

# ENCUESTA NACIONAL DE JUEGO PATOLOGICO

## indicadores de juegos de azar



**Octubre 2019**

**Equipo Técnico de Juego Responsable de la Loteria de Cordoba S.E y Zuban Córdoba y Asociados**

**Dr. Raúl Quiroga** | [raul.quiroga@loteriadecordoba.com.ar](mailto:raul.quiroga@loteriadecordoba.com.ar)  
**Lic. Andrea Espinardi** | [andrea.espinardi@loteriadecordoba.com.ar](mailto:andrea.espinardi@loteriadecordoba.com.ar)  
**Zuban Cordoba y Asoc.** | [zubancordoba@gmail.com](mailto:zubancordoba@gmail.com)

## CONSIDERACIONES PREVIAS

Este trabajo analiza los resultados de un análisis cuantitativo preliminar sobre la " **Encuesta Nacional sobre Juego Patológico**" desarrollada en el ámbito de la República Argentina, a instancias de ALEA en 2019.

Partiendo del antecedente de que nuestro país no contaba con un registro epidemiológico a nivel nacional y frente a la necesidad de datos fiables sobre los hábitos de juego de nuestra población, se trabajó en los años 2017-2018 en la construcción de un instrumento de recolección de datos que permitiera una primera aproximación a la temática.

Si bien como se menciona no se contaba con estadísticas a nivel nacional, si existían diversos estudios epidemiológicos aplicados en CABA y Provincia de Córdoba, cuyos resultados y análisis fueron presentados en diversos ámbitos científicos en el periodo 2010/2019. Ambos estudios fueron tenidos en cuenta para el diseño del instrumento encuesta.

Esta fue especialmente diseñada para conocer y medir la incidencia del Juego Patológico y a su vez identificar aspectos derivados de los hábitos de juego en la República Argentina.

Por estas razones (los antecedentes), se me encargo desde la Conducción de ALEA y su Dirección Ejecutiva en mi condición de Presidente de la URSE /JR la responsabilidad de buscar la metodología y formas de análisis del problema. De tal manera que los/las profesionales seleccionados/as fueron de la Provincia de Córdoba y Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA). Todos/as integrantes en diferentes gestiones de los Equipos Técnicos de Juego Responsable de Lotería de Córdoba S.E, del Instituto del Juego de Apuestas de la Ciudad de Buenos Aires, y además todos integrantes del Capítulo de Juego Patológico y Otros Adicciones Conductuales de APSA (Asociación de Psiquiatras Argentinos).

El equipo de trabajo técnico específico se conformó por los Psiquiatras Dres. Susana Calero, Dr. Raúl Quiroga, Dra. Verónica Mora Dubuc y los Licenciados en Psicología Lic. Andrea Espinardi, Lic. Sebastián Ibarzabal y por último la Srta. Bianconi Lucía.

La propuesta fue presentada a través de la Unidad Coordinadora de Responsabilidad Social Empresaria y Juego Responsable de ALEA a su Presidente y Junta Directiva y aprobada por aquellos para su implementación en 2019.

Es así como el instrumento de recolección de datos fue aplicado a 1200 personas mayores de 18 años residentes en la República Argentina, durante el mes de octubre de 2019. Su ejecución estuvo a cargo del asesor externo Zuban Córdoba y Asociados, (previa selección de oferentes) y la supervisión y el análisis fue compartido por aquellos y miembros del Equipo Técnico de Juego Responsable de Lotería de Córdoba S.E. Además de lo enriquecedor de los diferentes debates e intercambios de ideas en el seno de la Unidad de RSE y Juego Responsable de ALEA, con la participación de equipos de todas las provincias

Mi agradecimiento personal a todos quienes participaron y a las autoridades de ALEA y su Dirección Ejecutiva por el aval y apoyo permanente a la tarea desarrollada  
Presidente de la URSE/JR/ALEA

Dirección de Investigación:

Dr. Raúl R Quiroga.

Coordinación de Investigación:

Lic. Andrea Espinardi.

Capacitadora de Entrevistadores:

Lucía Bianconi.

Ejecución en terreno y análisis:

Lic. Cordoba, Gustavo.

Lic. Zuban, Paola.

Lic. Londero, Facundo.

Y equipo de Zuban Cordoba y Asoc.

## **Contenido**

<b>I.</b>	<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>II.</b>	<b>Aspectos metodológicos y composición general de la muestra.....</b>	<b>5</b>
<b>III.</b>	<b>Análisis de los resultados .....</b>	<b>7</b>
	<b>III.1 El hábito de juego .....</b>	<b>7</b>
	<b>III.2 Diagnóstico DSM-5 para el juego patológico.....</b>	<b>28</b>
	<b>III.3 Nivel de Distorsión cognitiva</b>	
	<b>.....</b>	<b>30</b>
	<b>III.4 Problemas personales a causa del</b>	
	<b>juego.....</b>	<b>32</b>
	<b>III.5 Hábitos y adicciones.....</b>	<b>33</b>
	<b>III.6 Jugador Patológico.....</b>	<b>35</b>
<b>IV.</b>	<b>Reflexiones finales.....</b>	<b>38</b>
<b>V.</b>	<b>VI. Referencias.....</b>	<b>39</b>

## **Índice de Tablas**

Tabla 1. Distribución de juego por sexo y grupo etario.....	8
Tabla 2. Distribución de juego por sexo y grupo etario.....	11
Tabla 3. Cantidad de horas de juego según sexo y grupo etario.....	21
Tabla 4. Monto de dinero destinado al juego según sexo y grupo etario.....	25
Tabla 5. Diagnóstico DSM-5 sobre tipo de jugador según sexo y grupo etario.....	30
Tabla 6. Diagnóstico DSM-5 sobre tipo de jugador según nivel socioeconómico.....	31
Tabla 7. Nivel de distorsión cognitiva según el tipo de juego.....	32
Tabla 8. Nivel de antecedentes de jugador patológico entre familiares y/o amigos.....	35

## **Índice de Gráficos**

Figura 1. Distribución y composición de la muestra por zonas -Prov. de Bs As, CABA, NEA, NOA, Cuyo, Patagonia y Centro-.....	5
Figura 2. Composición de la muestra por sexo de la población total de encuestados.....	6
Figura 3. Composición de la muestra por grupos etarios de la población total de encuestados.....	6
Figura 4. Composición de la muestra por nivel socioeconómico de la población total de encuestados.....	7
Figura 5. Dónde juega o jugó el total de la población encuestada.....	10
Figura 6. Horario en que prefiere llevar a cabo la práctica del juego.....	13
Figura 7. Días que prefiere llevar a cabo la práctica del juego.....	15
Figura 8. Distribución de frecuencia de juego.....	17
Figura 9. Opinión en vinculación a la frecuencia de juego que anteriormente expresó.....	19
Figura 10. Distribución de opiniones en relación a la frecuencia de juego expresada.....	20
Figura 11. Distribución de opiniones en relación a la cantidad de horas de juego expresada.....	24
Figura 12. Distribución de monto aproximado de dinero destinado al juego.....	25
Figura 13. Distribución de opiniones según monto aproximado de dinero destinado al juego.....	28
Figura 14. Composición de tipo de jugadores según el diagnóstico DSM-5.....	30
Figura 15. Distribución de acuerdo a dónde/quién consultó por problemas de juego.....	33
Figura 16. Distribución de la frecuencia con que juega y la opinión de los jugadores patológicos.....	37
Figura 17. Composición del jugador patológico según edad.....	38

## I. Introducción

Cómo anticipamos en las consideraciones preliminares, el presente trabajo pretende presentar los resultados junto a un análisis preliminar de la " **Encuesta Nacional sobre Juego Patológico**" desarrollada en el ámbito de la República Argentina. La encuesta aplicada fue especialmente diseñada para conocer y medir la incidencia del Juego Patológico y a su vez identificar distintos aspectos derivados de los hábitos de juego en la República Argentina.

El instrumento que se aplicó posibilitó identificar la regularidad de comportamientos de juego de personas mayores de 18 años que residen en nuestro país. Mediante este estudio pudimos conocer cuántas personas juegan o jugaron en el último año, con qué frecuencia juegan, qué lugares eligen para apostar, y qué conciben como juego a partir de las elecciones que realizan entre otras variables.

Por otro lado, en el instrumento de recolección de datos se utilizaron criterios incluidos en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-5) que contiene, descripciones, síntomas y criterios de diagnóstico de trastornos mentales cuyo uso es reconocido a nivel mundial. En el presente estudio se utilizaron para los distintos tipos de jugadores las categorías de: jugador patológico, jugador con problemas, jugador de riesgo y jugador social. Esta categorización posibilita identificar y conocer los comportamientos que las personas despliegan en la actividad de juego y a su vez nos permite establecer comparaciones o similitudes en sus maneras de jugar.

En este análisis preliminar describiremos en primera instancia los aspectos metodológicos implementados y la composición de la muestra. Luego presentaremos los resultados obtenidos para las distintas categorías de análisis elegidas: hábitos de juego, diagnóstico de DSM-5 para Juego Patológico, nivel de distorsión cognitiva, problemas personales a causa del juego, hábitos y adicciones y finalmente un apartado específico dedicado a jugadores patológicos. Para concluir con algunas posibles reflexiones sobre la " **Encuesta Nacional sobre Juego Patológico**".

## II. Aspectos metodológicos y composición general de la muestra

En este apartado se describen los aspectos y decisiones metodológicas definidas a la hora de la recolección de datos y su implementación.

El instrumento de recolección de datos elaborado y utilizado fue un cuestionario estructurado con preguntas abiertas y cerradas con posibles respuestas tipificadas. La técnica de recolección de los datos fue la encuesta presencial domiciliaria. Se capacitó a los encuestadores y elaboraron instructivos para la toma del instrumento por ser una encuesta con preguntas relativas a la salud mental.

