntaje, se generan los grupos:

Bajo riesgo
0 puntos

Jugador de riesgo
1 a 2 puntos

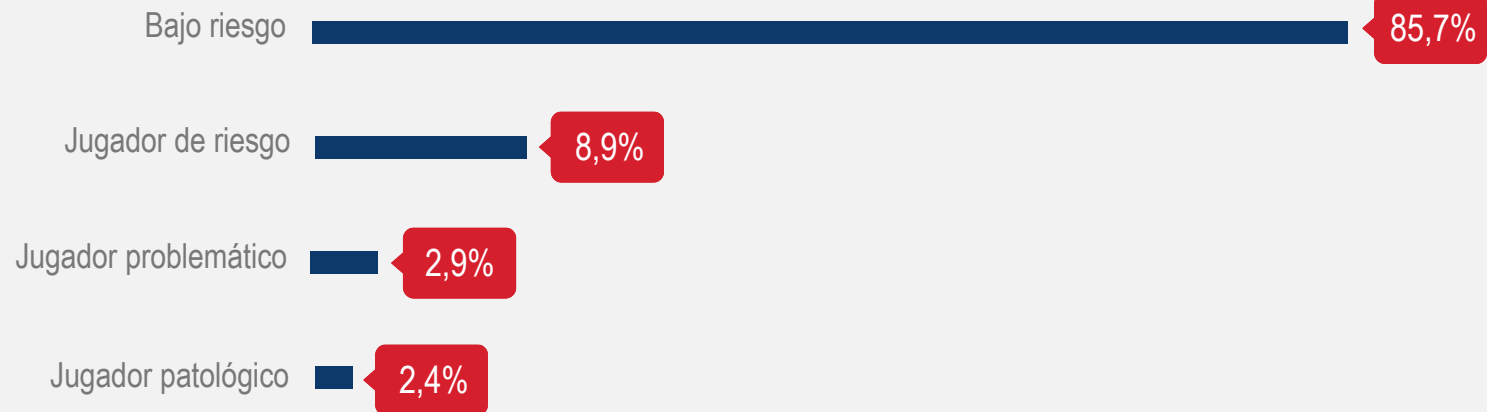
Jugador problemático
3 a 4 puntos

Jugador patológico
5 o más puntos

PRINCIPALES RESULTADOS

Hábitos de Juego

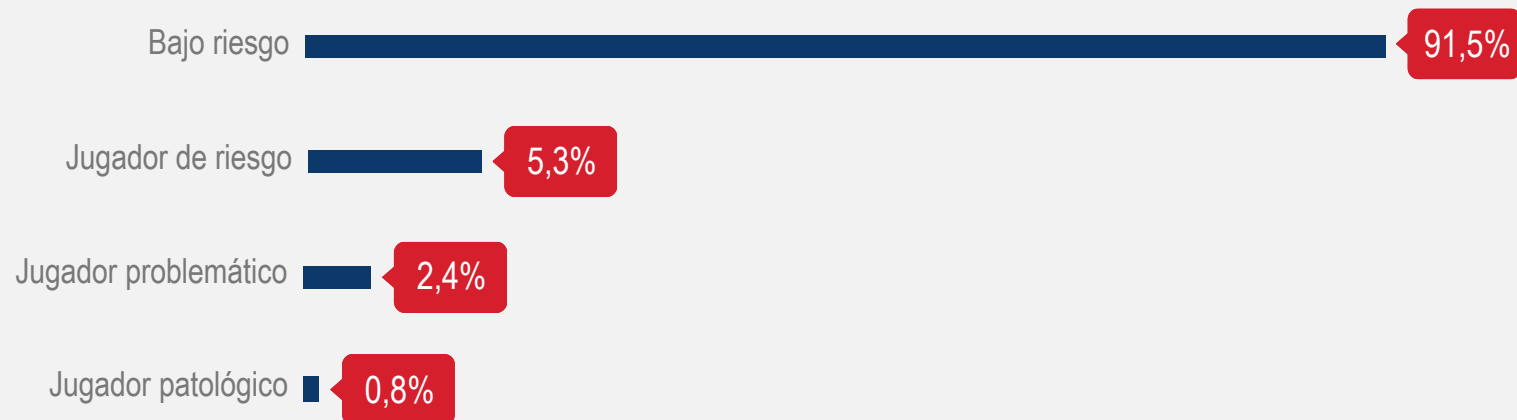
