



CJR CORPORATION DE
JUEGO RESPONSABLE

Contexto

Encuesta de Hábitos de Juego

- 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.
- A la Encuesta Metropolitana sobre Conductas de Juego y Juego Patológico Versión 2015, se le suma la actual versión (2018), cuyos resultados son el motivo de esta presentación.



Contexto

Encuesta de Hábitos de Juego

El presente informe tiene por objeto presentar los resultados de la **Encuesta Metropolitana sobre Conductas de Juego y Juego Patológico Versión 2018**, desarrollada por la Universidad Andrés Bello en conjunto con Corporación de Juego Responsable, la cual tuvo los siguientes objetivos generales:

- Evaluar la prevalencia de juego patológico en la población general en el año 2018.
- Comparar estos datos con los obtenidos en la versión 2015 del estudio.
- Identificar la relación entre el juego patológico y distintas variables psicosociales.



Características Técnicas

Encuesta de Hábitos de Juego

Año 2015

Año 2018

	Año 2015	Año 2018
Diseño	Estudio Cuantitativo. Encuestas cara a cara en hogares.	
Grupo Objetivo	Población mayor de 18 años del Gran Santiago	
Tamaño Muestral	1032 casos, lo que conlleva un error de 3,1%, dado un nivel de confianza del 95%. Los datos fueron ponderados considerando el sexo, nivel socioeconómico y la edad de los encuestados.	1020 casos , lo que conlleva un error de 3,1%, dado un nivel de confianza del 95%. Los datos fueron ponderados considerando el sexo, nivel socioeconómico y la edad de los encuestados.
Instrumento de Medición	Cuestionario estructurado, con preguntas cerradas, de respuesta simple y múltiple. El instrumento fue diseñado por el equipo de la Universidad de Santiago, siendo validado a través de una fase cualitativa y un pretest.	Cuestionario estructurado, con preguntas cerradas, de respuesta simple y múltiple. El equipo de la Universidad Andrés Bello ajustó el instrumento aplicado en la versión 2015, incluyendo nuevas variables, en particular, del ámbito psicosocial.
Período de Medición	Trabajo de campo realizado entre los días 05 y 24 de agosto de 2015.	Trabajo de campo realizado entre los días 24 de Septiembre y 06 de Octubre de 2018.



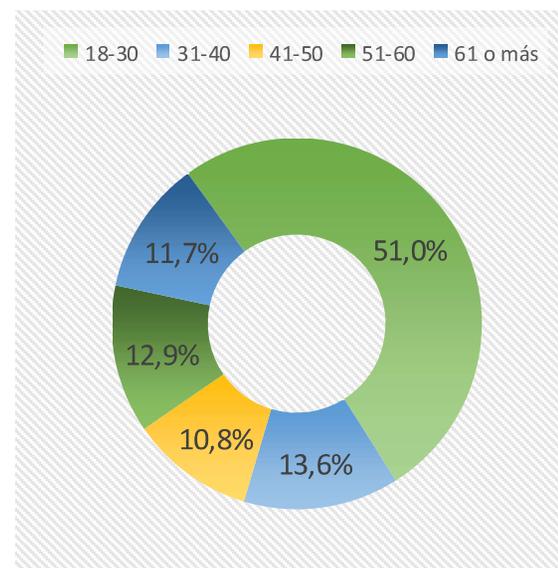
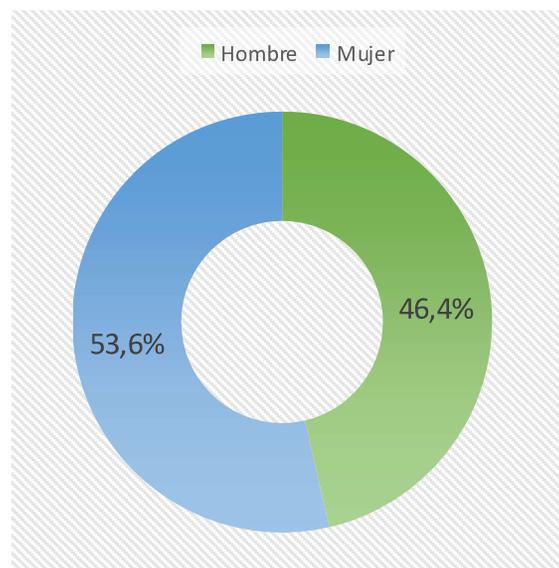
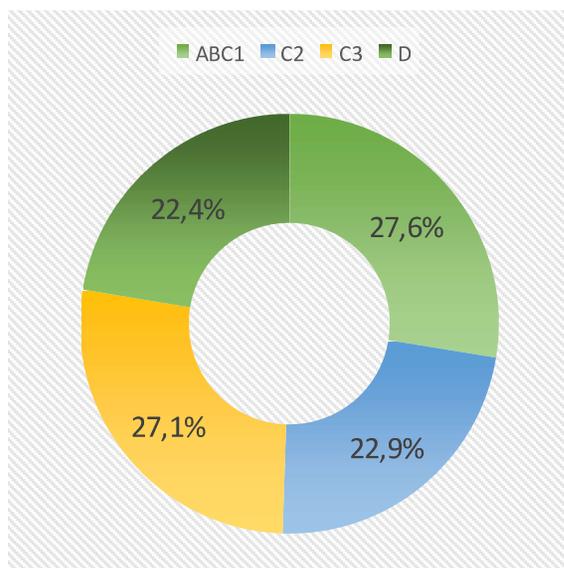
Dimensiones Instrumento

