

**IV Estudio  
de Prevalencia:**

**“Desafíos  
del Juego  
Responsable  
Pospandemia”**



**2022**

Juan Carlos Oyanedel, PhD (UNAB)



## ► Declaración de responsabilidad

El presente estudio ha sido financiado por:



Los patrocinadores no tuvieron rol alguno en la producción y análisis de los datos presentados a continuación. Los análisis estadísticos fueron llevados a cabo en su totalidad por el equipo de la Universidad Andrés Bello.

Las opiniones del autor no representan necesariamente la posición de la Universidad o de la Corporación.

# Contexto

## Medición del juego problemático en Chile

- ▶ Características del Juego en Chile
- ▶ Prevalencia del Juego Problemático
- ▶ Resultados
- ▶ Limitaciones y próximos pasos



# ¿De qué trata la presentación?

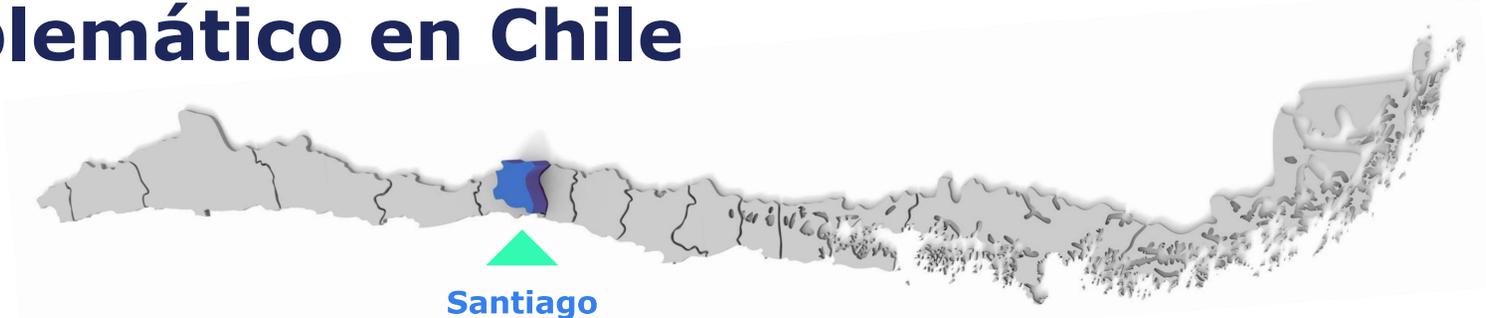
## ▶ **Corporación de Juego Responsable:**

- ▶ Compañías y Sociedad civil liderando.
- ▶ Gobierno aún ausente.

## ▶ **Necesidad pública de una medición del Juego:**

- ▶ Sin medición – no hay necesidad real de compromiso público.
- ▶ “Invención” del Juego Riesgoso / Jugador en Riesgo.
- ▶ Externalidades.

# Una breve historia de la medición del Juego Problemático en Chile



## Primera encuesta sobre Juego (2015)

- ▶ Validación de NODS
- ▶ Establecimiento de baremos nacionales
  - ▶ Santiago

## Segunda encuesta sobre Juego (2016)

- ▶ Validación de NODS y NODS-Clip
  - ▶ Temuco

## Tercera encuesta sobre Juego (2018)

- ▶ Problemas psicosociales asociados al Juego.
  - ▶ Santiago

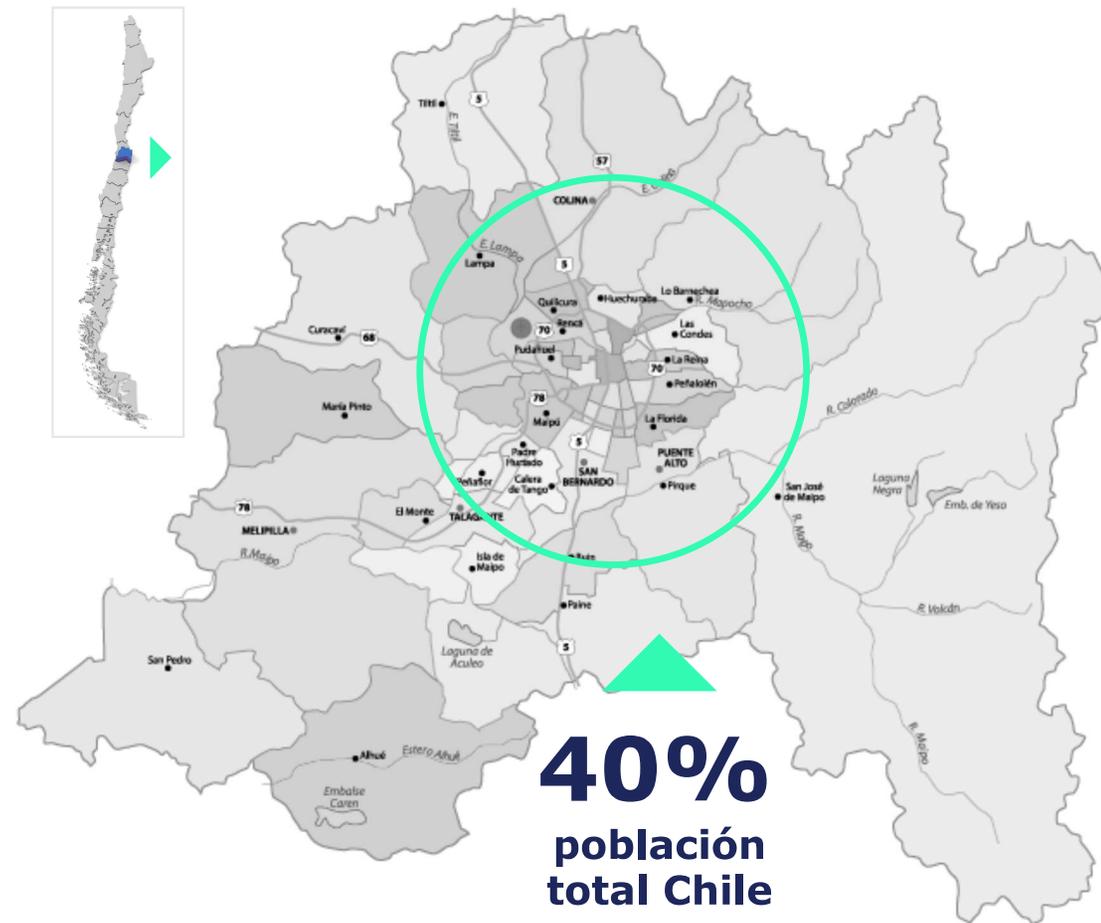
## Cuarta encuesta sobre Juego (2022)

- ▶ Jugar en pandemia
- ▶ Santiago – Temuco

▶ Los datos reportados son referidos exclusivamente a Santiago.