→ NODS a lo largo de la vida



PRINCIPALES RESULTADOS

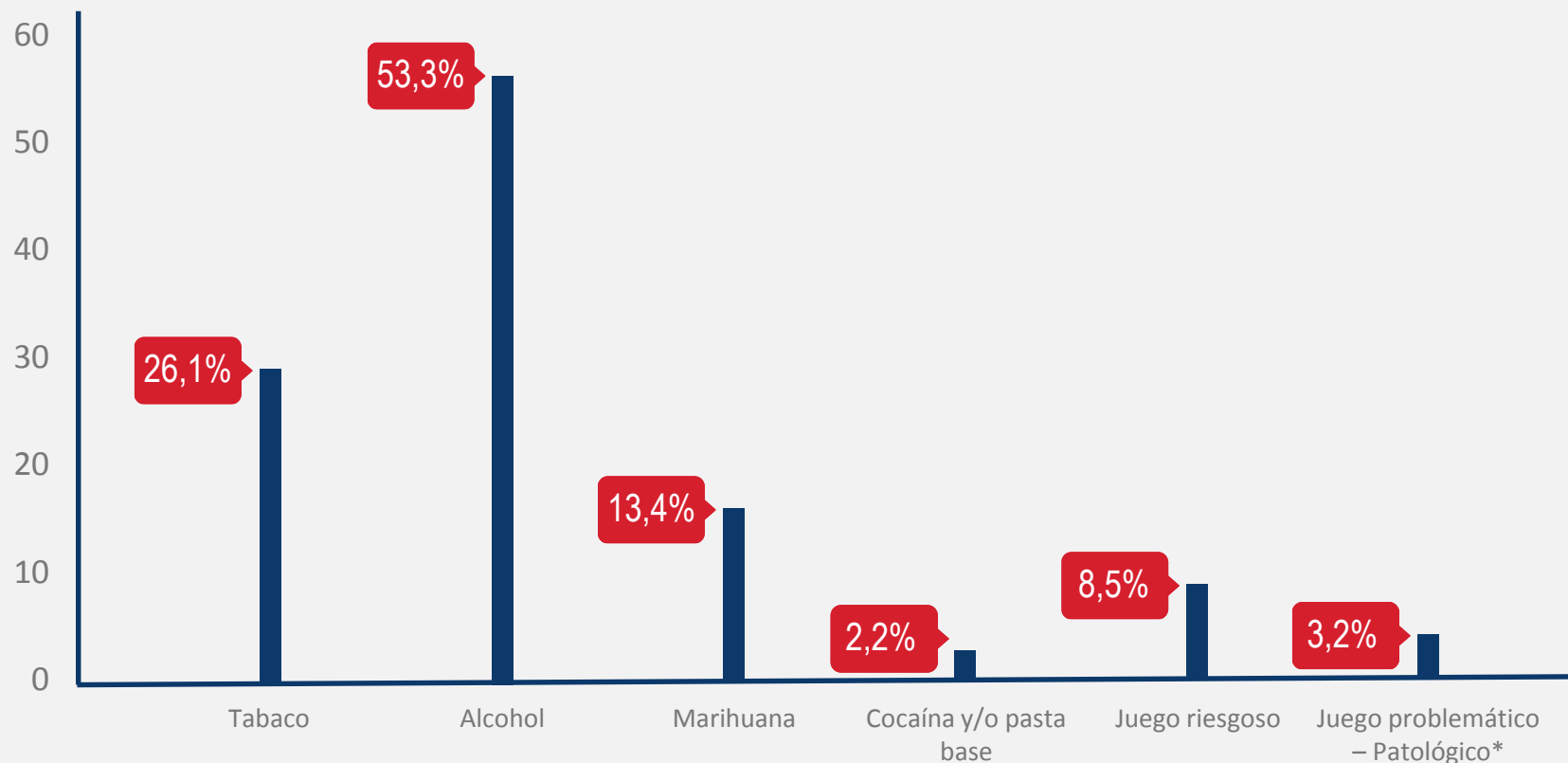
Hábitos de Juego

→ NODS a lo largo del último año



PRINCIPALES RESULTADOS

Prevalencias último año RM



Fuente: XI Estudio Nacional de Drogas en Población General, SENDA 2015.