Encuesta de Hábitos de Juego

Variable	Escala	Referencia
Juego patológico	National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS)	Wickwire et al. (2008)
Hábitos y conductas de juego	Elaboración propia	
Bienestar subjetivo	Personal Wellbeing Index (PWI)	Cummins et al.(2003), Oyanedel et al. (2015).
Salud Mental	General Health Questionnaire (GQH-12)	(Pevalin, 2000).
Consumo de sustancias	Elaboración propia.	
Funcionamiento y estrés familiar	Adaptation, Partnership, Growth, Affection, and Resolve Scale (APGAR) y Breve Escala de Estrés Familiar.	Smilkstein (1978) y Weiss y Lunsky (2012).
Confianza y apoyo en la pareja	Marital Interpersonal Support Evaluation List (ISEL).	The Common Cold Project (2011).
Calidad y cantidad de trabajo o estudio	Elaboración propia.	
Soledad	Escala Breve de Soledad.	Hughes, Waite, Haw kley y Cacioppo (2004)

Características

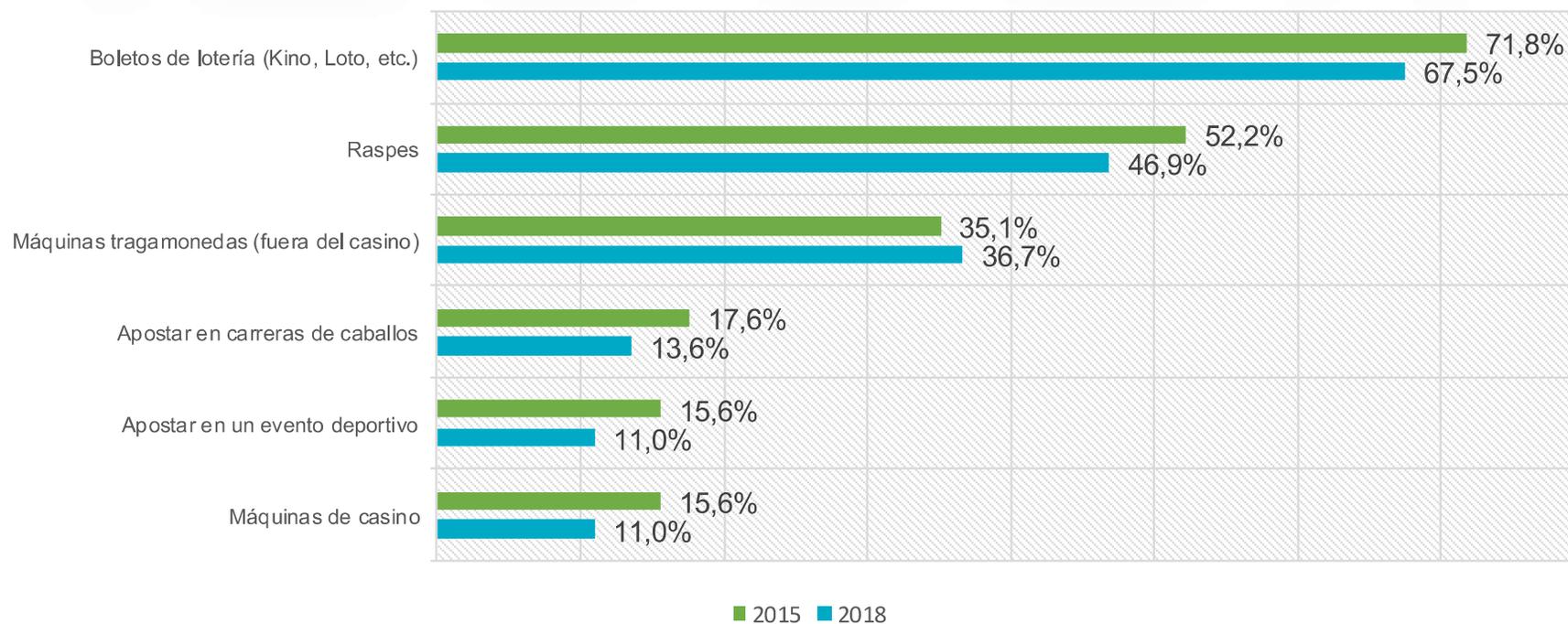
Sociodemográficas de la muestra (2018)