El ámbito de aplicación fue la República Argentina, para ello se dividió en zonas nuestro territorio nacional: Provincia de Buenos Aires, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Centro del país, Patagonia, Cuyo, el Noroeste argentino (NOA) y Noreste argentino (NEA). A través de un procedimiento de muestreo aleatorio simple se llevó a cabo la selección de los radios y fracciones de INDEC según conglomerado respetando la relación a los pesos provinciales.

El trabajo de campo transcurrió entre el 4-14 de octubre de 2019 y el instrumento se aplicó de manera presencial a 1.200 casos procedentes de los conglomerados seleccionados dentro del espectro nacional. La muestra contó con un 95% de confiabilidad y con un margen de error 2,83% +/-; con una muestra probabilística. Además, las encuestas, posterior al desarrollo del trabajo en terreno fueron supervisadas telefónicamente para verificar la veracidad de los datos informados.



**Figura 1. Distribución y composición de la muestra por zonas -Prov. de Bs As, CABA, NEA, NOA, Cuyo, Patagonia y Centro-.**

La población que integra la muestra es mayor de 18 años y se encuentra constituida por un 50% de personas de sexo femenino y 50% de personas de sexo masculino. La muestra fue dividida a los fines de su análisis en cuatro grupos etarios: 18-29 años (27,8% de la muestra), 30-49 años (35,2% de la muestra), 50-64 años (22,9% de la muestra) y mayores de 65 años (14,3% de la muestra).

Las personas consultadas en el estudio corresponden en su mayoría a un nivel socioeconómico clase media baja -en un 40,3% de la muestra-, le sigue el sector de clase baja superior -en un 26,9% de la muestra -, luego la clase media alta-en un 16,8% de la muestra- y, por último, en menor medida se encuentran los niveles de clase alta -7,0% de la muestra- y clase baja -8,9% de la muestra-.





Figura 2. Composición de la muestra por sexo de la población total de encuestados.

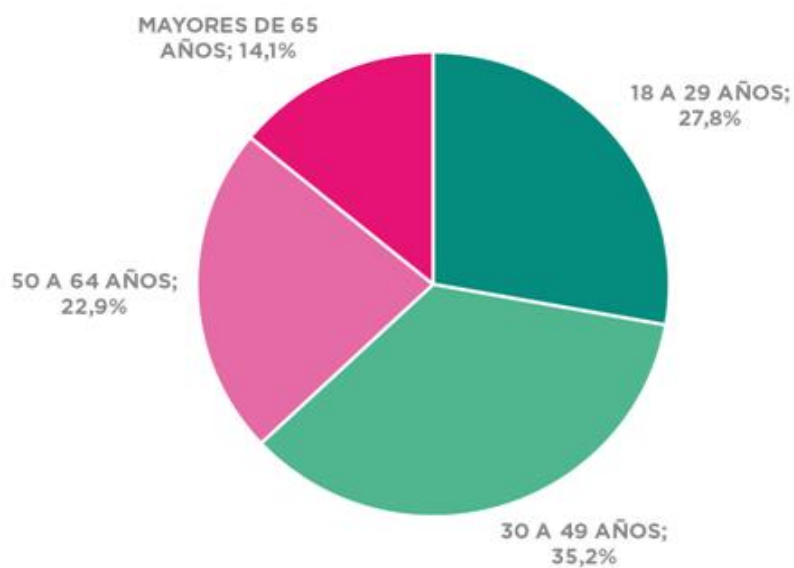
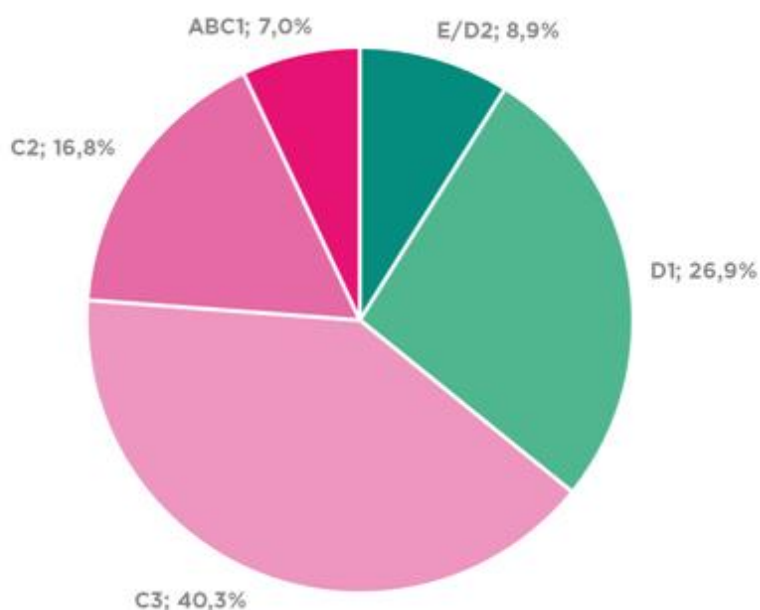


Figura 3. Composición de la muestra por grupos etarios de la población total de encuestados.



**Figura 4. Composición de la muestra por nivel socioeconómico de la población total de encuestados.**

### **III. Análisis de los resultados**

A continuación, se describen y se analizan los resultados obtenidos mediante el instrumento de recolección de datos. La información recabada, a partir de las preguntas formuladas en el cuestionario, fueron cruzadas con los datos demográficos: sexo, edad, nivel socioeconómico y procedencia o lugar de residencia. De esta forma, se pudo obtener información desagregada que permite identificar quiénes son las personas que juegan y medir en indicadores los niveles relacionados al problema del juego en distintos grupos.

#### **III.1 El hábito de juego**

En este apartado se identifica si la persona encuestada es alguien que apuesta o participa de juegos de azar. A partir de ahí, en caso de que responda afirmativamente que jugó en los últimos 12 meses, se le pregunta acerca de la frecuencia con que lo hace, a qué jugó/juega, donde prefiere hacerlo, dónde juega habitualmente, con quién juega, la procedencia del

dinero que apuesta y el motivo por el que juega. Todos estos aspectos posibilitan evidenciar el comportamiento y los hábitos que tienen las personas que apuestan.

Los resultados obtenidos indican que de los 1.200 casos consultados el 70,8% indicó no haber participado en apuestas de juego de azar, deportivo y otros. Mientras que el 27,2% si jugó alguna vez en los últimos 12 meses.

Dentro de quienes si juegan o jugaron en el último año, hay una relativa predominancia del sexo masculino por sobre el femenino ya que un 33% de los varones afirma haber participado de juegos de azar frente a un 21,7% de mujeres.

En relación a los rangos etarios, las personas de entre 50-64 años son quienes más llevan a cabo estas prácticas en un 33,0% y un 29,7% los mayores de 65 años. Por su parte quienes se encuentran entre los que menos juegan son los grupos etarios de entre 18-29 años -en un 72,5%- y de entre 30-49 años un 74,8%.

Sin embargo, si se desagregan aún más los datos y se analizan los cruces entre sexo y grupo etario surgen los siguientes aspectos. Son los varones del rango etario de entre 50 a 64 años quienes más juegan y le siguen los varones de entre 18 a 29 años. Mientras que en el caso de las mujeres son las mayores de 65 años y le siguen las de entre 50 a 64 años quienes más llevan a cabo esta práctica como se podrá observar en la siguiente Tabla.

	18 A 29 AÑOS		30 A 49 AÑOS		50 A 64 AÑOS		MAYORES DE 65 AÑOS	
	VARÓN	MUJER	VARÓN	MUJER	VARÓN	MUJER	VARÓN	MUJER
<b>SI</b>	31,40%	18,00%	29,70%	18,70%	41,70%	24,70%	30,20%	29,90%
<b>NO</b>	66,30%	79,00%	69,90%	79,50%	56,80%	71,20%	69,80%	66,70%
<b>NS/NC</b>	2,30%	3,00%	0,50%	1,80%	1,50%	4,10%	-----	3,40%

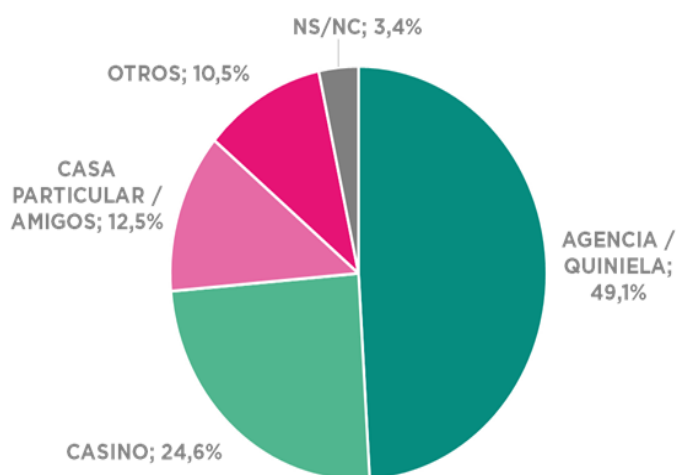
**Tabla 1. Distribución de juego por sexo y grupo etario.**

Respecto al nivel socioeconómico de los encuestados que afirman haber jugado en los últimos 12 meses los resultados son similares entre los distintos sectores. Aunque las diferencias por niveles socioeconómico no sean representativas se puede ordenar entre los sectores que más juegan a los que menos juegan. En primer lugar, se encuentra la clase baja

superior -o D1- en un 29,9%, le siguen los sectores medios bajo -o C3- en un 27,3%, luego la clase media alta -C2- en un 26,0%, ante últimos están los sectores más bajos -E/D2- en un 25,9% y últimos los más altos ABC1 en un 21,2%. Por su parte, los niveles socioeconómicos que más indicaron no participar en juegos de azar se corresponden a los niveles más altos - en un 77,6% las personas que son del sector ABC1 dijeron no jugar-.

Al ser un estudio que se aplicó en distintos conglomerados de acuerdo con la selección por muestreo a nivel nacional podemos observar diferencias entre cada zona en relación con quiénes juegan y quiénes no. La muestra estudiada nos presenta que la región del noroeste es el lugar donde más se jugó en los últimos 12 meses -34,9%-, le sigue el centro del país - 32,2%-, la patagonia - 29,7%-, la provincia de Buenos Aires - 26,0%-, el noreste argentino - 24,8%-, luego CABA -23,3%- y, por último, la zona de cuyo -13,3%-.