*Juego Problemático Patológico no incluido en SENDA 2015.

PRINCIPALES RESULTADOS

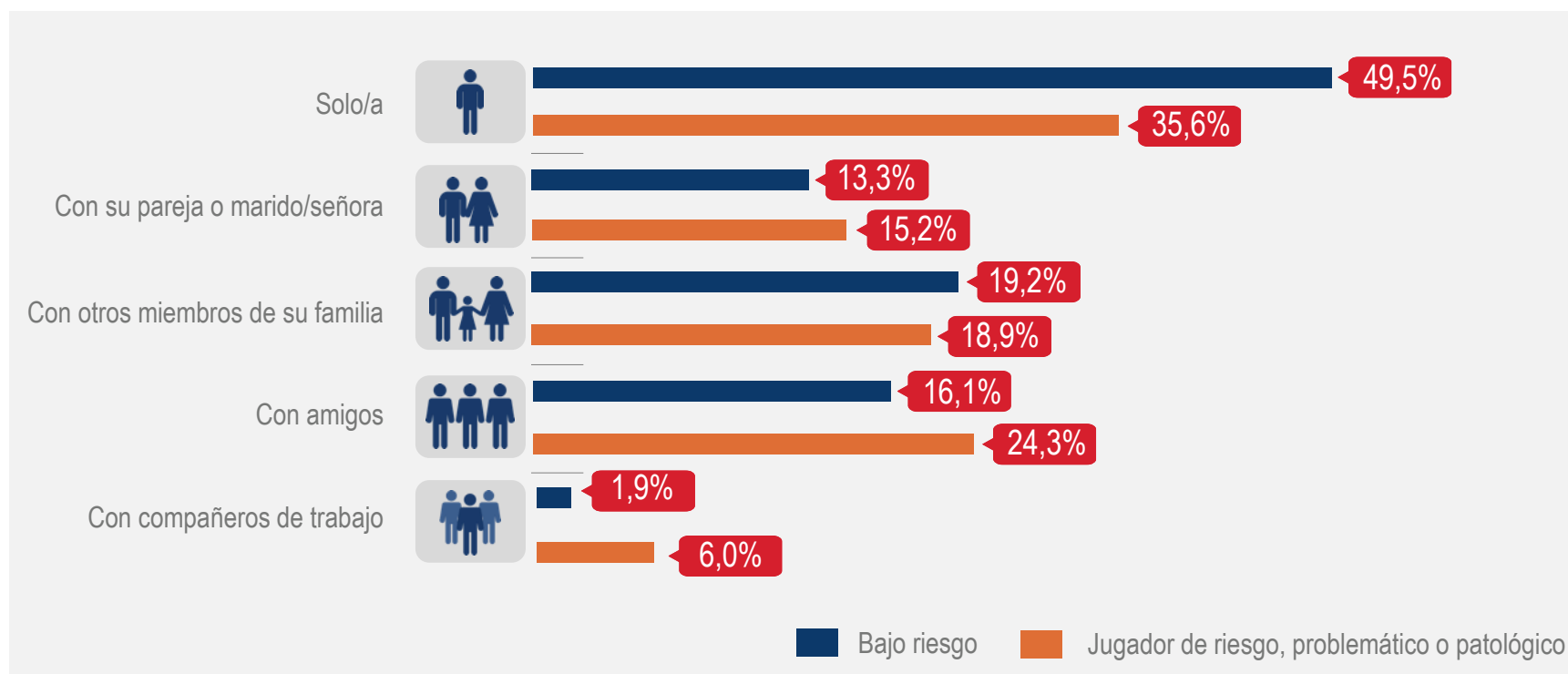
Jugadores de riesgo, problemáticos o patológicos