Principales Resultados

Motivaciones para jugar

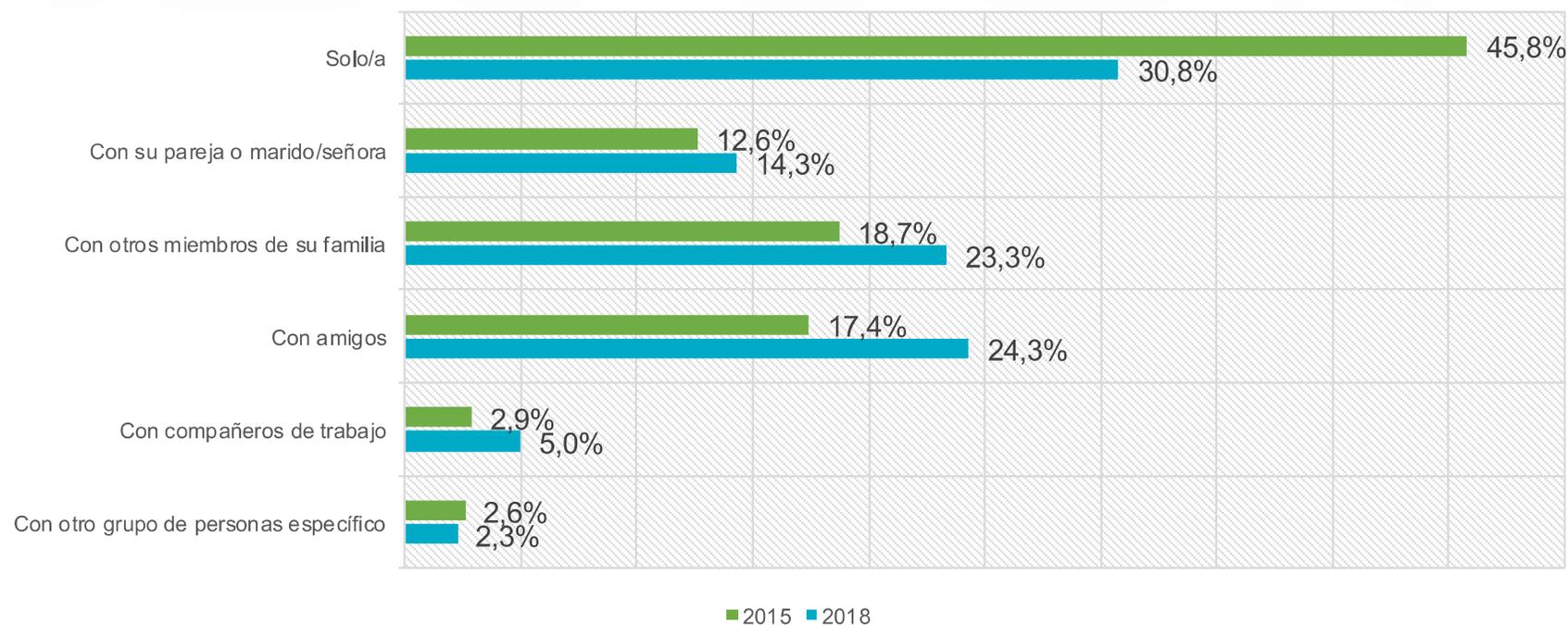
¿Podría decirme si es que alguna vez en su vida ha gastado dinero en...



Principales Resultados

Juego y Socialización

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



NODS

Encuesta de Hábitos de Juego

- 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

 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:



0
puntos

Bajo riesgo



1 a 2
puntos

Jugador de riesgo



3 a 4
puntos

Jugador problemático



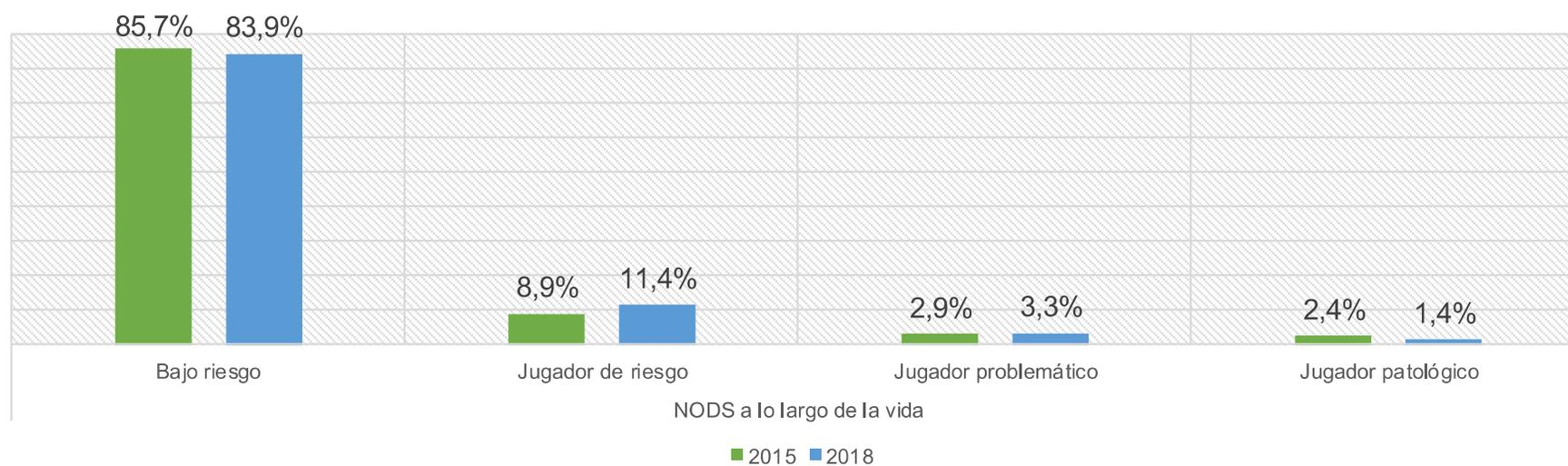
5+
puntos

Jugador patológico

Principales Resultados

NODS a lo largo de la vida

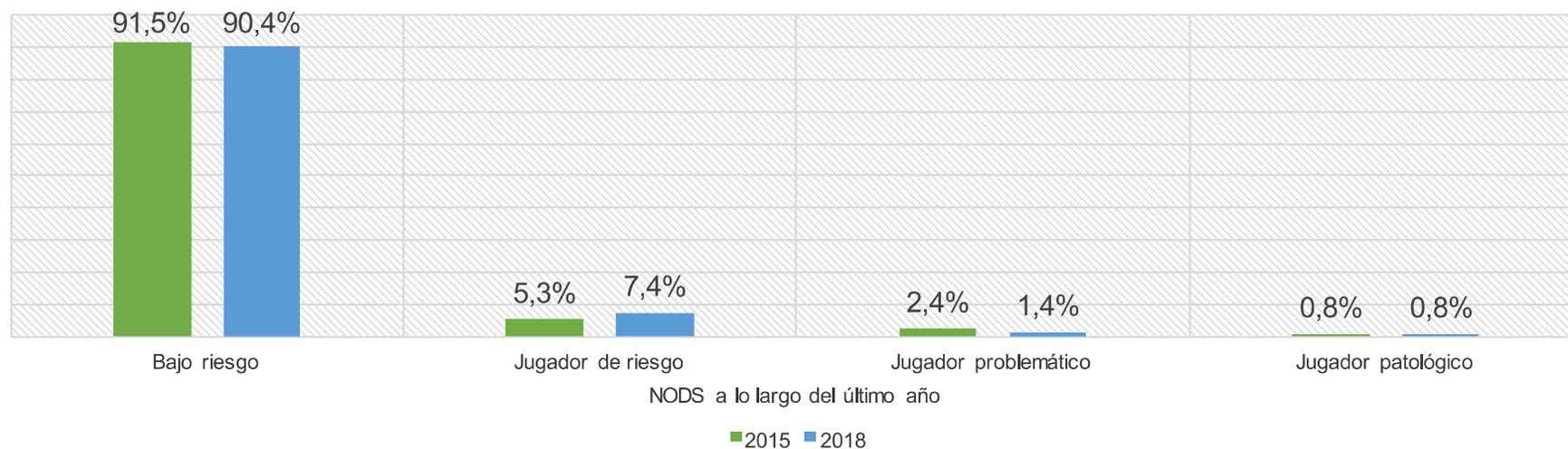
Hábitos de juego



Principales Resultados

NODS a lo largo del último año

Hábitos de juego





Principales Resultados

NODS

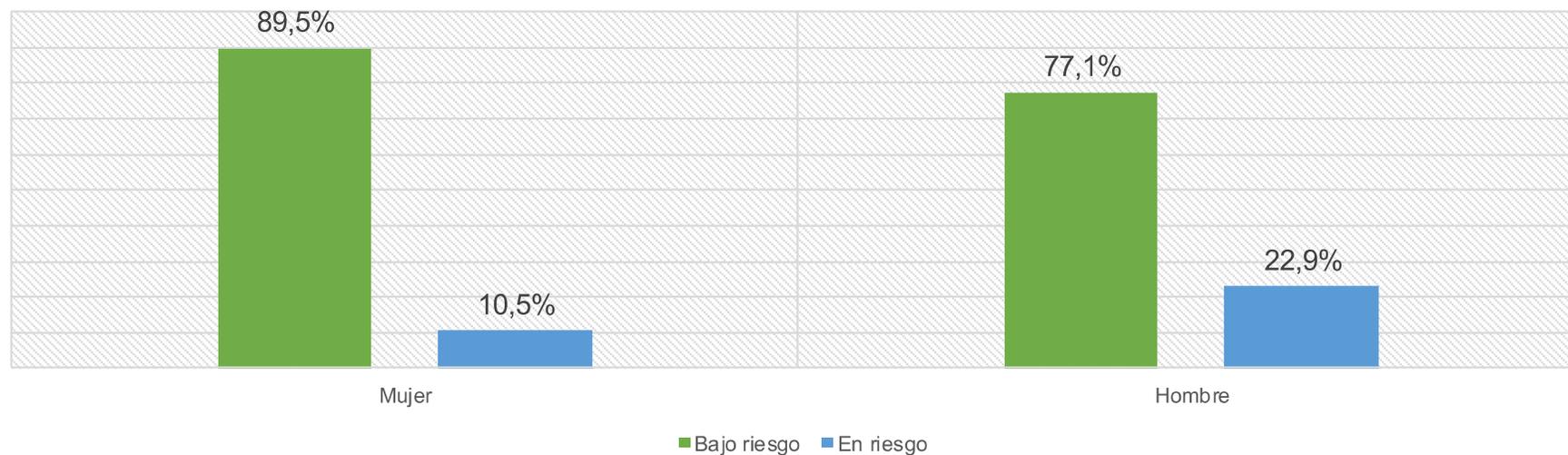
Para analizar la relación de la variable NODS con las variables sociodemográficas y otras caracterizaciones del juego, se compararon dos grupos de la población:

1. **Población de “bajo riesgo”**
2. **Población “en riesgo”**, la cual incluyó a las categorías “jugador de riesgo”, “jugador problemático” y jugador patológico”.

Principales Resultados

Riesgo de la población (a lo largo de la vida) por sexo (2018)

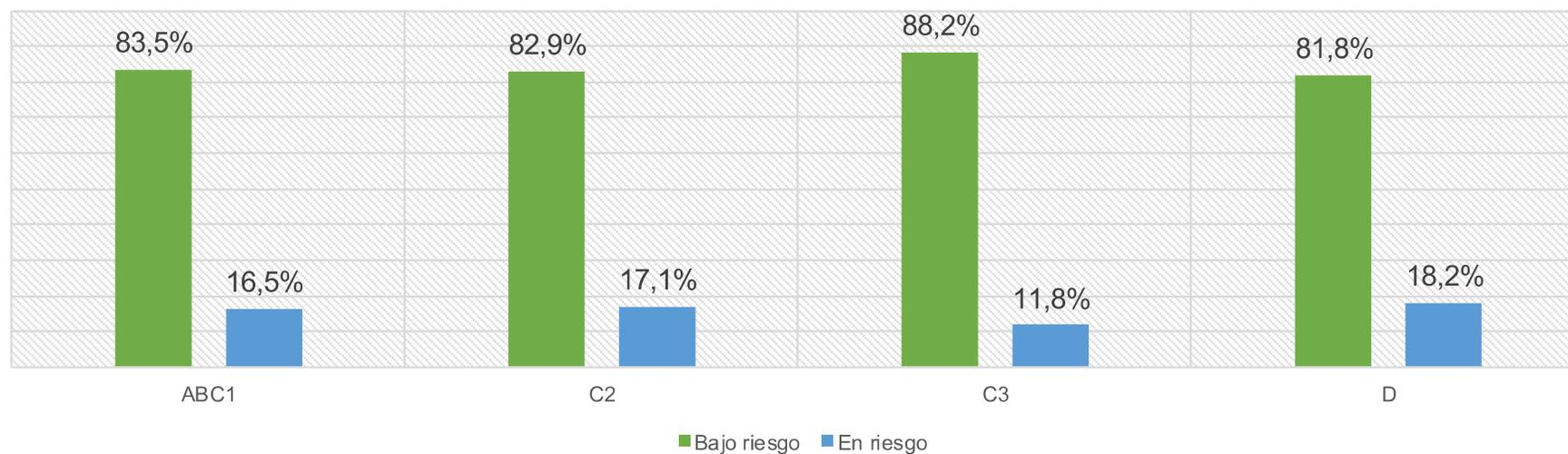
NODS



Principales Resultados

Riesgo de la población (a lo largo de la vida) por NSE (2018)