Mediante el estudio también se consultó acerca de dónde juega habitualmente o donde jugó en el último año. Las personas consultadas de las distintas zonas del país indicaron en un 49,1% que lo hacen en agencias o quinielas, constituyéndose en el ámbito de preferencia. Le siguen los casinos en un 24,6% y luego que indicaron que juegan en casas particulares o de amigos en un 12,5%. Por último, se evidencia que la actividad que se desempeña en otros lugares como: bingos, rifas en la escuela, apuestas deportivas, hipódromo y juegos online el al de menor porcentaje -10,5%- .



**Figura 5. Dónde juega o jugó el total de la población encuestada.**

Sin embargo, cuando esta información se comienza a desagregar de acuerdo al sexo de los encuestados se evidencian diferencias con respecto a los lugares donde realizan apuestas. De todas formas, tanto mujeres como varones indicaron que el lugar predilecto para esta actividad es la agencia y la quiniela en primer lugar -49,7% varones y 48,1% mujeres- y le sigue el casino -22,3% varones y 27,4% mujeres-. Ahora bien, ninguna mujer indicó realizar apuestas deportivas, mientras que un 2,5% de varones afirmó hacerlo. Algo similar ocurre al indagar sobre el juego online ya que ninguna mujer indicó haber participado, mientras que 1,5% de varones refirió haberlo hecho.

En relación a los grupos etarios las personas encuestadas entre los 18 a 29 años indicaron en un 20,5% jugar en quinielas/agencias, luego eligen en un 36,1% los casinos, le siguen en un 25,3% las casas particulares o de amigos. Mientras que el 4,8% no sabe/no contesta y el 13,2% indicó jugar en otros ámbitos como: apuesta deportiva, juegos online y bingo. Por su parte es relevante indicar que no hubo ninguna respuesta, dentro de este grupo etario, que haya indicado realizar apuestas en el hipódromo o comprar rifas de escuela. Con respecto al grupo etario de entre 30 a 49 años se evidencia el mismo orden de los lugares más elegidos para jugar como el grupo anterior. Siendo la agencia/quiniela el más elegido en un 44,2%, luego el casino en un 24,0% y le siguen en un 16,3% las casas particulares o de amigos. Entre los otros ámbitos que eligen para jugar ocupan el 15,4% y se encuentran: las rifas de escuela, juegos online, bingo e hipódromo. Ninguna de las personas consultadas de este grupo dijo haber realizado apuestas deportivas. Por su parte, de los encuestados de entre 50 a 64 años ninguno dijo haber jugado el último año en juegos online. De todas formas, siguen el orden de los anteriores casos en cuanto a que el lugar más elegido para jugar es la agencia o quiniela -en un 65,6%- y le sigue el casino -21,5%-. Estos dos espacios de juego son los más importantes dentro de este rango. Luego, se encuentran los otros lugares -suman el 9,8%- que son: apuestas deportivas, rifas de escuela, casa particular/amigo, bingo, hipódromo o no sabe/no contesta. Por último, se encuentran los mayores de 65 años que junto con el anterior rango son quienes afirmaron que más juegan. En este caso del total de personas de esta edad que respondieron la encuesta, en un 73,1% eligieron la agencia y la quiniela. El 26,9% restante indicó que juega o jugó en otros lugares como: casa particular/amigos, casino, bingo, hipódromo o no sabe/no contesta. Finalmente nadie de este rango etario dijo haber realizado apuestas deportivas, comprado rifas escolares o jugar online.

A partir de esta descripción se evidencian las diferencias generales con relación a los espacios que eligen para jugar los encuestados según su edad. Como se hizo referencia, el rango etario que más elige las agencias y quinielas son los mayores de 65 años -en un 73,1%- y le siguen los de entre 50 a 64 años -en un 65,6%-. A su vez, estos dos grupos coinciden en no jugar o haber jugado en el último año a juegos online. En cambio, los grupos de entre 18

a 29 y de 30 a 49 años indicaron si jugar en el medio online. Por su parte, los de entre 18 a 29 años son quienes más juegan o jugaron en el último año en el casino -en un 36,1%- y le sigue el rango de entre 30 a 49 años -en un 24%-.

	VARÓN	MUJER	18 A 29 AÑOS	30 A 49 AÑOS	50 A 64 AÑOS	MAYORES DE 65 AÑOS
AGENCIA / QUINIELA	49,7%	48,1%	20,5%	44,2%	65,6%	73,1%
APUESTA DEPORTIVA	2,5%		4,8%		1,1%	
RIFAS EN LA ESCUELA	2,0%	1,5%		3,8%	2,2%	
CASA PARTICULAR / AMIGOS	12,7%	11,9%	25,3%	16,3%	1,1%	1,9%
CASINO	22,3%	27,4%	36,1%	24,0%	21,5%	13,5%
JUEGOS ONLINE	1,5%		2,4%	1,0%		
BINGO	4,6%	5,9%	6,0%	4,8%	4,3%	5,8%
HIPODROMO	1,0%	2,2%		2,9%	1,1%	1,9%
NS/NC	3,6%	3,0%	4,8%	2,9%	3,2%	3,8%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%

**Tabla 2. Distribución de juego por sexo y grupo etario.**

Ahora bien, a continuación, se desagrega la elección del lugar donde juega o jugó en los últimos 12 meses en relación con el nivel socioeconómico. Las personas que proceden de sectores más altos -ABC1- indicaron en un 72,2% que la agencia/quiniela es donde más concurren a jugar. En segundo lugar, el 11,1% eligió el casino. Luego, el 16,8% seleccionó otros lugares donde juegan, los cuales son: casa particular/amigos, juegos online y bingo. Por su parte, el nivel que le sigue que es clase media alta -C2- en su mayoría -el 40,7%- va a la agencia/quiniela a jugar y en segundo lugar al casino -en un 31,5%-. En tercer lugar, en un 18,5%, aparece como elección de espacio de juego las casas particulares o de amigos. Por último, están los otros lugares que conforman el 9,5% y son: la apuesta deportiva, rifas escolares, bingo, juegos online e hipódromo. Luego, se encuentra la clase media baja -C3-. En este sector también se da el orden de elección de mayor a menor, empezando por las agencias y quinielas -el 43,6% eligieron estos lugares de juego-, luego el casino -el 24,1% lo seleccionó- y en tercer lugar las casas particulares o de amigos -15,8% indicó jugar allí-. Después se encuentran en menor porcentaje la elección de otros lugares -suman el 16,6%- que son: la apuesta deportiva, rifas escolares, bingo, hipódromo, juegos online o no saben/no contestan. Por otro lado, se encuentra el nivel bajo superior -D1- que indicó asistir a jugar mayoritariamente, en un 48,5% a agencias o quinielas y en segundo lugar al casino -en un 26,8%-. En un menor porcentaje se encuentran otros ámbitos a los que suelen asistir a jugar como: casas particulares o amigos, la apuesta deportiva, rifas escolares, bingo, hipódromo o no saben/no contestan. Vale destacar que de este sector ningún encuestado indicó haber jugado de manera online en el último año. Por último, se encuentra el nivel socioeconómico más bajo o el de clase baja -E/D2-. Este grupo indicó de manera mayoritaria -un 78,6% respondió esta opción- que la agencia o quiniela es donde más acudió a jugar. En segundo

lugar, en un 14,3% van al casino, tercero en un 3,6% juega en casas particulares o de amigos y un 3,6% no sabe/ no contesta.

Como se observa se destaca como dato a considerar el hecho de que tanto el nivel socioeconómico más alto -ABC1- como más bajo -E/D2- eligieron más del 70% a la agencia o quiniela como lugar de juego. Por su parte, se evidencia que los sectores más bajos tanto clase baja como clase baja superior no acceden al juego online.

Con respecto a las zonas del país y a los lugares que las personas que residen en dichas zonas eligen/eligieron para jugar se obtuvieron los siguientes datos. Más del 50% de las personas encuestadas de la provincia de Buenos Aires -50,8%-, CABA -61,9%-, Centro -59,7%- y Cuyo -55,6%- dijeron que juegan en agencias o quinielas. Por su parte, la mayoría de encuestados en Patagonia -36,8%- y en el Noroeste -36,5%- indicaron como lugar de preferencia al casino. Mientras que las personas del Noreste respondieron que asisten a agencias o quinielas y a casinos de igual forma -en ambos espacios en un 39,3%-.

Por otro lado, de acuerdo con el diagnóstico de DSM-5 que se desarrolla en el próximo apartado, se determinó el tipo de jugador sobre el total del universo de encuestados.

El jugador patológico<sup>1</sup>, jugador con problemas<sup>2</sup>, jugador en riesgo<sup>3</sup> y jugador social<sup>4</sup>. En este caso se pretende identificar dónde juega o jugó según el tipo de jugador. En todos los casos la primer elección que hacen es el de la agencia o quiniela y en segundo lugar el casino. Quienes se encuentran dentro de la categoría de jugador patológico concentran sus preferencias entre la agencia o quiniela -47,6%-, luego el casino -23,8%- y otros lugares que abarca: la casa particular o de amigos y el bingo -9,5%-, juegos online e hipódromo -4,8%-. El resto del tipo de jugadores distribuyen sus preferencias en otros lugares para desarrollar esta práctica. De los resultados obtenidos surge que tantas aquellas personas que se encuentran dentro de la categoría de jugador con problemas y jugador en riesgo, ninguno de los encuestados indicó que jugaba o lo hizo en juegos online.