		Vida	Último año	Diferencias
→ Edad	18-30	12,0%	7,2%	-4,8%
	31-40	17,4%	12,3%	-5,1%
	41-50	20,4%	10,3%	-10,2%
	51-60	13,9%	9,4%	-4,4%
	61 o más	9,8%	5,0%	-4,8%
→ Sexo	Hombre	13,5%	7,4%	-6,1%
	Mujer	14,9%	9,4%	-5,5%
→ NSE	ABC1	14,9%	10,4%	-4,5%
	C2	12,8%	8,6%	-4,2%
	C3	14,5%	9,5%	-5,0%
	D	14,8%	7,3%	-7,6%

PRINCIPALES RESULTADOS

Hábitos de Juego

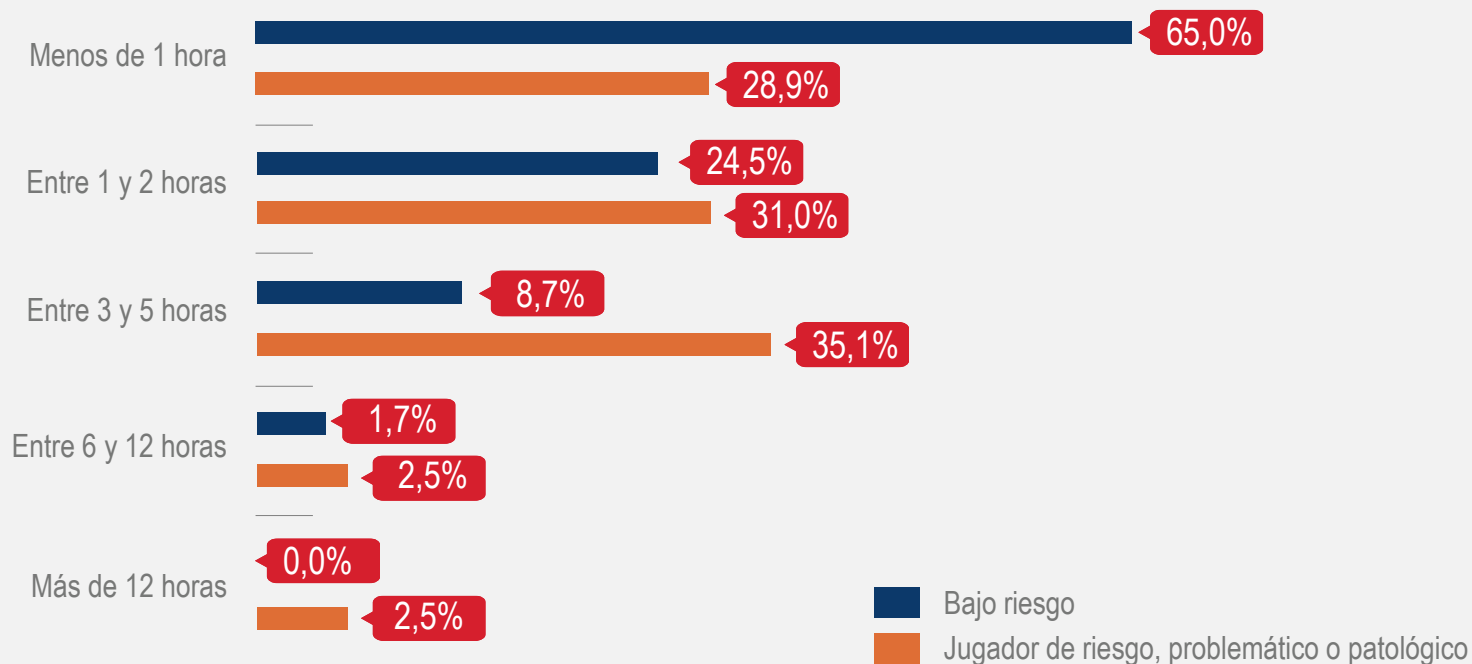
→ NODS a lo largo de la vida y compañía al jugar o apostar