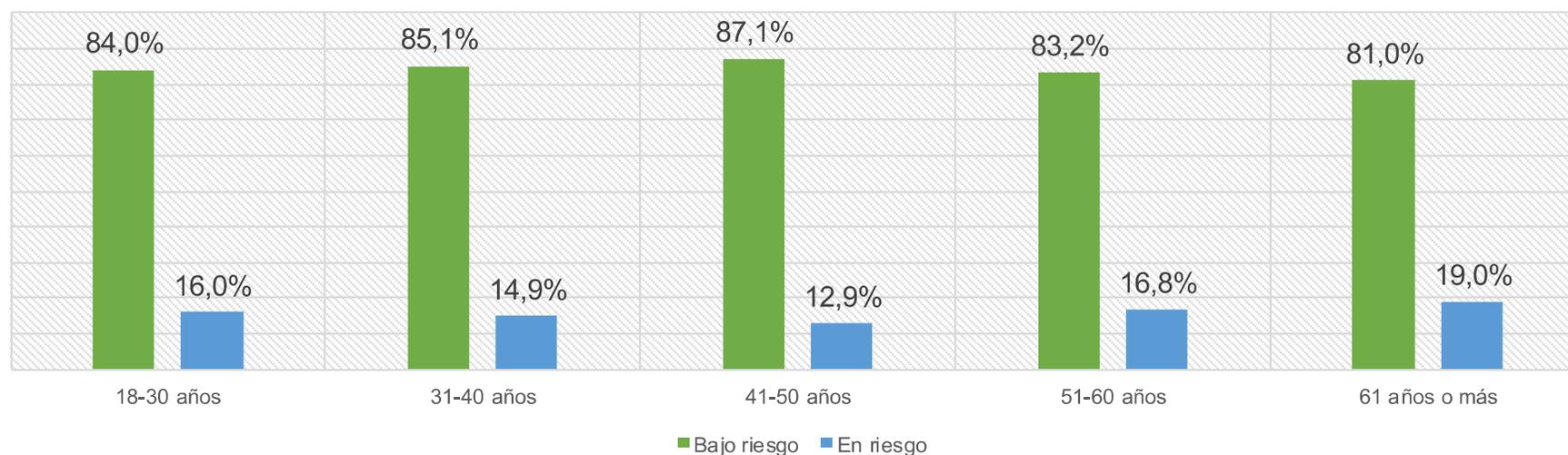
NODS



Principales Resultados

Riesgo de la población (a lo largo de la vida) por edad (2018)

NODS



Jugadores Patológicos

○ Cambio de perfil entre 2015 y 2019

- ➔ Paso de **mujeres (79,7%)** a **hombres (64,6%)**
- ➔ Aumento en edad:
 - **2015: 57,8%** menor de 40 años
 - **2018: 88,3%** mayor de 40 años
- ➔ En ambos casos se mantiene el nivel socioeconómico D como el con mayor prevalencia:
 - **2015: 49,3%**
 - **2018: 74,8%**



Principales Resultados

Hábitos de juego y variables psicosociales



Del mismo modo, para las variables psicosociales, se compararon dos grupos de la población:

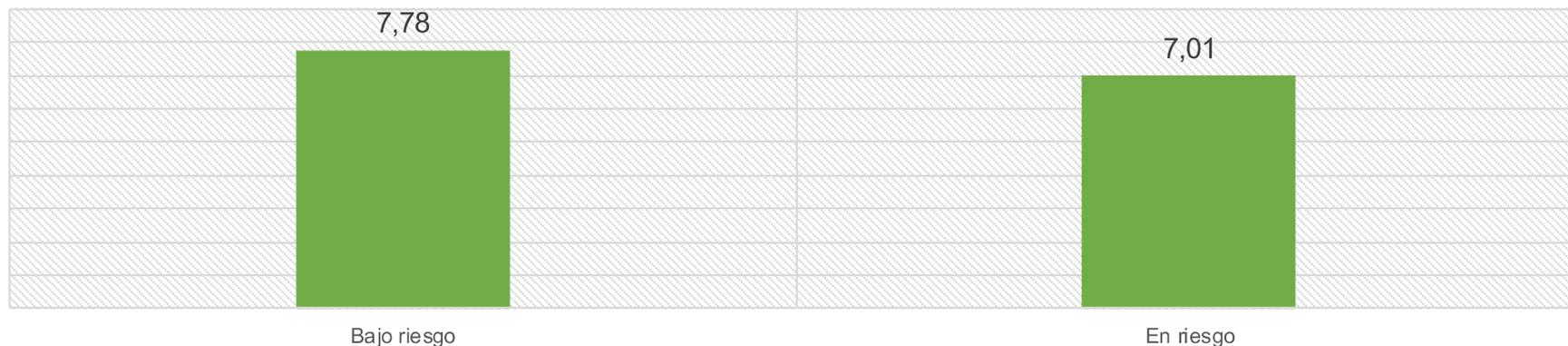
1. **Población de “bajo riesgo”**
2. **Población “en riesgo”**, la cual incluyó a las categorías “jugador de riesgo”, “jugador problemático” y jugador patológico”.