## Algunos elementos a considerar...

- ▶ La población de Santiago es de 6,5 millones de personas (40% de la población total en un 2% del territorio total)
- ▶ País con alta desigualdad:
  - ▶ 7º en desigualdad – Banco Mundial
  - ▶ GINI: 46,6 – (Noruega: 27,5)
- ▶ No hay casinos en la capital:
  - ▶ Se debe viajar más de una hora para llegar a un casino.
  - ▶ La gente más adinerada llega a conocer casinos.



# Metodología

## 2015

- ▶ Diseño: Cuantitativo, descriptivo, transversal
- ▶ Recolección de datos: Agosto 2015.
- ▶ Población Objetivo: Adultos (+18) residentes del Gran Santiago
- ▶ Encuesta basada en hogares: tres etapas (residencia, familia, persona)
- ▶ Tamaño muestral: 1032 sujetos, ponderada por género, nivel socioeconómico y edad. Margen de error: 3,1%. Nivel de confianza: 95%.
- ▶ Instrumento: Cuestionario estructurado con preguntas de selección única y múltiple. Cuestionario NODS.
- ▶ Con encuestador

## 2018

- ▶ Diseño: Cuantitativo, descriptivo, transversal
- ▶ Recolección de datos: Septiembre - Octubre 2018.
- ▶ Población Objetivo: Adultos (+18) residentes del Gran Santiago
- ▶ Encuesta basada en hogares: tres etapas (residencia, familia, persona)
- ▶ Tamaño muestral: 1020 sujetos, ponderada por género, nivel socioeconómico y edad. Margen de error: 3,1%. Nivel de confianza: 95%.
- ▶ Instrumento: Cuestionario estructurado con preguntas de selección única y múltiple. Cuestionario NODS con escalas adicionales para medir nuevas variables.
- ▶ Con encuestador

## 2022

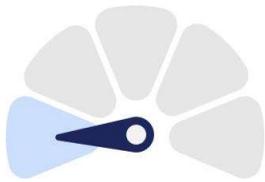
- ▶ Diseño: Cuantitativo, descriptivo, transversal
- ▶ Recolección de datos: Enero-Marzo 2022.
- ▶ Población Objetivo: Adultos (+18) residentes del Gran Santiago
- ▶ Encuesta basada en hogares: tres etapas (residencia, familia, persona)
- ▶ Tamaño muestral: 1008 sujetos, ponderada por género y edad. Margen de error: 3,1%. Nivel de confianza: 95%.
- ▶ Instrumento: Cuestionario estructurado con preguntas de selección única y múltiple. Cuestionario NODS con escalas adicionales para medir nuevas variables.
- ▶ Autoaplicada

## The National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS)

- ▶ Una de las herramientas más usadas para detectar Juego Problemático
- ▶ Basado en el DSM IV
- ▶ 34 ítems, 17 acerca de prevalencia a lo largo de la vida y 17 acerca de prevalencia en el último año
- ▶ Existen versiones breves (NODS CLiP)
- ▶ Validado en 2015
  - ▶ Tres etapas: Cualitativa (traducciones), psicométrica, y clínica

## The National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS)

- ▶ Las respuestas son codificadas como sí/no
- ▶ Por cada respuesta se asigna un punto.
- ▶ Se clasifican los grupos según sus puntos totales:



**Bajo  
riesgo:**  
0 puntos.



**Jugador en  
riesgo:**  
1-2 puntos.



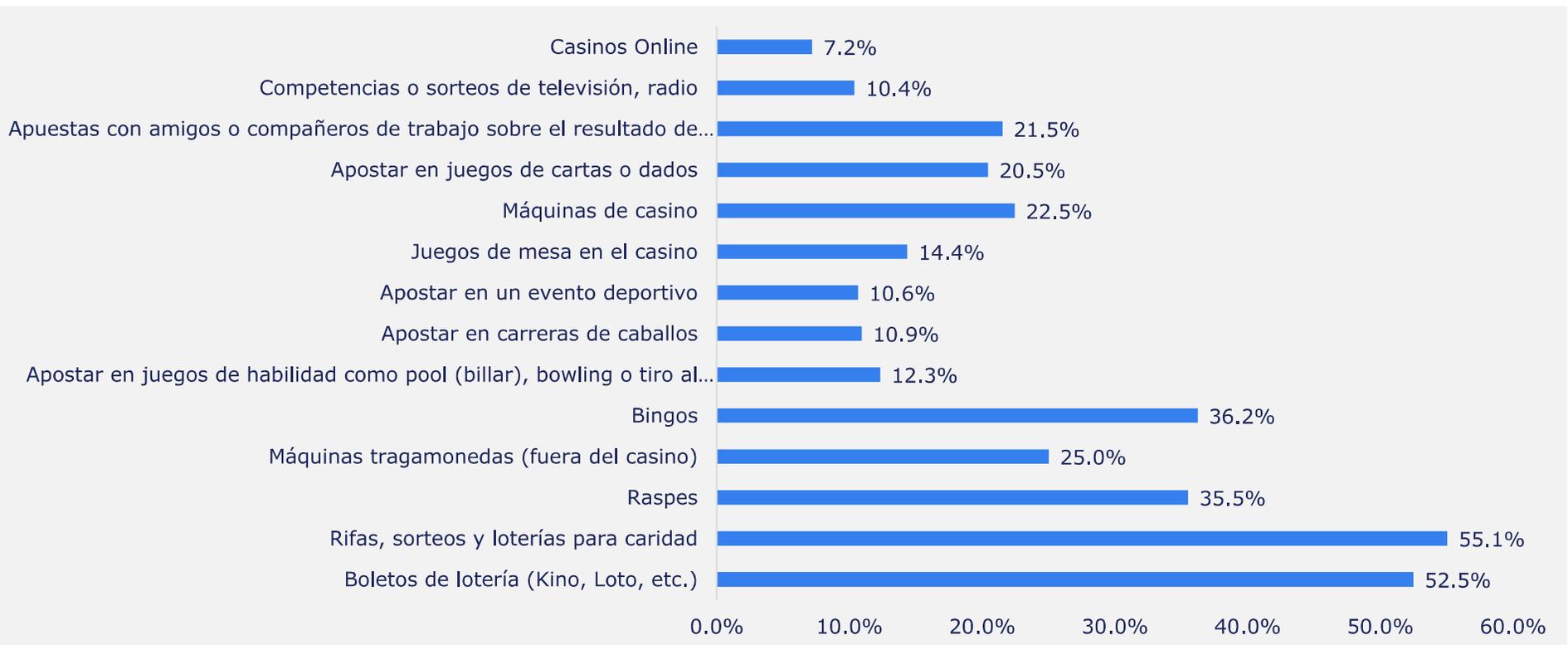
**Jugador  
problemático:**  
3-4 puntos.