PRINCIPALES RESULTADOS

Hábitos de Juego

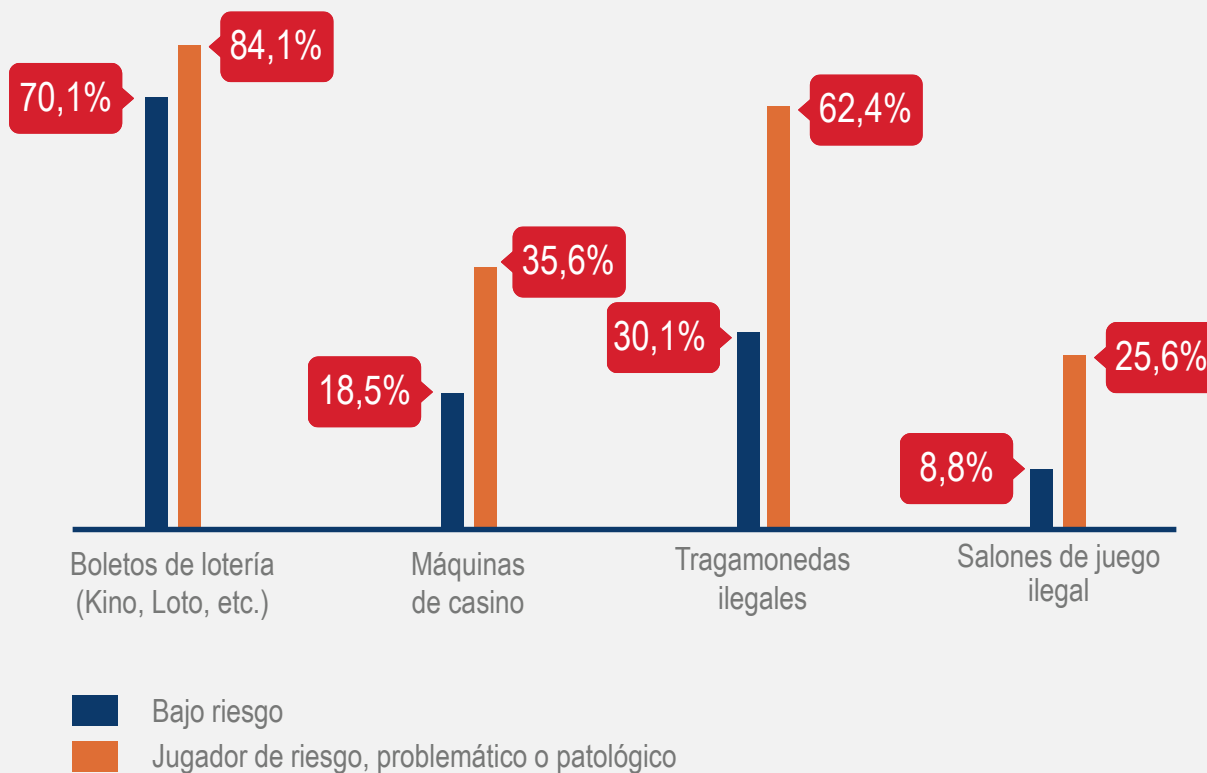
→ NODS a lo largo de la vida y tiempo dedicado al juego