Principales Resultados

Bienestar Subjetivo

Hábitos de juego y variables psicosociales

En esta escala, el promedio de las personas en la categoría de “Bajo riesgo” es de 7,78 (DT=1,43). El promedio de las personas en la categoría “En riesgo” es de 7,01 (DT=1,98). Esta diferencia en los promedios es estadísticamente significativa, con un nivel de confianza del 95%, es decir, **es una diferencia no atribuible al azar.**

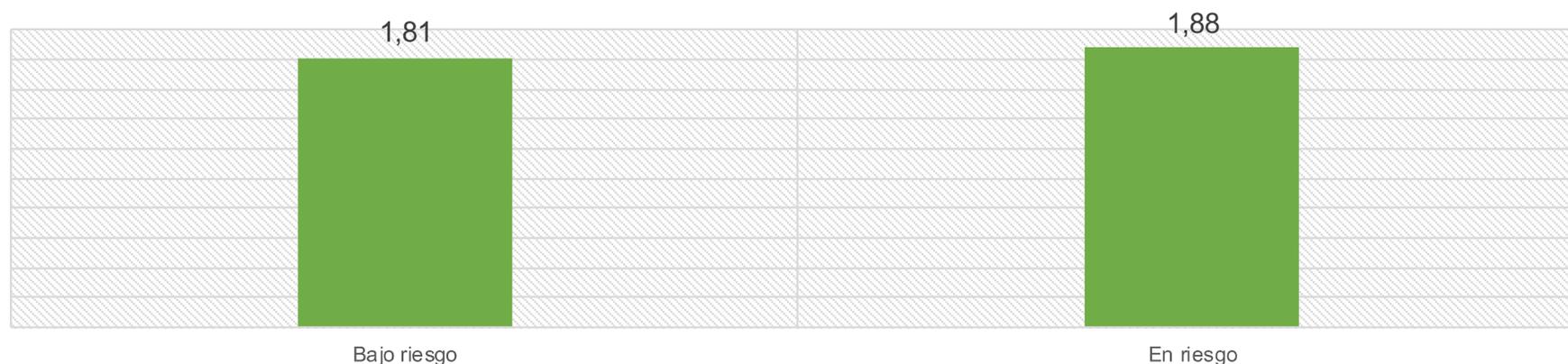


Principales Resultados

Salud Mental

Hábitos de juego y variables psicosociales

En el caso de las personas en “Bajo riesgo” el puntaje de Salud Mental es de 1,81 (DT=0,45) mientras que el de las personas “En riesgo” es de 1,88 (DT=0,49). Esta diferencia en los promedios también es estadísticamente significativa, con un nivel de confianza del 95%, es decir, **es una diferencia no atribuible al azar.**

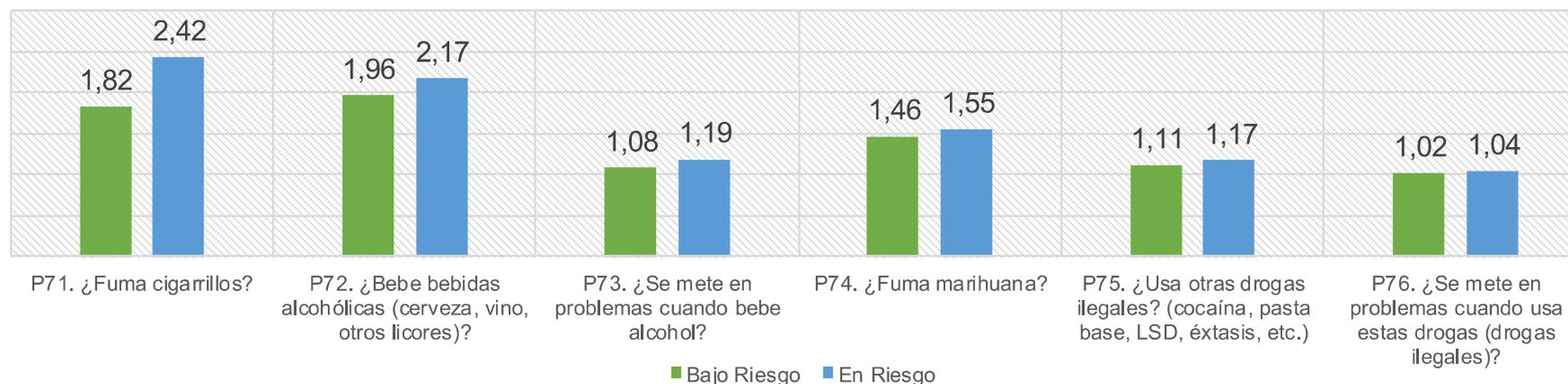


Principales Resultados

Consumo de Sustancias

Hábitos de juego y variables psicosociales

Las diferencias que resultaron estadísticamente significativas correspondieron a los ítems de consumo de cigarrillos, alcohol, y meterse en problemas cuando se consume alcohol.