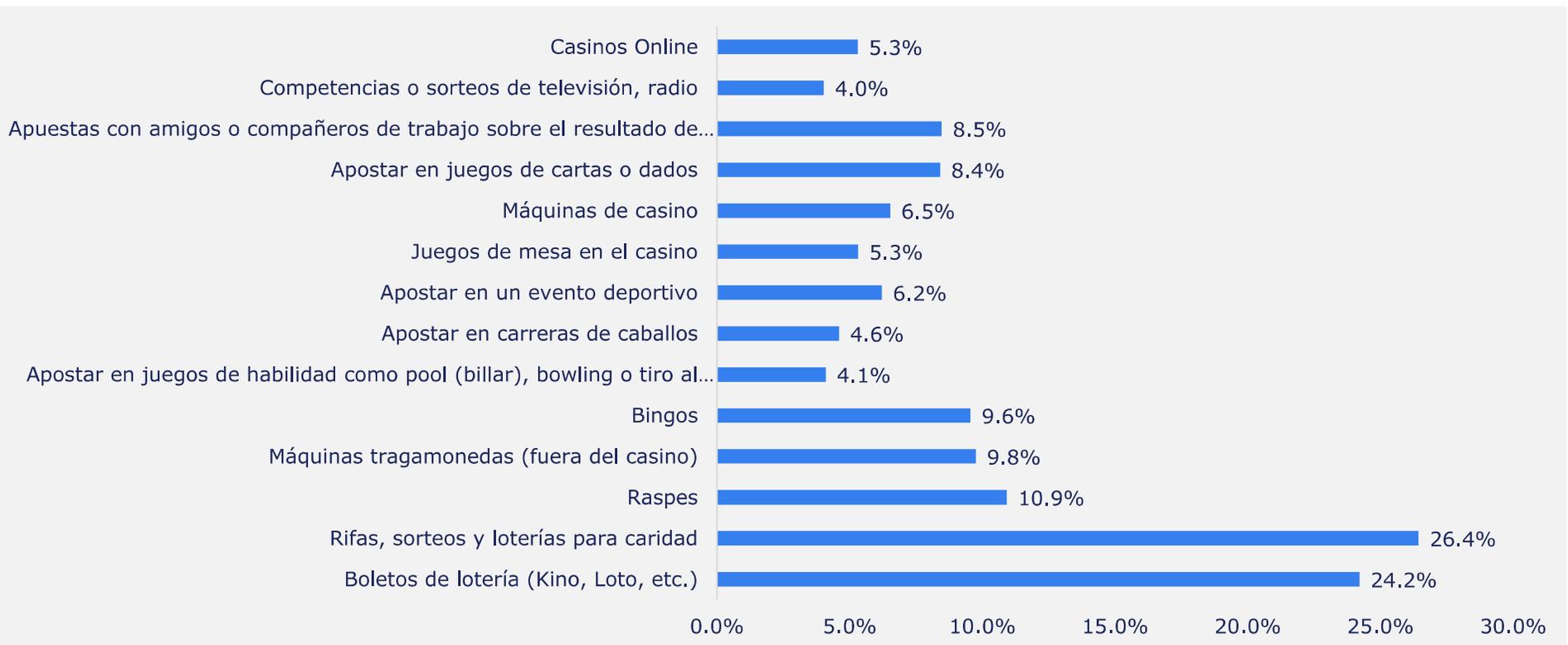
**Jugador  
patológico:**  
5+ puntos.

# ▶ Resultados

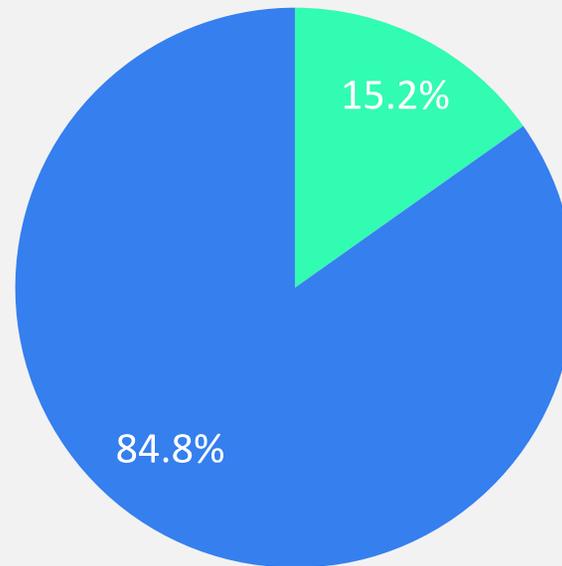
## Consumo (a lo largo de la vida)



## Consumo (último año)



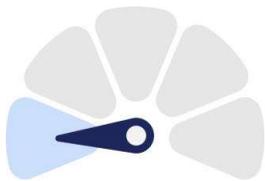
## Realiza alguna de estas actividades por internet



■ Sí ■ No

## The National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS)

- ▶ Las respuestas son codificadas como sí/no
- ▶ Por cada respuesta se asigna un punto.
- ▶ Se clasifican los grupos según sus puntos totales:



**Bajo  
riesgo:**  
0 puntos.



**Jugador en  
riesgo:**  
1-2 puntos.

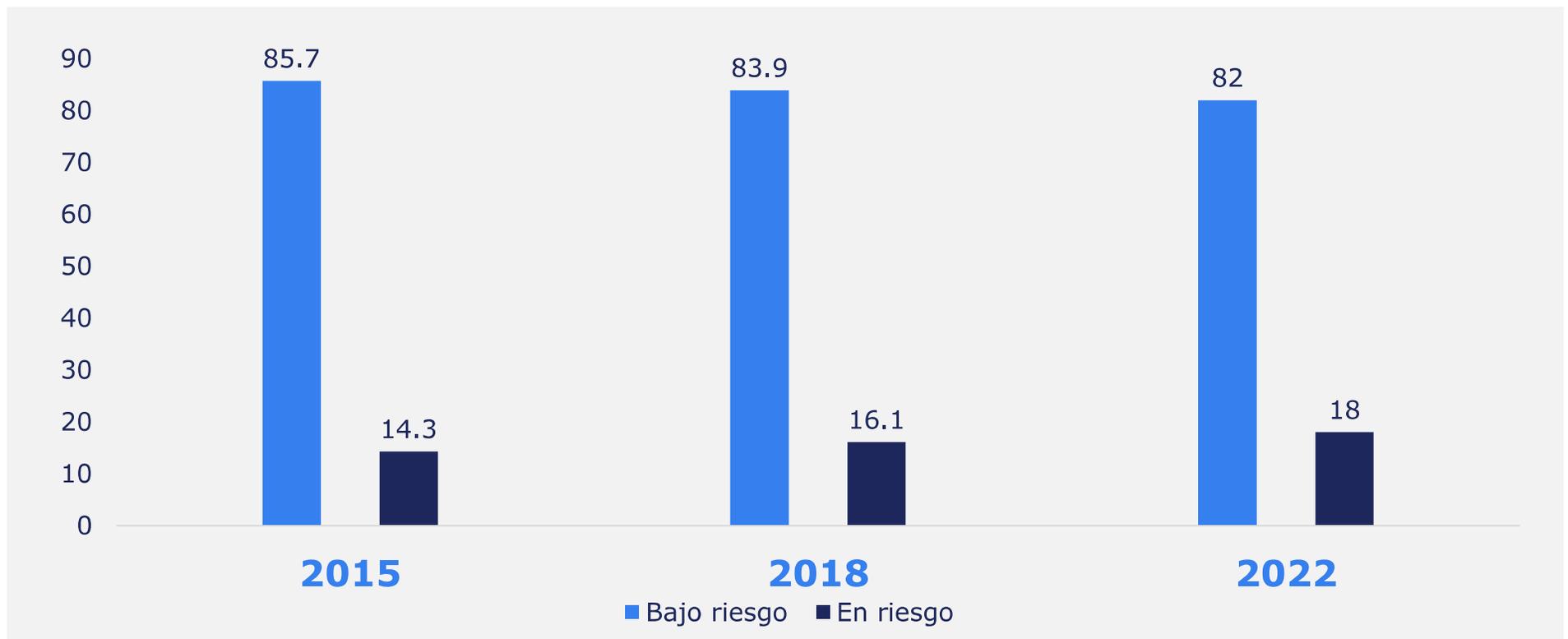


**Jugador  
problemático:**  
3-4 puntos.

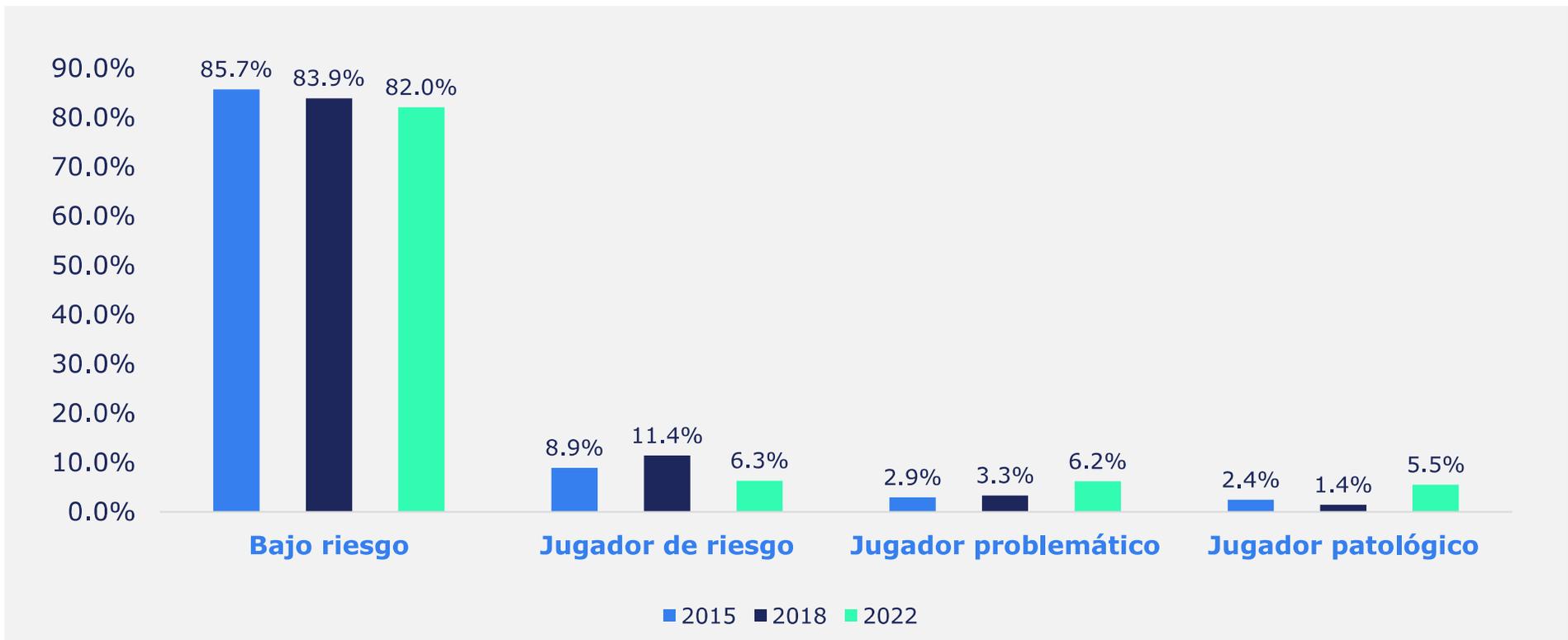