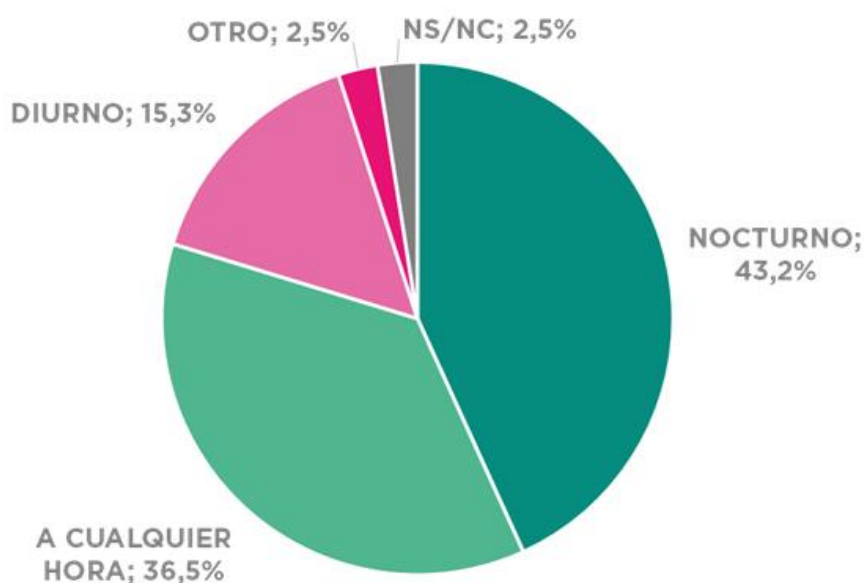
En el estudio realizado también se indago acerca del horario en que desarrollan esta actividad las personas que juegan. Los encuestados indicaron en mayor porcentaje -43,2%- que prefieren jugar a la noche o en el horario nocturno. En segundo lugar -un 36,5%- respondieron a cualquier hora del día. En tercer lugar -un 15,3%- lo hacen de día o en el horario diurno. En menores porcentajes eligieron otros horarios o no sabían/no contestaron -suman el 5%-.

<sup>1</sup> Jugador Patológico: son los que cumplen con cinco o más criterios diagnósticos establecidos DSM V.

<sup>2</sup> Jugador problema: son los que cumplen tres o cuatro criterios satisfactoriamente establecidos en el DSM V.

<sup>3</sup> Jugador en riesgo: son los que cumplen uno o dos criterios establecidos en DSM V.

<sup>4</sup> Jugador Social no cumple ningún criterio diagnóstico.



**Figura 6. Horario en que prefiere llevar a cabo la práctica del juego.**

El 42,9% de varones y el 43,7% de mujeres eligen jugar de noche, le siguen en un 39,3% de varones y un 32,6% de mujeres que lo hacen a cualquier hora y, por último, un 12,8% de varones y un 19,3% de mujeres deciden jugar de día. De acuerdo con los rangos etarios establecidos surge que quienes más juegan de noche son las personas que están entre los 18 a 29 años en un 56,6% y le siguen los de entre 30 a 49 años en un 46,2%. En cambio, las personas que están entre los 50 a 64 años en su mayoría -47,8%- dijeron que juegan a cualquier hora y le siguen quienes juegan de noche -en un 31,5%- . Por su parte, los mayores de 65 años indicaron en igual medida que juegan tanto de noche como en cualquier horario - en ambos es el 33,3%- . En todos los casos el tercer horario en que deciden jugar es el diurno. Cuando el análisis se hace por zona del país surgen los siguientes resultados. Los encuestados de la provincia de Buenos Aires, CABA, el Centro y Cuyo eligieron en primer lugar el horario nocturno, en segundo lugar, a cualquier hora y en tercer lugar el diurno. En cambio, NEA y NOA indicaron en primer lugar que juegan en cualquier horario, luego en el horario nocturno y por último el diurno. Por su parte, las personas encuestadas procedentes de la Patagonia eligieron en igual medida tanto el horario nocturno como a cualquier hora. En todas las zonas mencionadas el horario diurno ocupa el tercer lugar en cuanto a horarios en que los encuestados juegan o jugaron.

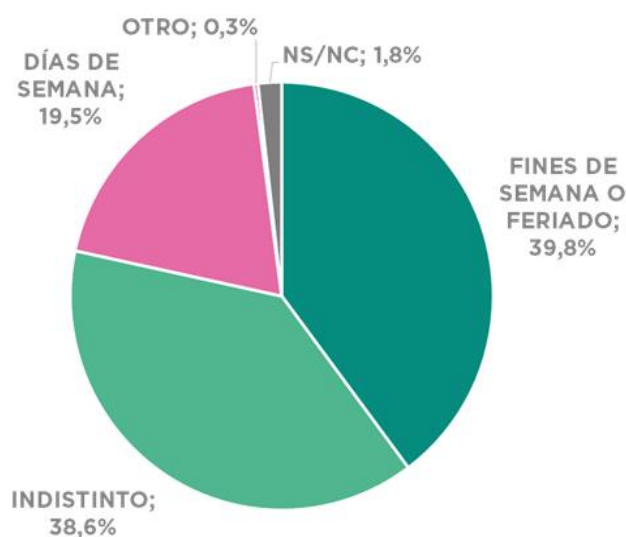
Con respecto al nivel socioeconómico, los sectores más bajos desde E/D2, D1 y C3 eligen en primer medida jugar de noche, en segundo lugar, a cualquier horario y en tercer lugar de



día. Por su parte, se invierte en el caso de los sectores más altos ABC1 y en el C2. Estos sectores señalaron jugar en mayor medida en cualquier horario, luego de noche y en última instancia de día.

De acuerdo con el tipo de jugador se observa que un 45% de quienes se incluyen en la categoría de jugador patológico refiere jugar a cualquier hora. Mientras que el 35% juega de noche y un 15% lo hace de día. En cambio, en el caso de los encuestados que se encuentran dentro de la categoría de jugador con problemas indicaron que juegan en igual medida tanto de noche -un 40,6%- como en cualquier horario -un 40,6%- y en última instancia lo hacen de día -12,5%-. Por su parte, las personas que se encuentran dentro de lo que se denomina jugador en riesgo y jugador social eligen en primer lugar el horario nocturno, el 57,5% en el caso de los jugadores de riesgo y el 39,3% de los jugadores sociales. Luego a cualquier horario siendo el 31,5% de jugadores de riesgo que señalaron ese horario y un 36,9% de los jugadores sociales. Por último el 9,6% de los jugadores de riesgo y el 18,0% de jugadores sociales dijeron que juegan de día.

También el cuestionario nos orientó acerca de los días de preferencia que tienen las personas que jugaron-juegan. El 39,8% dijo que jugaba los fines de semana y el 38,6% le es indistinto el día en que lo hace. Luego el 19,5% lo hace durante los días de semana. Como se observa no hay diferencias sustanciales acerca de los días que eligen o prefieren jugar. De todas formas, surgen datos cuando se desagrega la información por sexo, grupos etarios, sectores socioeconómicos y las distintas zonas del país.



**Figura 7. Días que prefiere llevar a cabo la práctica del juego.**

El 40,3% de los varones indicaron que le es indistinto el día en que juegan. Le sigue quienes dicen preferir realizar esta actividad los fines de semana -un 37,8%-. Por último, en menor medida juegan los días de semana -un 19,9%-. En cambio, las mujeres en su mayoría -un 43,0%- dijeron que prefieren jugar los fines de semana, le siguen quienes les resulta indistinto -un 36,3%-y por último quienes lo hacen en la semana -un 18,5%-. Por lo tanto, los varones prefieren jugar cualquier día o le es indistinto el día en que lo hacen mientras que las mujeres prefieren hacerlo los fines de semana. En ambos casos no eligen jugar durante los días de la semana.

Dentro de los rangos etarios se destaca que las personas mayores de 65 años en mayor medida prefieren jugar durante los días de la semana -un 38,0%-. Mientras que es poco significativa la diferencia entre las personas que prefieren jugar durante los fines de semana -30,0%- y a quienes les es indistinto -32,0%-. En cambio entre los rangos etarios de entre 30 a 49 años y de 50 a 64 años indicaron en primer lugar que les es indistinto cuándo o qué días jugar. El 41,7% de las personas de 30 a 49 años y el 42,4% de los encuestados de 50 a 64 años eligió esta opción. Diferente es el caso de quienes están en la edad de 18 a 29 años ya que el 51,8% dijo que prefiere jugar de noche y el 34,9% dijo que le es indistinto. Solo el 10,8% de este grupo etario dijo que prefiere jugar de día. Entonces, se observa una diferencia significativa en el comportamiento y elecciones o preferencias de los sectores de 18 a 29 años en comparación a los mayores de 65 años.

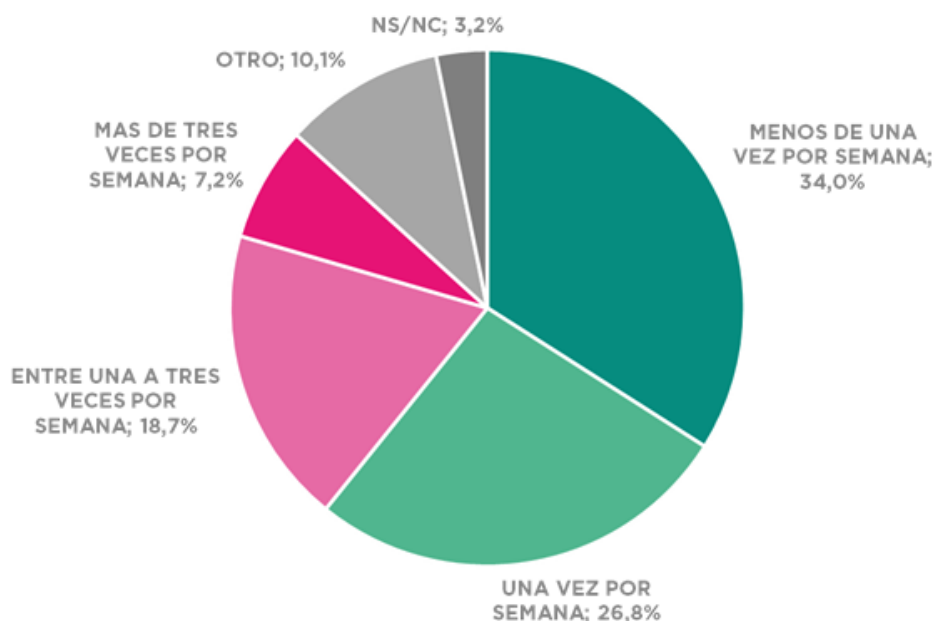
Realizando una comparación por zona del país las personas radicadas en la provincia de Buenos Aires indicaron en la misma medida que juegan fines de semana/feriados o les es indistinto -en ambos casos el 40,8% -señaló dichas opciones-. En esta zona, solo el 16,0% juega durante los días de la semana. En cambio, en CABA la población consultada indicó en un 47,6% que prefiere jugar durante los días de la semana, un 38,1% prefiere jugar los fines de semana o feriados y por último solo el 14,3% le es indistinto. Por su parte, el 39,5% de las personas de zona Centro y el 77,8% de Cuyo dijeron en mayor medida que juegan los fines de semanas o feriados. Luego, un 36,8% de los encuestados del Centro y solo el 11,1% de Cuyo dijeron que les es indistinto. Los residentes de Patagonia -en un 52,6%-, NEA -en un 41,4%- y NOA -en un 45,3%- dijeron en su mayoría que les es indistinto. Mientras que en segundo lugar prefieren fines de semana o feriados -un 36,8% patagonia 34,5% NEA y 34,0% NOA- y por último durante los días de la semana -un 5,3% patagonia, 20,7% NEA y 20,8% NOA-.