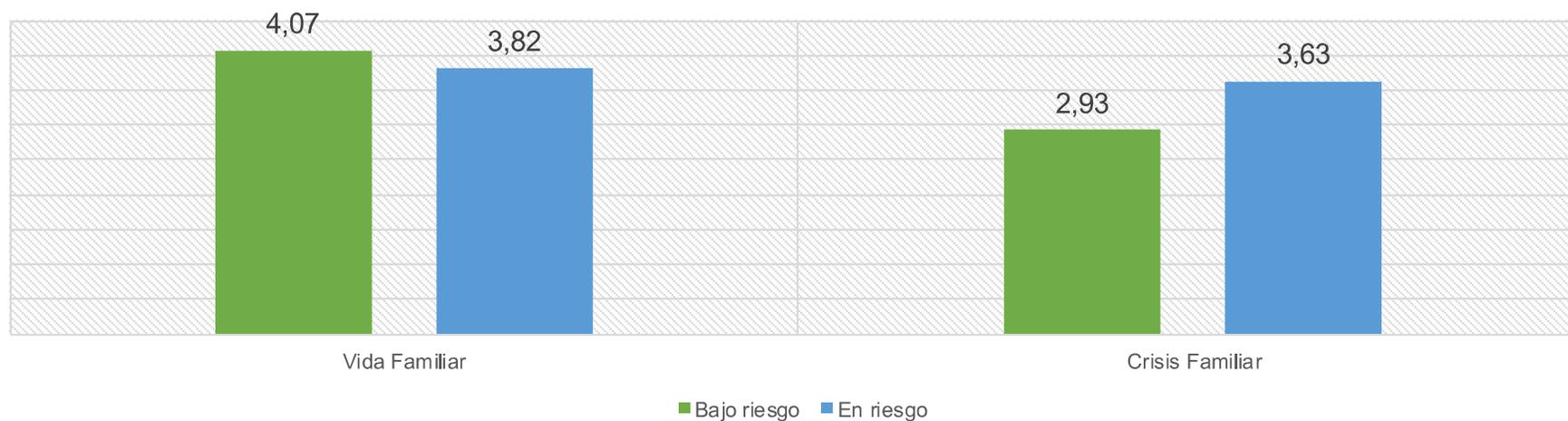


Principales Resultados

Funcionamiento familiar

Hábitos de juego y variables psicosociales

En ambas dimensiones casos, **las diferencias** entre medias son estadísticamente significativa (nivel de confianza de un 95%), **por lo que no pueden ser atribuidas al azar.**

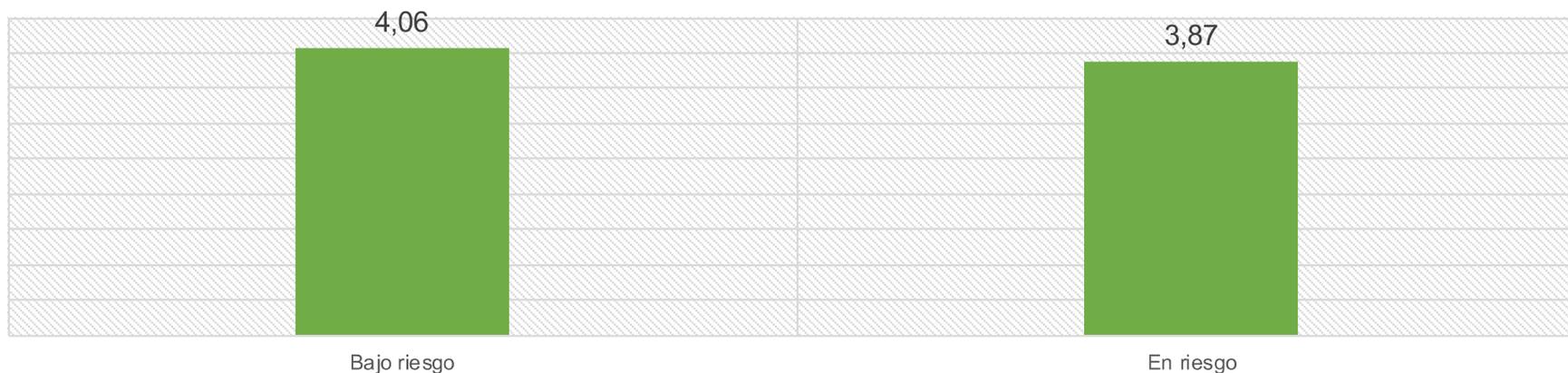


Principales Resultados

Confianza y apoyo en la pareja

Hábitos de juego y variables psicosociales

En esta escala, la gente del grupo de bajo riesgo marcó un promedio de 4,06 (DT=0,68), mientras que la gente del grupo En riesgo marcó un promedio de 3,87 (DT=0,72). **Esta diferencia** es estadísticamente significativa (con un nivel de confianza del 95%) y, por lo tanto, **no se debe al azar**.

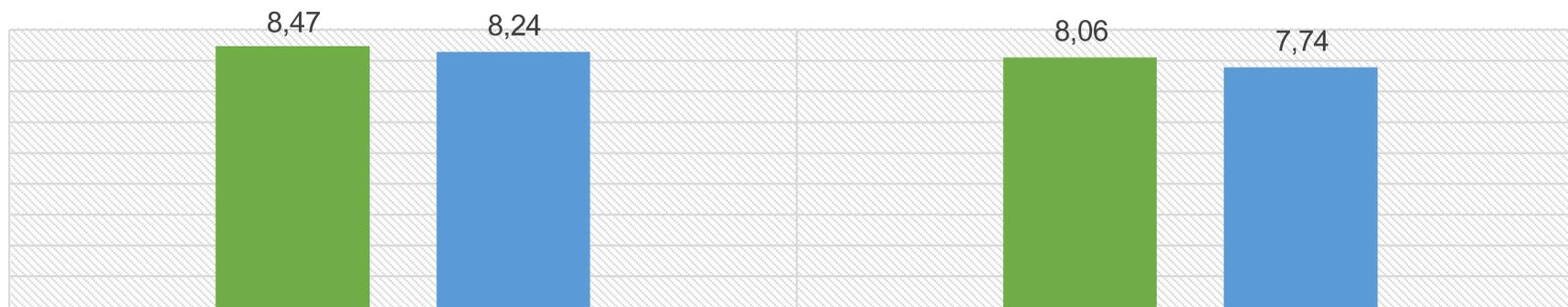


Principales Resultados

Ámbito laboral y/o académico

Hábitos de juego y variables psicosociales

En esta dimensión no se aprecian diferencias estadísticamente significativas (con un nivel de confianza del 95%), por lo que **pueden atribuirse al azar**.