PRINCIPALES RESULTADOS

Hábitos de Juego

→ NODS a lo largo de la vida y tipo de juego



PRINCIPALES RESULTADOS

Hábitos de Juego



→ NODS a lo largo de la vida y tipo de juego

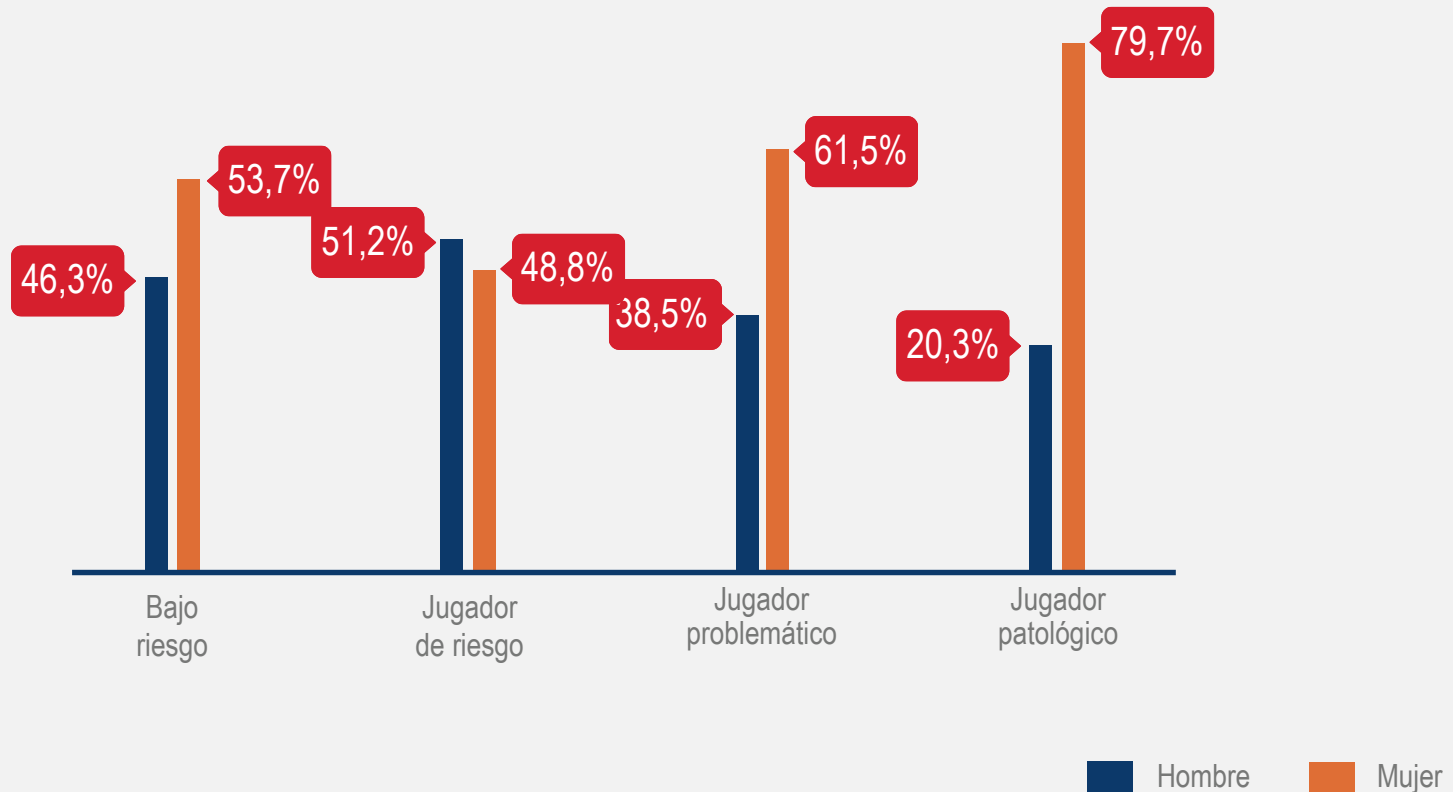
	Odds ratio	Probabilidad de apuesta de un jugador de riesgo, problemático o patológico, en comparación a bajo riesgo
Boletos de lotería (Kino, Loto, etc.)	2,26	126%
Máquinas de casino	2,42	143%
Tragamonedas ilegales	3,86	286%
Salones de juego ilegal	3,57	257%

→ La probabilidad de que un jugador de riesgo, problemático o patológico apueste en tragamonedas ilegales es **286% más** que una persona de bajo riesgo.