A partir de lo anterior podríamos afirmar que las preferencias de quienes juegan a nivel nacional no son regulares. En zona Cuyo es donde más se aprecia una elección preferencial por desempeñar esta actividad los fines de semana o feriados. En el resto de los lugares varía.

También se puede analizar las preferencias en relación con el nivel socioeconómico. En este caso los sectores más altos ABC1 en un 57,9% indicaron que les es indistinto y lo novedoso es que en segundo lugar el 26,3% dijo que juega los días de la semana. En tercer lugar, solo el 15,8% de las personas consultadas dijo que prefiere jugar los fines de semana o feriados. En cambio, el nivel que le sigue que es el C2 el 49,1% dijo preferir los fines de semana o feriados. Luego igual porcentaje de encuestados indicaron que les es indistinto o prefieren los días de la semana - 24,5%- . Por su parte el nivel C3 indicó en un 41,8% que le es indistinto, le sigue el 38,8% que dijo los fines de semana o feriados y por último en un 17,2% quienes eligen los días de la semana. Luego, en cuanto al nivel D2 al 41,2% le es indistinto y al otro 41,2% prefieren los fines de semana o feriados. En este nivel solo el 16,5% dijo preferir jugar los días de la semana. En cuanto al nivel más bajo E/D1 se evidencia una mayor preferencia por los fines de semana, siendo un 35,7% de los encuestados que respondió esta opción. Mientras que un 28,6% prefiere los días de semana y al 28,6% le es indistinto.

En cuanto a los distintos tipos de jugador se evidencia que tanto a los jugadores patológicos como a los jugadores con problemas les resulta indistinto el día para jugar. En cambio, los jugadores en riesgo o jugadores sociales prefieren hacerlo durante los fines de semana o feriados.

En el estudio también se relevó con qué frecuencia juegan las personas consultadas. En este caso del total de la población encuestada el 34,0% juega menos de una vez por semana, el 26,8% una vez por semana, el 18,7% de una a tres veces por semana, el 7,2% más de tres veces por semana y el 13,3% lo hace con otra frecuencia o no sabe/no contesta. Los varones representan en mayor medida que las mujeres quienes juegan menos de una vez por semana -un 36,7% ellos y un 30,4% ellas-. Mientras que las mujeres juegan en mayor medida que los varones una vez por semana -ellas en un 34,8% y ellos un 21,4%-.



**Figura 8. Distribución de frecuencia de juego.**

En cuanto a las diferencias de frecuencia con que asisten a jugar se encuentran los mayores de 65 años quienes señalaron hacerlo al menos una vez por semana. En cambio las personas entre los 50 a 64 años no mostraron diferencias significativas en cuanto a la frecuencia con que asisten a jugar. Por su parte, tanto el sector de entre 18 a 29 años y de 30 a 49 años se evidencia que, en ambos casos, la frecuencia con que juegan es menor a una vez por semana.

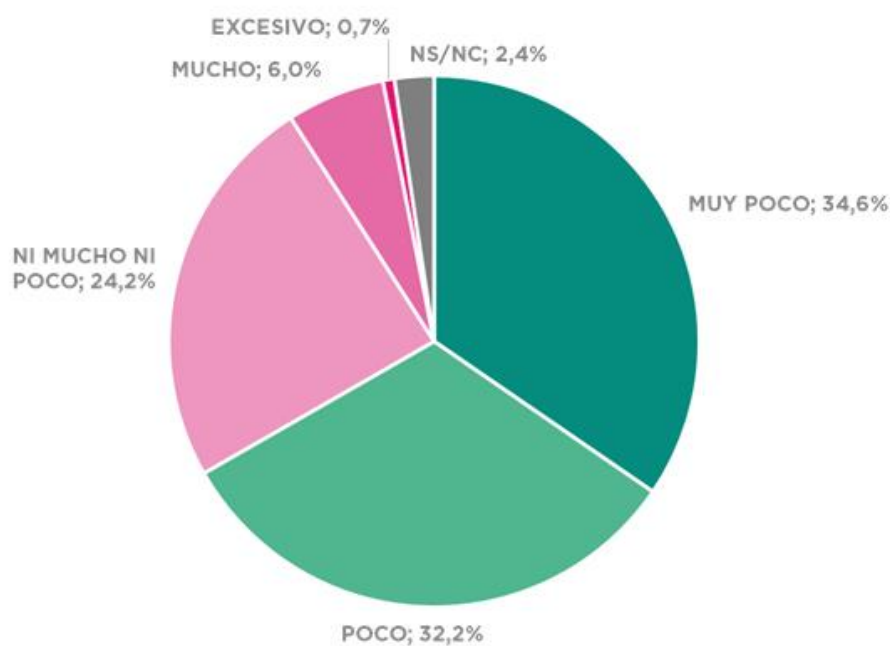
Si comparamos las frecuencias con que juegan las personas que residen en las distintas zonas del país se evidencian diferencias. La mayoría de las personas encuestadas de la provincia de Buenos Aires, CABA, Centro, Cuyo y Patagonia juegan menos de una vez por semana. A diferencia del comportamiento de las personas de NEA y NOA. En NEA el 27,6% dijo jugar menos de una vez por semana y también el 27,6% indicó jugar entre una a tres veces por semana. Disminuye a 24,1% quienes juegan una vez por semana y a 13,8% más de tres veces por semana. En el NOA el mayor porcentaje de personas -el 36,5%- juega una vez por semana, luego le siguen quienes lo hacen entre una a tres veces por semana -el 19,2%- . En menor medida indicaron jugar menos de una vez por semana -11,5%- y solo el 7,7% juega más de tres veces por semana.

En cuanto a la distribución de frecuencia por niveles socioeconómicos aparece como primer resultado, en todas las clases sociales la frecuencia de jugar menos de una vez por semana, la segunda frecuencia de juego es de una vez por semana y la tercera entre una a tres veces

por semana. Cada nivel socioeconómico tiene su particularidad, pero en el presente análisis se destacan las similitudes y las diferencias. Si es de destacar que solo el nivel socioeconómico ABC1 se distingue del resto en cuanto a que más del 50% de los encuestados dijo jugar menos de una vez por semana. En el resto de los casos las diferencias entre cuánto juegan no están significativamente marcadas.

Al consultar acerca de la frecuencia con que realizan apuestas de azar los distintos tipos de jugadores vemos que aquellos jugadores que se encuentran dentro del grupo de jugadores patológicos el 47,6% dijo que juega entre una a tres veces por semana, el 33,3% más de tres veces por semana y en un porcentaje del 4,8%, indicó que juega menos de una vez por semana. En el caso de los jugadores con problemas la mayoría, el 34,4%, juega una vez por semana, le siguen un 25% de personas que juegan entre una a tres veces por semana, el 18,8% lo hacen menos de una vez por semana y el 15,6% más de tres veces por semana. En cambio, el 33,3% de los jugadores de riesgo lo hace menos de una vez por semana, el 31,9% una vez por semana, el 22,2% entre una a tres veces por semana y solo el 6,2% más de tres veces por semana. Por último, el jugador social repite el orden de selección de las cantidad de veces que juegan como el caso de los jugadores en riesgo. Entonces, el 39,5% juega menos de una vez por semana, 26,3% una vez por semana 13,7% entre una a tres veces por semana y el 3,4 más de tres veces por semana. Como se evidencia de la descripción realizada surge que quienes más juegan (entre una a tres veces por semana o más de tres veces por semana) son los jugadores patológicos. Y en el caso de los jugadores de riesgo y sociales el comportamiento es muy similar en cuanto a la frecuencia con que juegan.

A partir de identificar la frecuencia con que las personas consultadas indicaron jugar fue importante consultar acerca de sus opiniones. Lo que nos permitió conocer los sentidos incorporados que los encuestados tienen en torno a su práctica de juego. Entonces, se les preguntó si dada la frecuencia con que juegan, que anteriormente habían señalado, consideraban que era excesivo, mucho, ni mucho ni poco, poco o muy poco. El 34,6%, es decir, la mayoría de los encuestados dijo que de acuerdo con la frecuencia con que juegan les parecía muy poco. Luego el 32,2% poco, el 24,2% ni mucho ni poco, solo el 6,0% mucho y el 0.07% de manera excesiva. En general entonces la percepción de la mayoría es que juegan muy poco o poco. Este dato se relaciona a la frecuencia con que juegan.