P95. ¿Cómo calificaría la CALIDAD de su desempeño en su trabajo/estudios?

P96. ¿Cómo cuantificaría la CANTIDAD de trabajo/estudios que realiza?

■ Bajo riesgo ■ En riesgo

Principales Resultados

Ámbito social (soledad percibida)

Hábitos de juego y variables psicosociales

En el grupo de bajo riesgo el promedio fue de 1,59 (DT=0,62), mientras que en el grupo en riesgo el promedio fue de 1,83 (DT=0,70). Se encontró que la **diferencia** entre los grupos era estadísticamente significativa (nivel de confianza del 95%), por lo que **no puede ser atribuida al azar**.

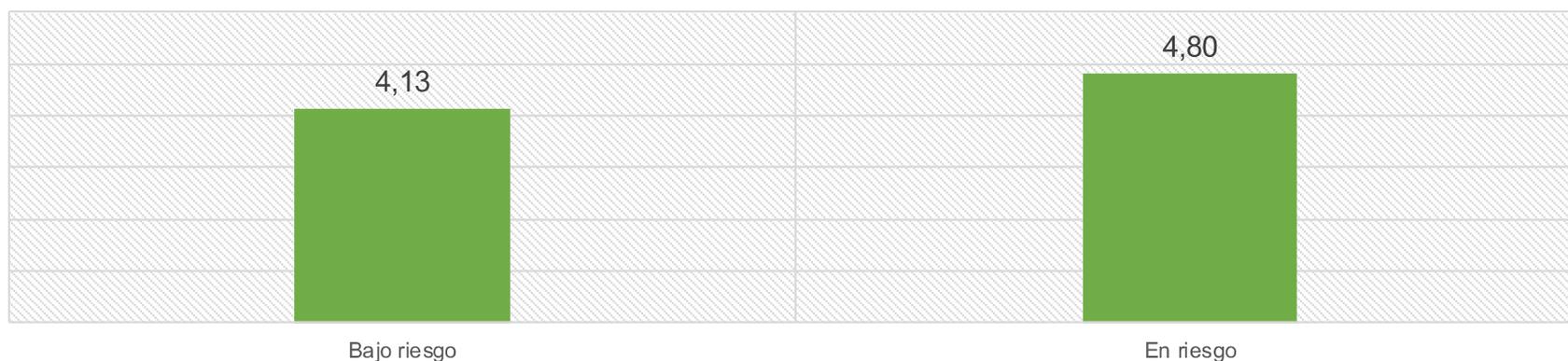


Principales Resultados

Ámbito financiero

Hábitos de juego y variables psicosociales

Se midió el nivel de estrés financiero de los encuestados utilizando un ítem (“¿Cuál cree que es su nivel de estrés financiero actual?”) de 10 puntos que va desde 1= sin problemas financieros hasta 10= abrumador. El promedio en este ítem es 4,13 (DT= 2,24), para el grupo Bajo riesgo, y para el grupo En riesgo el promedio es de 4,80 (DT=2,1). Se encontró que la **diferencia** entre los grupos era estadísticamente significativa (nivel de confianza del 95%), por lo que **no puede ser atribuida al azar**.





CONCLUSIONES

Encuesta de Hábitos de Juego

Existen cambios en las motivaciones para jugar

- Juego social (de 45,8% a 30,8% la proporción de personas que juegan solas)
- Motivaciones para jugar son también sociales (Beneficencia, socialización, entretención)

Existen cambios también en el riesgo asociado al juego:

- La proporción de jugadores en riesgo ha aumentado entre 2015 y 2018 (1,9%)
- Dicho aumento se ha dado principalmente en el segmento de Jugadores en Riesgo (Vida: 8,9% a 11,4%; Último año: 5,3% a 7,4%)
- Jugadores problemáticos y patológicos no han variado considerablemente se mantiene cerca de un 4,7%. (Vida: 3,3% problemático y 1,4% patológico; Último año: 1,4% problemático y 0,8% patológico)



CONCLUSIONES

Encuesta de Hábitos de Juego

Las poblaciones con mayor proporción de jugadores en riesgo son:

- Los hombres (22,9%)
- Las personas de mayor edad (18,2%)
- El segmento D (19%)

Juego patológico: Cambio en el perfil

- **De mujeres a hombres (M2015: 79,7%; H2018: 64,6%)**
 - **De jóvenes a mayores** (2015: 57,8% menor de 40 años
 - 2018: 88,3% mayor de 40 años
- **Se mantiene la situación de vulnerabilidad (D: 74,8%)**



CONCLUSIONES

Encuesta de Hábitos de Juego

- Al comparar la población considerada “en riesgo” con el resto de la población en variables psicológicas y sociales, se observaron diferencias estadísticamente significativas.
- Las diferencias encontradas en todas estas variables psicosociales son desfavorables para la población “en riesgo”, en comparación a la población de “bajo riesgo”.
- **Esto lleva a la necesidad de evaluar el problema riesgoso como un problema de política pública.**



CONCLUSIONES

Encuesta de Hábitos de Juego

En términos simples, los jugadores en riesgo tienen...

- Menor bienestar subjetivo
- Peor salud mental
- Mayor uso de tabaco y alcohol
- Se meten más en problemas al consumir alcohol
- Peor funcionamiento familiar
- Mayor estrés familiar
- Menor confianza y apoyo percibido de su pareja
- Mayor percepción de soledad y;
- Mayor estrés financiero.