PRINCIPALES RESULTADOS

Hábitos de Juego

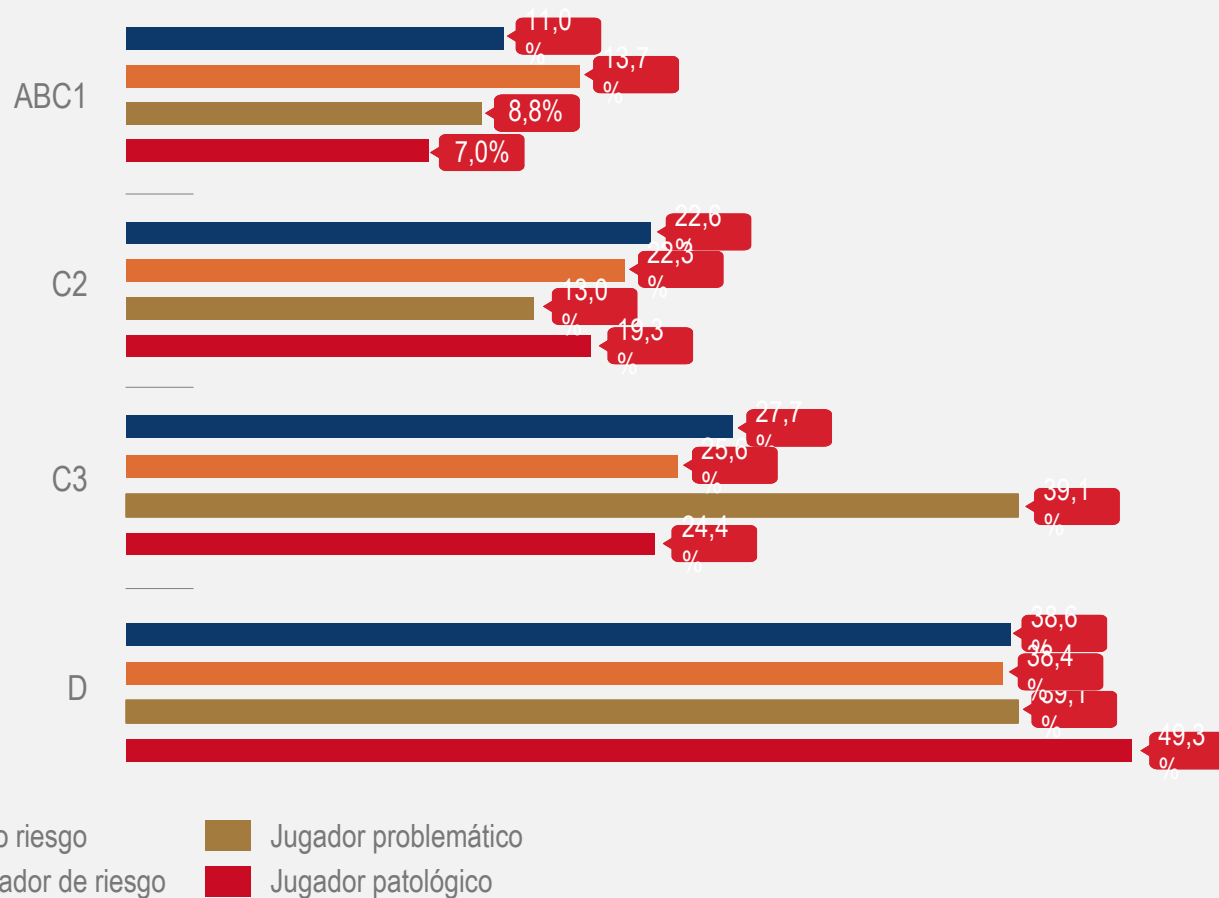
→ NODS a lo largo de la vida por sexo



PRINCIPALES RESULTADOS

Hábitos de Juego

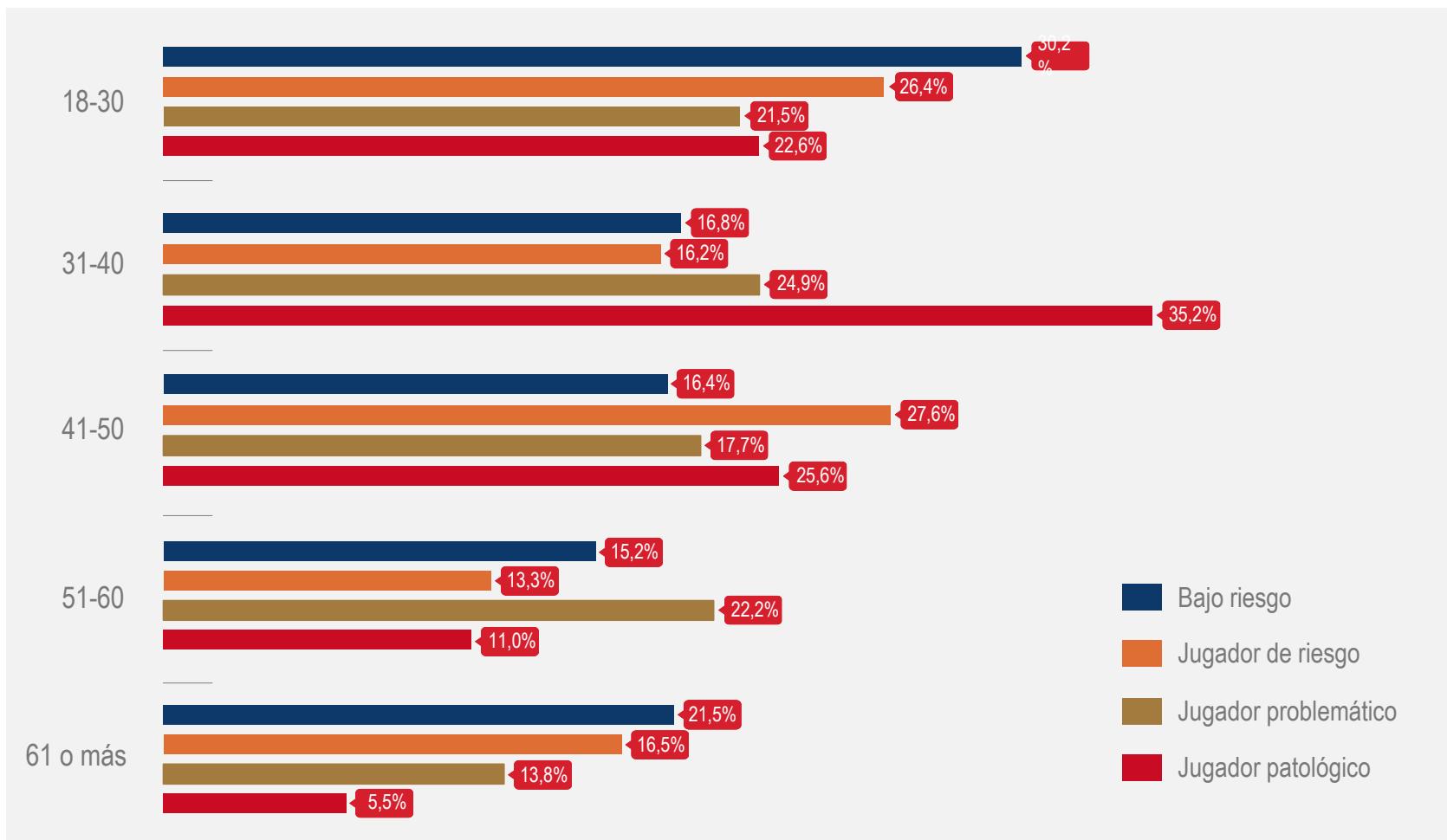
→ NODS a lo largo de la vida por nivel socioeconómico



PRINCIPALES RESULTADOS

Hábitos de Juego

→ NODS a lo largo de la vida por rango de edad

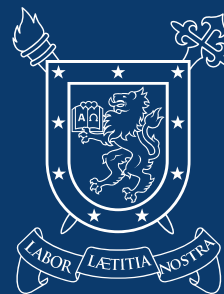


ENCUESTA DE HÁBITOS DE JUEGO

Conclusiones

- La prevalencia de **jugadores de bajo riesgo** (en el ciclo vital) es de **85,7%**.
- La prevalencia de **jugadores de riesgo** en el último año es de **8,5%**.
- La prevalencia de **jugadores patológicos** en el último año es de 3,2%. Esta es superior a la del consumo de cocaína.
- **Esto lleva a la necesidad de evaluar el problema del juego patológico como un problema de política pública.**
- Los jugadores patológicos **prefieren juegos asociados a la retribución inmediata** (como las máquinas tragamonedas).
 - Evidencia internacional sobre la relación entre impulsividad y recompensa inmediata.
- Sociodemográficamente, **los jugadores de riesgo son de mediana edad**, principalmente **mujeres de nivel socioeconómico D**.
- **Apuestan en compañía y dedican un tiempo considerable** a las actividades de juego.

UdeSantiago de Chile



FIN DE LA PRESENTACIÓN