**Jugador  
patológico:**  
5+ puntos.

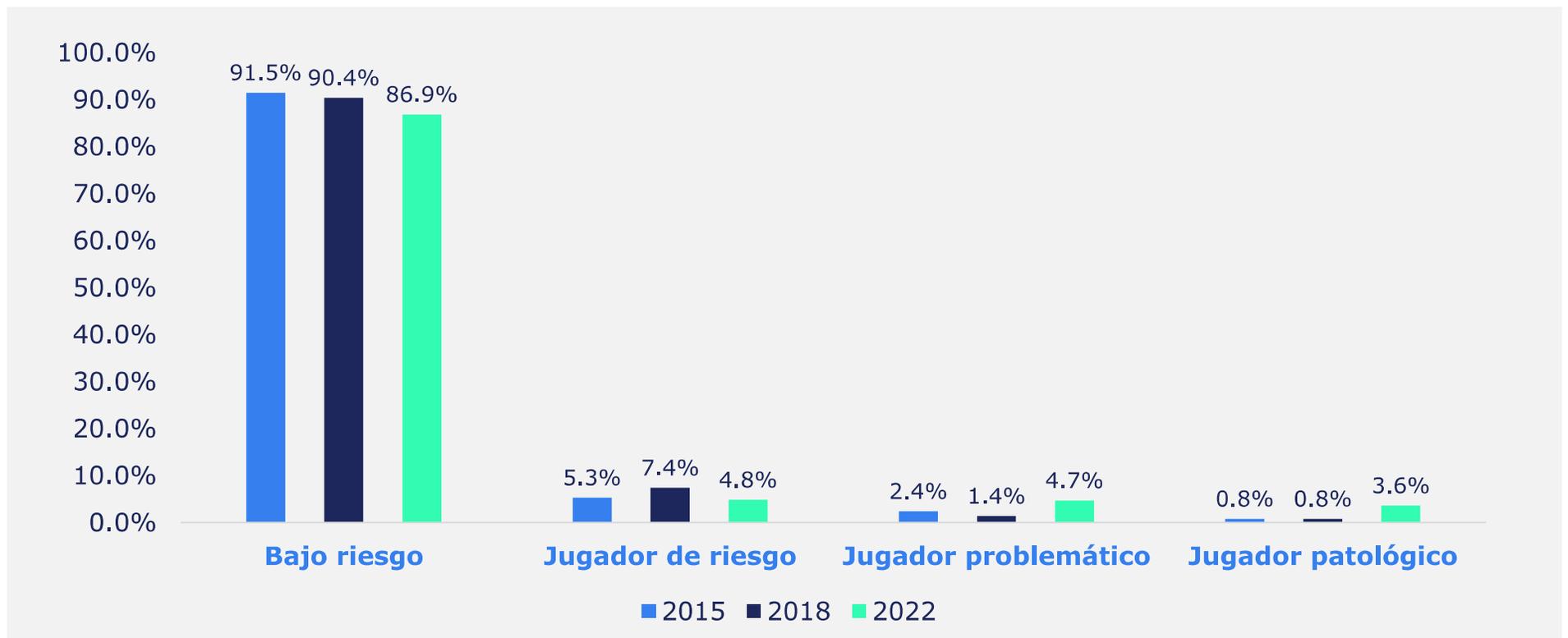
## Jugadores según riesgo (a lo largo de la vida)



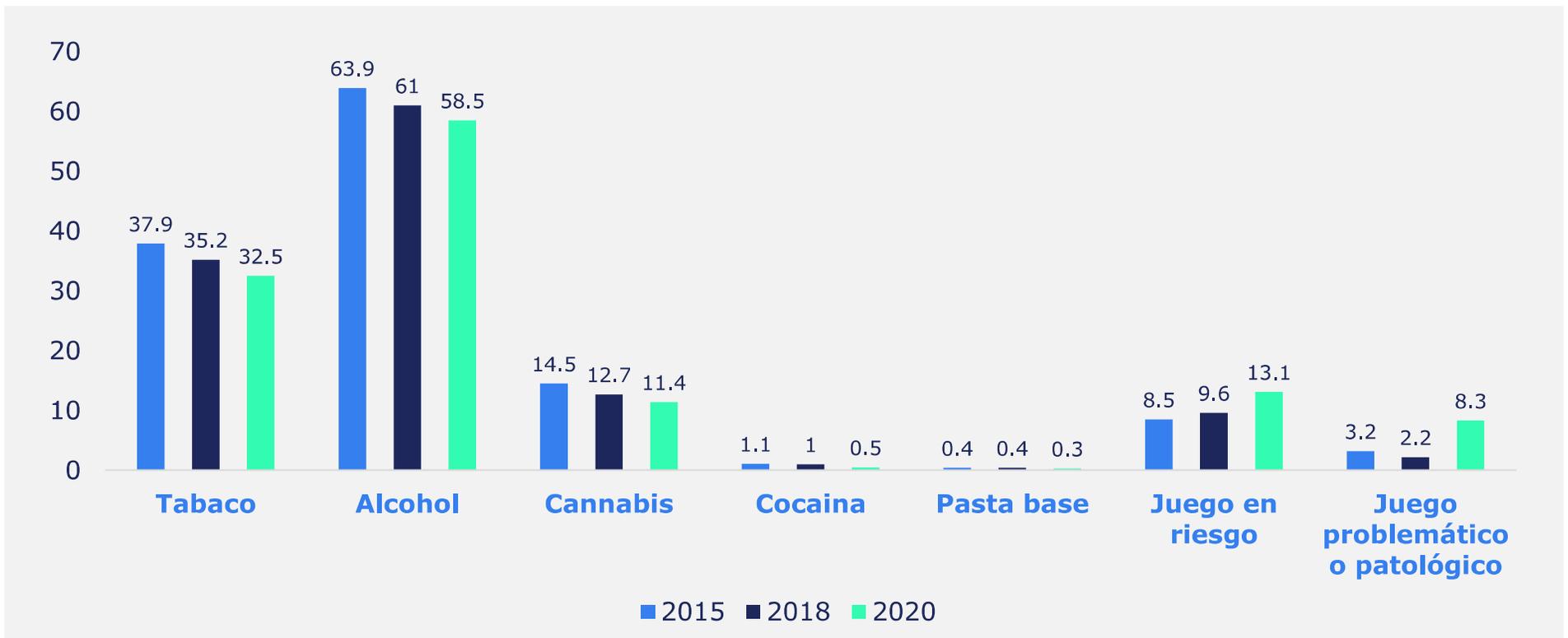
# Jugadores según riesgo (a lo largo de la vida)