**Figura 9. Opinión en vinculación a la frecuencia de juego que anteriormente expresó.**

Del total de personas que habían dicho que jugaban menos de una vez por semana, el 50,9% indicó que era muy poco, el 32,1% dijo que era poco, el 15,2% ni mucho ni poco, el 0,9% mucho y el 0,9% excesivo. Esta tendencia empieza a modificarse a medida que aumenta la cantidad de veces que las personas indicaron jugar. En el caso de aquellos que respondieron que asisten a jugar una vez por semana, el 24,7% dijo que esa frecuencia era muy poca, el 44,9% poco, el 27,0% ni mucho ni poco, 2,2% mucho y el 1,1% excesivo. Quienes respondieron que juegan entre una o tres veces por semana opinaron el 6,5% que era muy poco, el 37,1% poco, el 45,2% ni mucho ni poco, el 9,7% mucho y el 1,6% excesivo. Por último, están los encuestados que señalaron jugar más de tres veces por semana. En este caso, el 4,2% dijo que era muy poco, el 16,7% poco, el 33,3% ni mucho ni poco, el 37,5% mucho y el 4,2% excesivo.

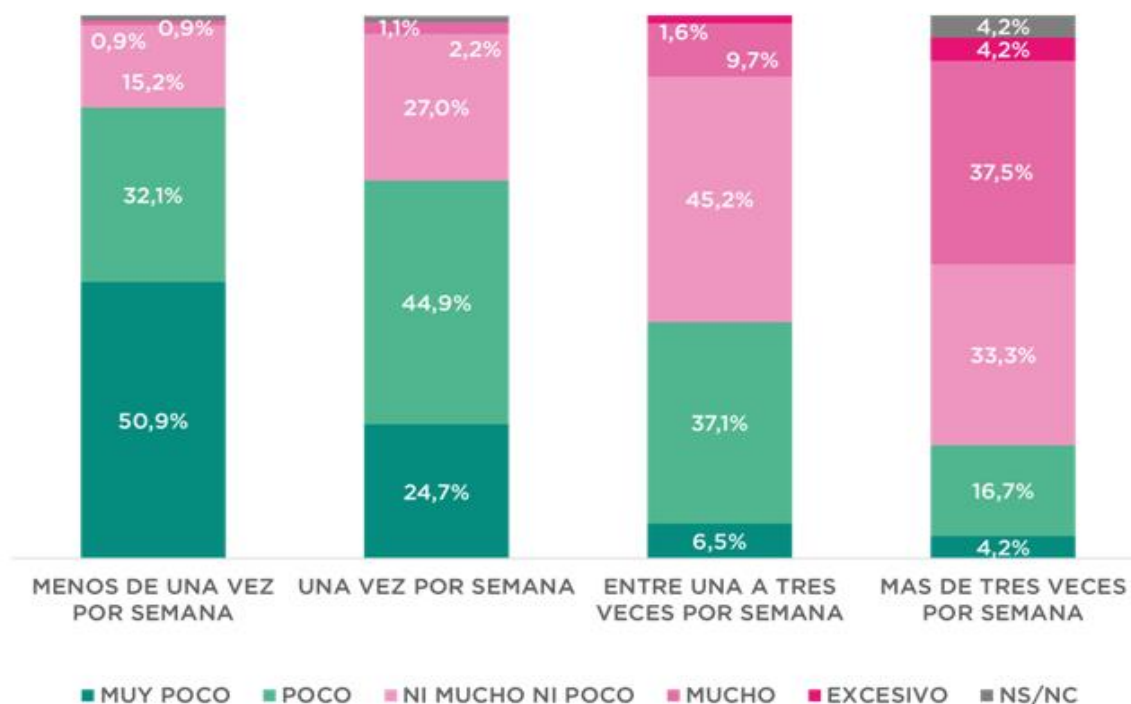


Figura 10. Distribución de opiniones en relación con la frecuencia de juego expresada.

Una vez relevado la cantidad de veces o frecuencia con que los consultados acuden a jugar se pasó a indagar sobre la cantidad de horas que dedica a dicha actividad. El 52,0% juega menos de una hora, el 32,0% entre una y cinco horas, el 5,5% entre cinco y diez horas y el 2,0% más de diez horas. En este caso los varones consultados dedican menos cantidad de horas que las mujeres. El 55,2% de los varones dijo que juega menos de una hora, mientras que el 47,8% de las mujeres dijo jugar ese tiempo. Luego, en ambos casos un gran porcentaje de los encuestados juega entre una a cinco horas, el 29,9% de varones y el 35,1% de mujeres. Entre los rangos etarios se percibe la misma tendencia que por sexo. Es decir, la mayoría de los encuestados que corresponden a cada grupo de edad indicaron en gran medida que juegan menos de una hora por semana, le siguen los que juegan entre una a cinco horas. Son minoría quienes juegan entre cinco a diez horas o más de diez horas.

	VARÓN	MUJER	18 A 29 AÑOS	30 A 49 AÑOS	50 A 64 AÑOS	MAYORES DE 65 AÑOS	TOTAL
MENOS DE 1 HORA	55,2%	47,8%	50,6%	46,2%	55,4%	57,7%	100,0%
ENTRE 1 Y 5 HORAS	29,9%	35,1%	34,9%	40,4%	23,9%	23,1%	100,0%
ENTRE 5 Y 10 HORAS	4,6%	6,7%	6,0%	2,9%	6,5%	9,6%	100,0%
MÁS DE 10 HORAS	2,6%	0,7%	4,8%	1,0%	1,1%	1,9%	100,0%
OTRO	2,6%	2,2%	2,4%	1,0%	4,3%	1,9%	100,0%
NS/NC	5,2%	7,5%	1,2%	8,7%	8,7%	5,8%	100,0%
TOTAL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 3. Cantidad de horas de juego según sexo y grupo etario.

En el caso de la cantidad de horas que juegan a la semana por zonas del país aparece la misma tendencia recientemente mencionada. Es decir, las personas que respondieron el cuestionario en su gran mayoría juegan menos de una hora a la semana. Le siguen en porcentaje quienes juegan entre una a cinco horas semanales y el resto de los casos. Siendo menor la cantidad de personas que expresaron jugar entre cinco a diez horas o más de diez horas semanales. Sin embargo, se perciben distinciones por sector. Por ejemplo, en el caso de CABA los encuestados solo indicaron jugar menos de una hora o entre una a cinco horas semanales, no más que esa cantidad de tiempo.

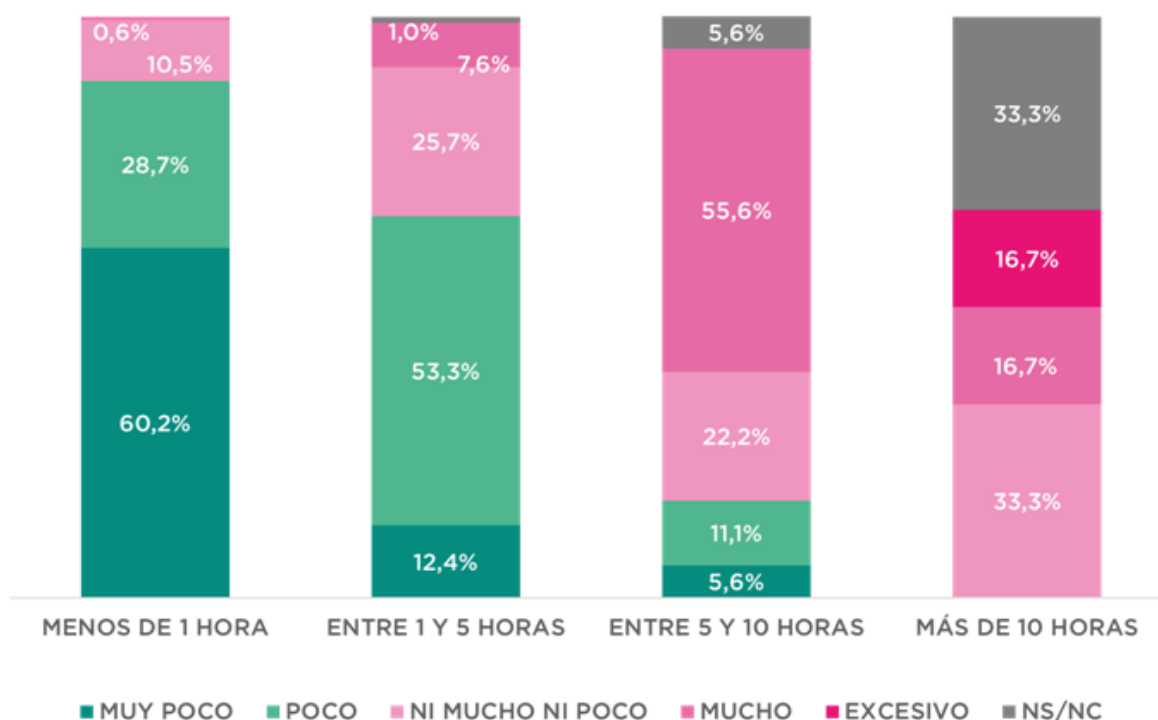
Sobre el nivel socioeconómico y la cantidad de horas que dedica al juego. En todos los niveles más del 50% de los encuestados indicó jugar menos de una hora a la semana, menos el nivel C2 que solo 45,3% dispone esa cantidad de horas a dicha actividad. Luego continúa la tendencia a disminuir el porcentaje de personas que juegan más horas.

Si el análisis lo realizamos de acuerdo a los tipos de jugador, esta tendencia observada se rompe ya que en el caso de los jugadores patológicos estos disponen más cantidad de horas semanales en realizar ésta práctica que los demás. Dentro de las personas que se encuentran en dicha categoría sólo el 10% del total de los consultados dijo jugar menos de una hora semanal, ésto se incrementa a un 50,0% de personas que realizan esta acción entre una a cinco horas semanales. Vuelve a bajar a un 25% de personas que juegan entre 5 a 10 horas. Por último, solo el 5,0% juega más de diez horas semanales y 5,0% otra cantidad de horas. En cuanto a los jugadores con problemas surge que el 40,6% lo hace durante menos de una hora a la semana y en igual medida, un 40,6%, durante una hora a cinco horas semanales. Solo el 9,4% de este tipo de jugador lo hace entre cinco a diez horas semanales. El 45,2% de los jugadores de riesgo lo hacen menos de una hora por semana, el 39,7% entre una a cinco horas semanales, el 5,5% entre cinco a diez horas, 2,7% más de diez horas y el 1,4% otros. Finalmente, los jugadores sociales se asemejan a los de riesgo en cuanto a que el 59,9% juega menos de una hora a la semana, el 26,1% entre una a cinco horas, 3,4% entre cinco a diez horas, el 1,4% más de diez horas y el 2,4% otros.