# Jugadores según riesgo (último año)

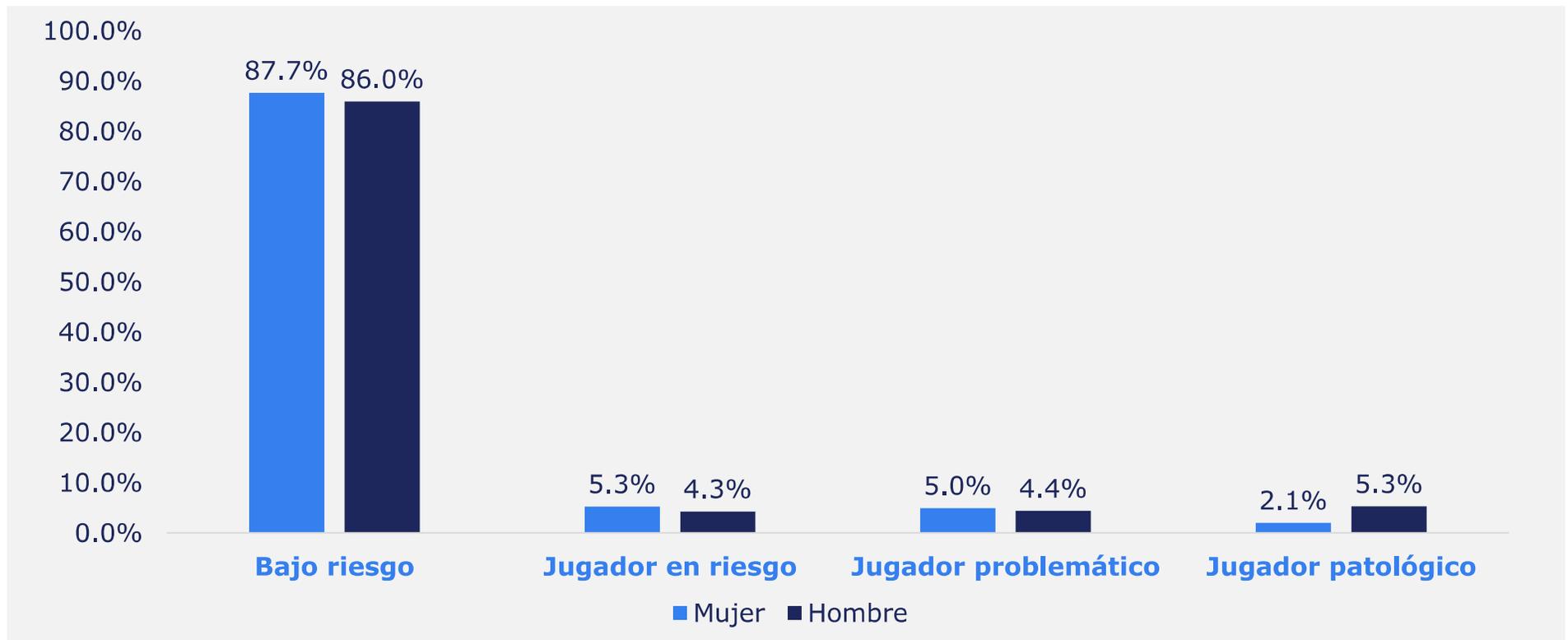


# Prevalencias Último año (2015-2022)

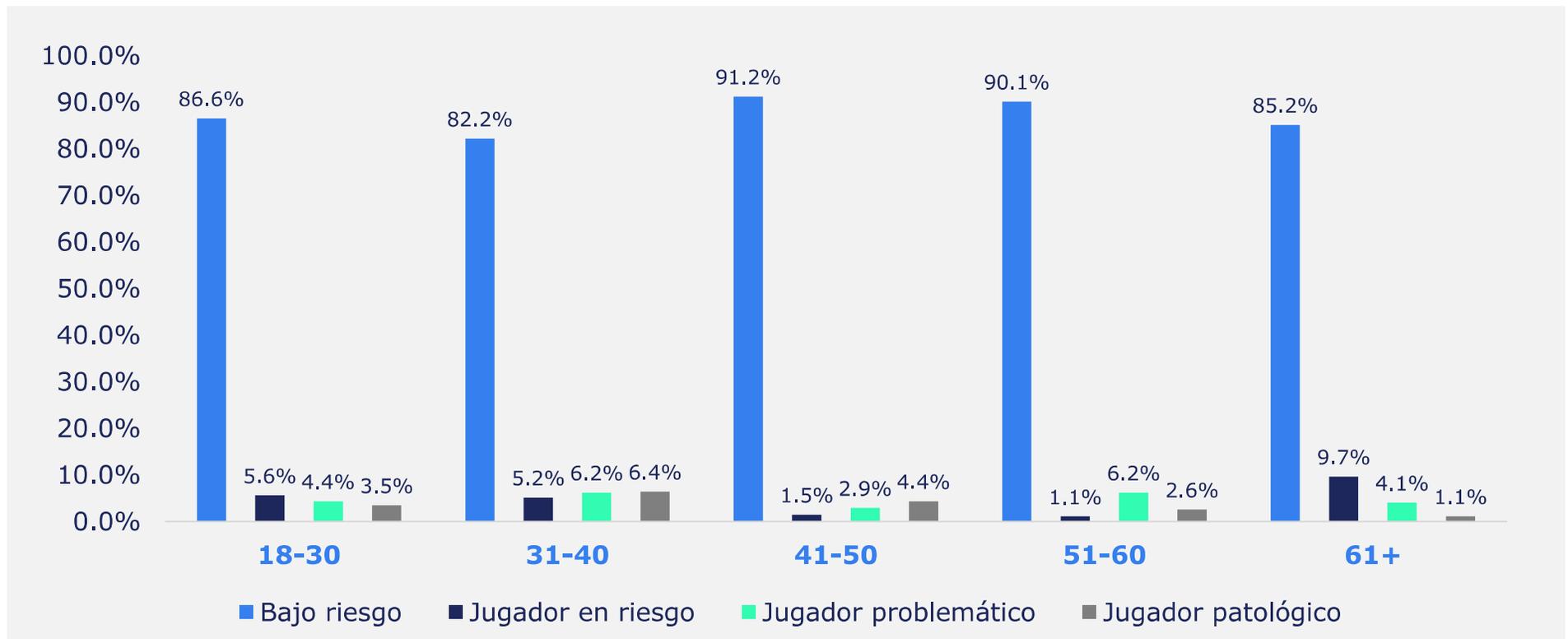


Fuente: SENDA, (2015-2021), Encuesta Nacional de Drogas en Población General  
Últimos datos de juego corresponden a 2022

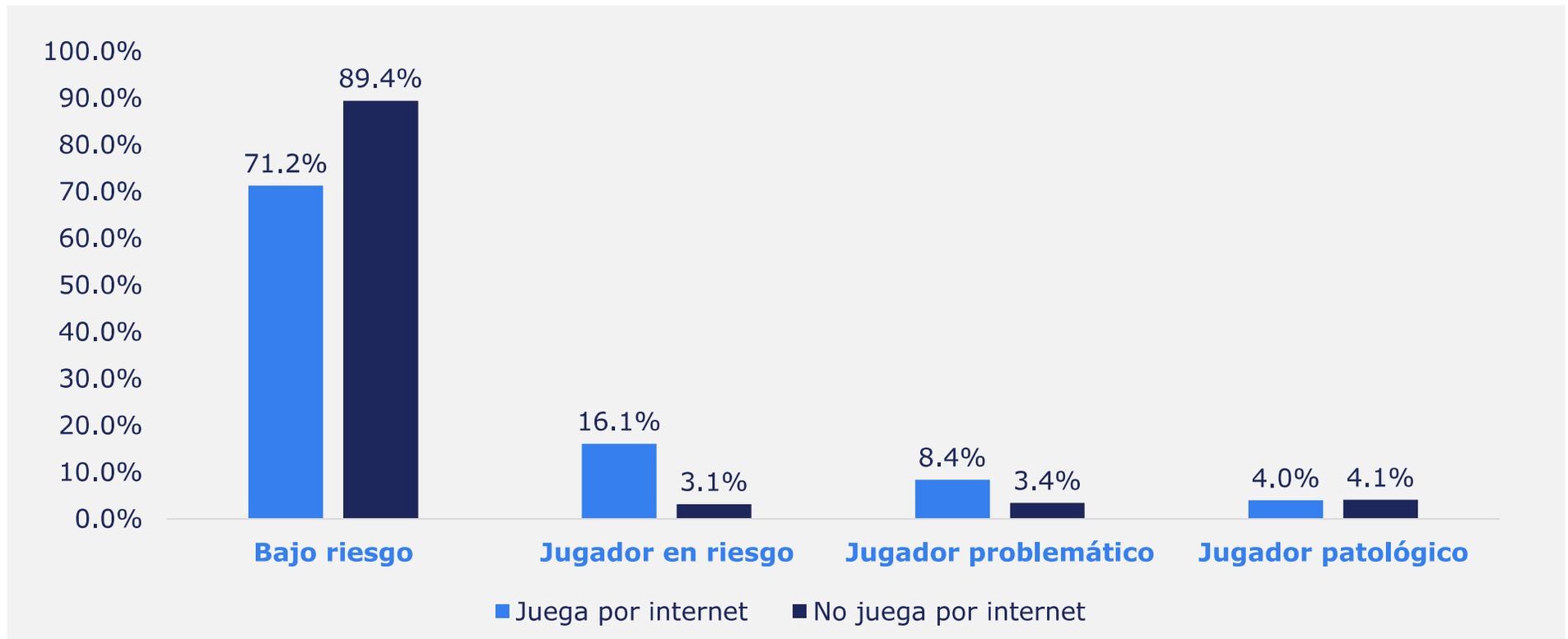
## Jugadores según riesgo y sexo (último año)