Una vez identificada la cantidad de horas con que suelen realizar esta actividad las personas encuestadas, se pasó a consultarles sobre sus opiniones al respecto. En este caso, al igual que con la consulta sobre la frecuencia con que jugaban, se busca conocer lo que piensan acerca de la cantidad de tiempo que disponen en esta actividad para identificar si les parece excesivo, mucho, ni mucho ni poco, poco o muy poco. El 39,7% dijo que de acuerdo a la cantidad de horas que destina al juego le parecía muy poco, el 33,3% considera que es poco, el 15,9% ni mucho ni poco, el 6,2% poco, el 0,7% muy poco y el 4,2% del total de encuestados no respondió.



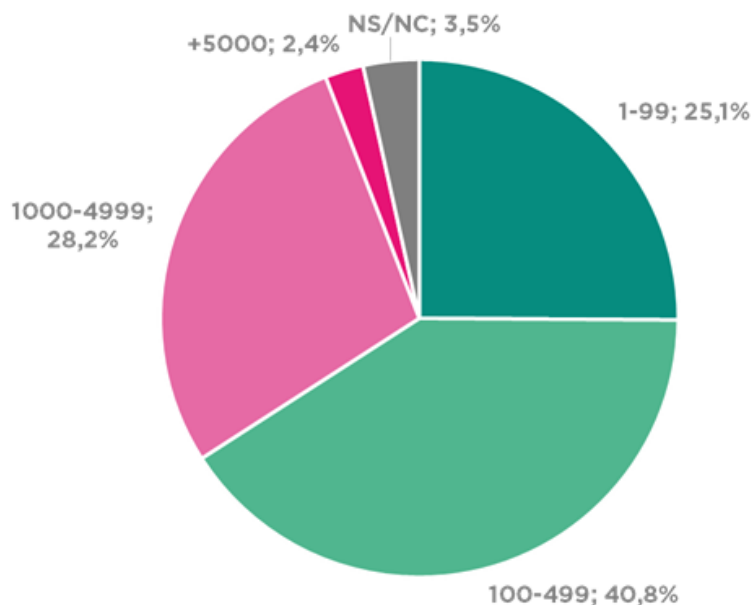
Ahora bien, entre aquellos que había indicado que juegan menos de una hora solo el 60,2% indicó que le parece muy poco la cantidad de horas que destina a dicha actividad. De los encuestados restantes que juegan menos de una hora, el 28,7% indicó que es poco, el 10,5% ni mucho ni poco y solo el 0,6% mucho. Esta tendencia se ve modificada a medida que aumenta la cantidad de horas destinadas al juego y comienzan a incrementarse las percepciones de: poco, ni mucho ni poco, mucho, excesivo. Entre quienes indicaron jugar entre una a cinco horas semanales, el 12,4% dijo que le parecía muy poco, el 53,3% poco, el 25,7% ni mucho ni poco, el 7,6% mucho y solo el 1,0% no supo qué responder. Por su parte, quienes juegan entre cinco a diez horas semanales sólo el 5,6% considera que es muy poco, el 11,1% poco, el 22,2% ni mucho ni poco, el 55,6% mucho y el 5,6% no respondió. Por último, aquellos que juegan más de diez horas semanales, el 33,3% considera que no es ni mucho ni poco, el 16,7% mucho, el 16,7% excesivo y el 33,3% no supo contestar.



**Figura 11. Distribución de opiniones en relación a la cantidad de horas de juego expresada.**

Con respecto al monto aproximado de dinero destinado en apuestas o juegos los encuestados respondieron dentro de un rango de un peso a más de 5.000 pesos. La mayoría de las apuestas se concentran en un monto de entre los 100 a 499 pesos, el 40,8% indicó

apostar entre estas cantidades cada vez que juega. En segundo lugar, el 28,2% de los encuestados indicó que gasta un monto entre 1.000 a 4.999 pesos. Luego, le siguen el 25,1% que juega un monto de entre uno a 99 pesos. Solo el 2,4% gasta más de 5.000.



**Figura 12. Distribución de monto aproximado de dinero destinado al juego.**

En cuanto al monto aproximado de dinero en apuestas o juego no hay diferencias sustanciales por sexo. Tanto varones -el 39,5%- y mujeres -el 43%- apuestan entre 100 a 499 pesos cada vez que juegan. Le siguen en mayor cantidad los encuestados y encuestadas que gastan un monto entre 1.000 a 4.999 pesos -28,2% de varones y el 28,1% de mujeres-. Luego, están quienes gastan entre un peso a 99 pesos -el 25,6% de varones y el 24,4% de mujeres-. Por último, son menos aquellos que gastan más de 5.000 pesos - 3,6% de varones y 0,7% de mujeres-.

En el caso de los grupos etarios, se evidencian diferencias en el monto aproximado destinado al juego por edades. El 48,2%, es decir la mayoría de entre 18 a 29 años gasta entre 100 a 499 pesos y le sigue el 33,7% que aporta un monto de 1.000 a 4.999 pesos. Mientras que la mayoría de quienes están entre los 30 a 49 años, el 37,3% indicó gastar entre 1.000 a 4.999 pesos y le siguen el 34,3% que gasta entre 100 a 499 pesos. El 42,4% de los encuestados de entre los 50 a 64 años gastan entre 100 a 499 pesos y el 31,5% invierte entre un peso a 99 pesos. El 43,1% de los mayores de 65 años gasta entre un peso a 99 pesos y después siguen -39,2%- quienes gastan entre 100 a 499 pesos. Estas diferencias por rango etario tienen diversas causas que se asocian seguramente a la situación de actividad laboral en la

que suele encontrarse cada grupo. Como se observa los mayores de 65 años son quienes aportan montos más pequeños para el juego y le siguen los de entre 50 a 64 años. Por su parte, los grupos de entre 18 a 29 años y de 30 a 49 años son quienes mayores montos destinan la actividad del juego.

	VARÓN	MUJER	18 A 29 AÑOS	30 A 49 AÑOS	50 A 64 AÑOS	MAYORES DE 65 AÑOS
1-99	25,6%	24,4%	10,8%	22,5%	31,5%	43,1%
100-499	39,5%	43,0%	48,2%	34,3%	42,4%	39,2%
1000-4999	28,2%	28,1%	33,7%	37,3%	21,7%	13,7%
+5000	3,6%	0,7%	2,4%	2,9%		3,9%
NS/NC	3,1%	3,7%	4,8%	2,9%	4,3%	
TOTAL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**Tabla 4. Monto aproximado de dinero destinado al juego según sexo y grupo etario.**

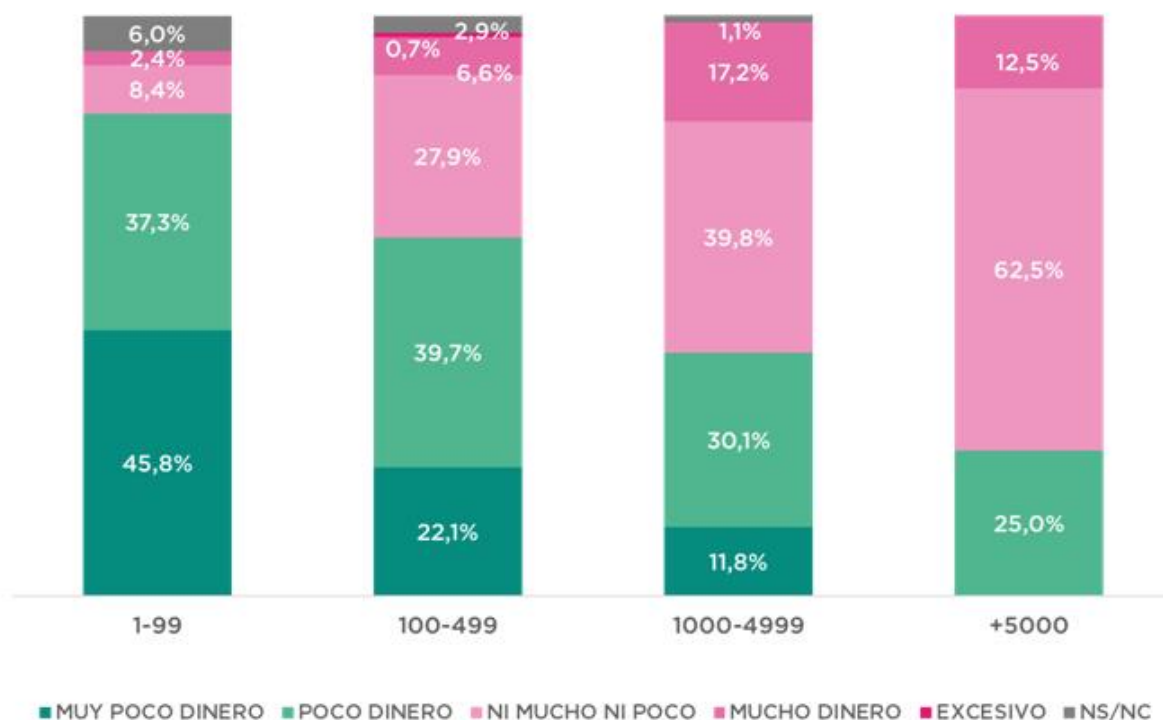
Se observa también una diversificación del comportamiento a nivel nacional. De todas formas, en una primer lectura surge que en su mayoría los montos que más se destinan al juego rondan entre los 100 a 499 pesos. Si bien aparecen variantes en cada zona indagada. En la provincia de Buenos Aires el 46,0% aporta un monto de entre los 100 a 499 pesos, le siguen el 26,6% que juegan un monto de un peso a 99 pesos, en tercer lugar el 22,6% aporta entre 1.000 a 4.999 pesos y solo el 1,6% más de 5.000 pesos. En CABA el 52,4% de los consultados destina un monto de entre 100 a 499 pesos, el 33,3% un monto de un peso a 99 pesos y el 14,3% destina entre 1.000 a 4.999 pesos. En la zona Centro, el 42,1% de los encuestados destina un monto de entre 100 a 499 pesos, el 27,6% de un peso a 99 pesos y el 21,1% de entre 1.000 a 4.999. En Patagonia el 50,0% destina un monto de entre 1.000 a 4.999 pesos, el 33,3% de entre 100 a 499 pesos, el 11,1% de un peso a 99 pesos y el 5,6% más de 5.000 pesos. En el NOA, ocurre de manera similar que en la zona patagónica. El 49,1%, es decir la mayoría de las personas del noroeste argentino destinan un monto de entre 1.000 a 4.999 pesos, luego le sigue el 30,2% que destina de 100 a 499 pesos, el 17% apuesta un monto de entre un peso a 99 pesos y el 3,8% apuesta más de 5.000 pesos. De manera diferente ocurre en Cuyo, donde el 44,4% destina entre un peso a 99 pesos, el 22,2% entre 100 a 499 pesos, otro 22,2% entre 1.000 a 4.999 pesos y un 11,1% más de 5.000 pesos. Por último, en el NEA, el 37,9% destina un monto entre 100 a 499 pesos, le siguen en un 31,0% quienes gastan entre 1.000 a 4.999 pesos, luego el 24,1% que destina un monto de un peso a 99 pesos y, por último, el 6,9% destina más de 5.000 pesos.