# Jugadores según riesgo y edad (último año)

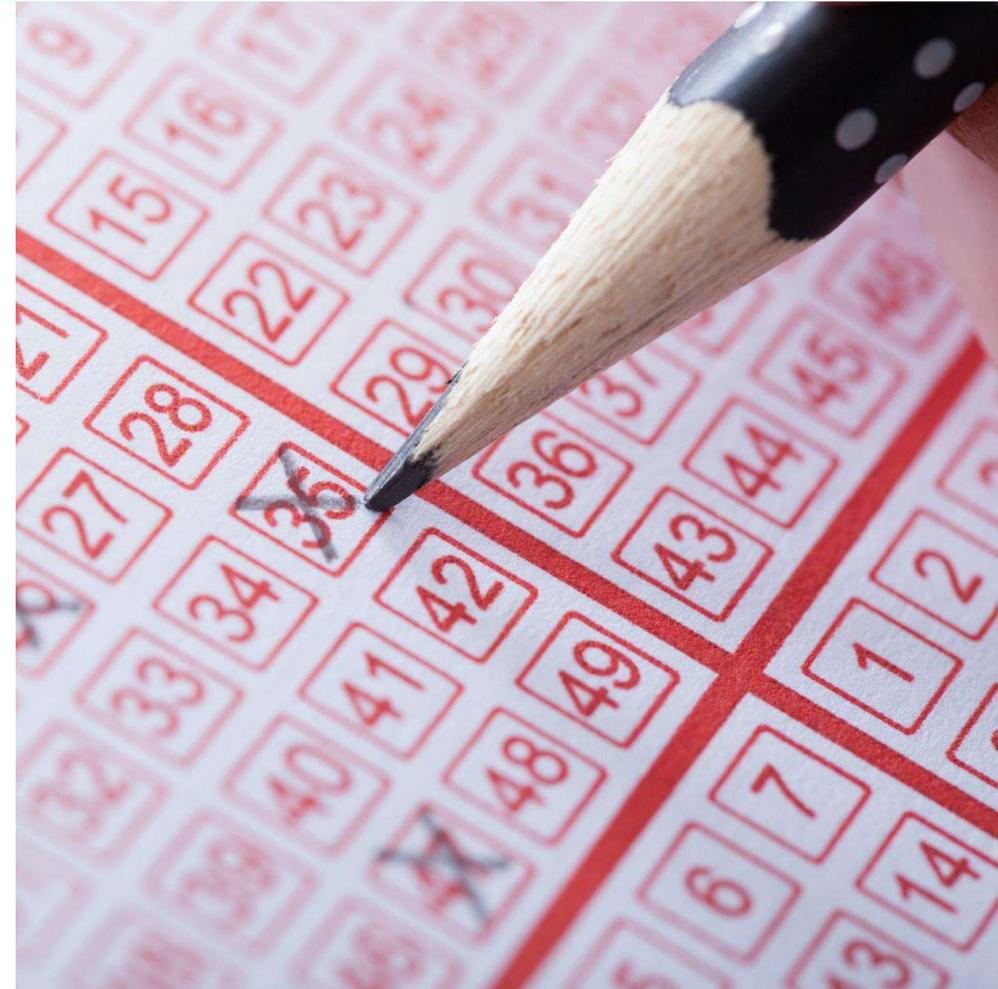


## Jugadores según riesgo y juego por internet (último año)



## ¿Qué podemos aprender de esto?

- ▶ Durante el último año, los principales consumos estuvieron asociados a:
  - ▶ Boletos de lotería (Kino, Loto, etc.)
  - ▶ Rifas, sorteos y loterías para caridad
- ▶ Un 15,2% de las personas realizaron estas actividades de juego vía internet.



# ¿Qué podemos aprender de esto?

- ▶ **Jugadores en riesgo aumentan, a lo largo de la vida y particularmente en el último año, pasando de 14.3% a 18%**
  - ▶ En particular, existen aumentos significativos de jugadores problemáticos y patológicos en la medición 2022
- ▶ **Al compararlas con las prevalencias vigentes para consumo de otras sustancias, los jugadores en riesgo presentan, para el año 2022, una prevalencia superior al consumo de cannabis reportada por la última Encuesta Nacional de Drogas en Población General**
  - ▶ El juego en riesgo pasa a ser la tercera adicción más prevalente del país, luego del alcohol y el tabaco.
  - ▶ El juego problemático y patológico alcanza un 11.7% de prevalencia a lo largo de la vida y un 8.3% en el último año.

## ¿Qué podemos aprender de esto?

- ▶ Los hombres y los grupos de edad entre 31-40 y los mayores de 61 años presentan una mayor prevalencia.
- ▶ Quienes jugaron por internet en el último año presentan una mayor prevalencia de riesgo de juego, reportando mayores prevalencias de juego problemático.
- ▶ **En simple:** la pandemia agudizó un problema ya existente, que es la falta de acciones públicas frente al juego problemático.



## ¿Qué hacer?

- ▶ **Necesitamos dejar de esconder la cabeza**
  - ▶ El juego problemático existe y tiene una alta prevalencia y va en alza.
- ▶ **Sin medición no hay intervención**
  - ▶ Es necesario contar con mediciones a nivel nacional, en el estilo de otras mediciones referidas a consumo problemático. Es una responsabilidad del Estado.
- ▶ **Es necesaria una política de Estado respecto al juego problemático**
  - ▶ Es necesario incluir al juego problemático como un problema real de salud mental, que afecta el bienestar de las personas y sus familias.
- ▶ **Llevamos siete años midiendo y señalando los efectos del juego problemático.**
  - ▶ Hacer nada es dejar un problema de salud pública sin atender.
  - ▶ Ya no es posible seguir escondiendo este flagelo.

# ▶ ¿Preguntas?

Juan Carlos Oyanedel, PhD (UNAB)

[Juan.Oyanedel@unab.cl](mailto:Juan.Oyanedel@unab.cl)

# Referencias

- ▶ Cohen, S., Mermelstein, R., Kamarck, T., & Hoberman, H. (1985). Measuring the functional components of social support. In I.G. Sarason & B. Sarason (Eds.), *Social support: Theory, research and applications* (pp.73-94). The Hague: Martinus Nijhoff.
- ▶ Cummins, R., Eckersley, R., Pallant, J., Van Vugt, J., & Misajon R. (2003). Developing a National Index of Subjective Well-being: The Australian Unity Well-being Index. *Social Indicators Research*, 64(2), 159–190.
- ▶ Gerstein DR, Murphy SA, Toce MT, Hoffmann J, Palmer A, Johnson RA, Larison C, Chuchro L, Buie T, Engelman L, Volberg R, Harwood A, Tucker A, Christiansen E, Cummings W, Sinclair S. Gambling Impact and Behavior Study: Report to the National Gambling Impact Study Commission. Chicago: National Opinion Research Center at the University of Chicago; 1999.
- ▶ Hodgins, C. (2004). Using the NORC DSM screen for gambling problems as an outcome measure for pathological gambling: Psychometric evaluation. *Addictive Behaviors*. 29:8, 1685-1690.
- ▶ Hughes, M. E., Waite, L. J., Hawkley, L. C., & Cacioppo, J. T. (2004). A short scale for measuring loneliness in large surveys: Results from two population-based studies. *Research on aging*, 26(6), 655-672.
- ▶ Oyanedel, J. C., Vargas, S., Mella, C., & Páez, D. (2015). Validación del índice de bienestar personal (PWI) en usuarios vulnerables de servicios de salud en Santiago, Chile. *Revista médica de Chile*, 143(9), 1144-1151.
- ▶ Pevalin, D. J. (2000). Multiple applications of the GHQ-12 in a general population sample: an investigation of long-term retest effects. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 35(11), 508-512.
- ▶ Toce-Gerstein, M., Gerstein, D.R. & Volberg, R.A. (2009). The NODS-CLiP: A Rapid Screen for Adult Pathological and Problem Gambling. *J Gambl Stud* 25: 541. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9135-y>
- ▶ Weiss, J. A., & Lunskey, Y. (2011). The brief family distress scale: A measure of crisis in caregivers of individuals with autism spectrum disorders. *Journal of Child and Family Studies*, 20, 521-528.