Según el nivel socioeconómico surge que los sectores que destinan montos más altos en juego son los C2, C3 y D1. En estos tres niveles surge que las mayorías de las personas que corresponden a cada grupo socioeconómico indicaron jugar esas cantidades de dinero. El 35,8% del C2, el 47,0% del C3 y el 39,4% del D1. Mientras que los montos que manejan los

sectores más altos, el ABC1, son menores. De hecho la mayoría de los sectores del ABC1, el 38,9%, destina entre un a 99 pesos. Luego, el 33,3% apuesta un monto de entre 100 a 499 pesos, mientras que solo el 22,2% apuesta entre 1.000 a 4.999 pesos. Por su parte, en los sectores más bajos, E/D2, el 42,9% destina un monto de un a 99 pesos y en segundo lugar, el 32,1% gasta entre 100 a 499 pesos.

Con respecto al tipo de jugador y el monto que invierte cuando juegan, en el caso de jugador patológico los montos destinados a esta actividad mayormente van de 100 a 499 pesos -el 30%- y de 1.000 a 4.999 pesos -55%-. En menor medida apuestan más de 5.000 pesos, solo el 20% de los jugadores patológicos indicó destinar esta cantidad de dinero al juego. Se evidencia este comportamiento en la comparativa con los jugadores sociales ya que éstos destinan montos más pequeños de dinero. Los encuestados de este tipo de jugador en su mayoría indicaron apostar de entre 100 a 499 pesos -42,4%- y entre un peso a 99 pesos -31,7%-. Luego, en menores porcentajes montos más elevados de dinero. Solo el 21,5% destina entre 1.000 a 4.999 pesos y solo el 1,0% de los encuestados destina más de 5.000 pesos. Por su parte, tanto los jugadores con problemas como los de riesgo destinan en su mayoría montos que van de 100 a 499 pesos y de 1.000 a 4999 pesos, de esta manera se asemejan al jugador patológico en cuanto a la cantidad de dinero que aproximadamente suelen invertir o gastar en juego. Sin embargo, se diferencian del jugador patológico porque hay porcentajes de encuestados que son jugadores con problemas o de riesgo que apuesta menores monto de dinero.

Luego se indaga respecto al monto destinado al juego. Quienes juegan un monto de un peso a 99 pesos, el 45,8%, indicó que les parece muy poco. En el caso del monto de entre 100 a 499 pesos, el 39,7%, dijo que le parecía poco. Por su parte, quienes apuestan entre 1.000 a 4.999 pesos refirió que no es ni mucho ni poco -el 39,8%-. Por último, el 62,5% de quienes juegan montos mayores a 5.000 pesos señalaron que no les parecía ni mucho ni poco.



**Figura 13. Distribución de opiniones según monto aproximado de dinero destinado al juego.**

Por otra parte, también se buscó identificar preferencia de juegos de los encuestados. Entre los juegos que mencionaron son: quiniela, máquinas tragamonedas, cartas, casino, juegos de cartón, bingo, apuesta deportiva, juegos online, carreras de caballo y otros. Tanto varones como mujeres señalaron que tienen como preferencia la quiniela y las cartas. Por rango etario se observa que quienes se encuentran entre los 18 a 29 años prefieren en primera instancia las cartas y en segundo lugar los juegos online. Mientras que entre las personas de entre 30 a 49 años prefieren en primer lugar la quiniela y luego las cartas. Los de entre 50 a 64 años juegan en su mayoría a la quiniela y en segundo lugar a las máquinas tragamonedas. Por último, los mayores de 65 años lo hacen en primera instancia a la quiniela y en segunda instancia a los juegos de cartón.

Por zonas se observa que los juegos que más se eligen son la quiniela, el casino, las máquinas tragamonedas y los juegos de cartón.

La tendencia se reitera en el caso de los distintos niveles socioeconómicos donde se destaca la preferencia por la quiniela como juego, las máquinas tragamonedas y las cartas.

Si se indagan las preferencias de juego de acuerdo al tipo de jugador se observa que en el caso de aquellos que son jugadores patológicos prefieren en gran medida las cartas, las máquinas tragamonedas y el casino. Esto se reitera en el caso de los jugadores con problemas o de riesgo aunque en estos dos casos la mayoría elige en primer lugar jugar a la quiniela. Al igual que el jugador social.

En el estudio realizado se consultó acerca de la percepción que tienen los encuestados sobre los juegos que indican practicar habitualmente. En este sentido, se preguntó si les parecían cómodos o fáciles en el sentido de accesibles. La mayoría, el 33,2% señaló a la quiniela en primer lugar, luego el 13,9% las cartas y las máquinas tragamonedas y el 11,1% los juegos de cartón. En este sentido, no hay diferencias sustanciales entre varones y mujeres ya que ambos consideran en gran mayoría que el juego más accesible es la quiniela. En cambio, los grupos etarios si marcan diferencias en este aspecto. A los sectores de entre 18 a 29 años les parece más accesible las cartas. Para quienes están entre los 30 a 49 años consideran que la quiniela es lo más cómodo seguido de las cartas. A los sectores de entre 50 a 64 y mayores de 65 años les parece más accesible la quiniela.

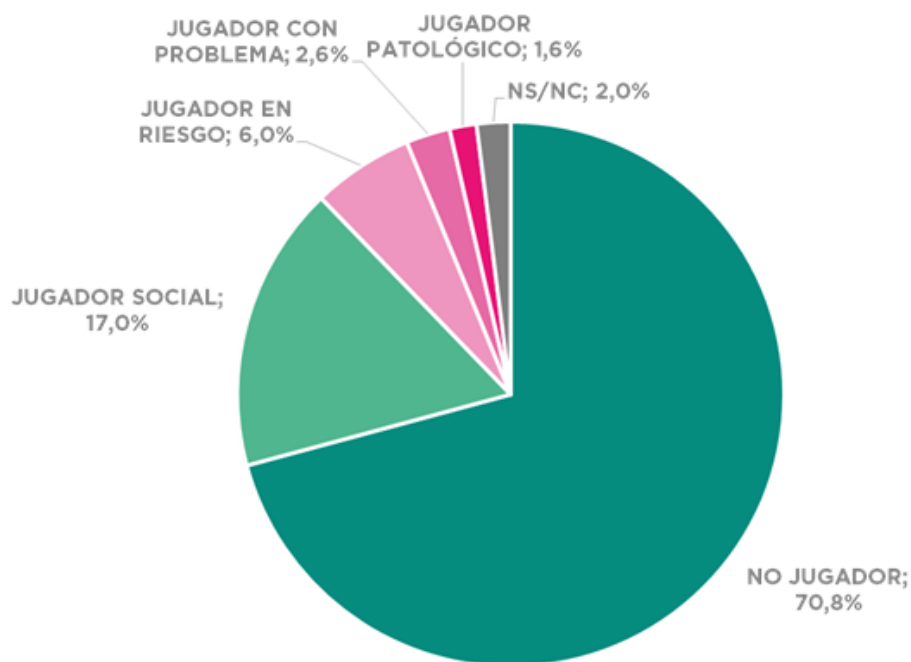
Cuando esto se observa en los diferentes tipos de jugadores aparece la misma tendencia anteriormente mencionada. Para los jugadores patológicos el juego más accesible en primer lugar es la quiniela seguido de las cartas. Los mismo ocurre con el resto de los tipos de jugadores. La elección que se sostiene en este análisis es que la quiniela ocupa el primer lugar para los encuestados como el juego más cómodo o accesible.

### **III.2 Diagnóstico NODS-DSM para Juego Patológico**

En el presente estudio para clasificar los distintos tipos de jugadores se tomaron las categorías de jugador patológico, jugador con problemas, jugador de riesgo y jugador social de acuerdo a los criterios diagnósticos<sup>5</sup> utilizados en el NODS en base a los criterios propuestos en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría (DSM) para jugador patológico.

Es así que se identificaron sobre el total del universo de encuestados que el 1,6% se corresponde a la categoría de jugador patológico, el 2,6% se corresponde a la categoría jugador con problemas, 6% se corresponde a la categoría jugador en riesgo, 17% se corresponde a la categoría jugador social y 70,8% no es jugador. El 58,2% de aquellos que juegan son considerados jugadores sociales.

<sup>5</sup> La categorización del tipo de jugador se da mediante la tabulación de las respuestas del encuestado, las preguntas apuntan a consultar sobre la preocupación, tolerancia, síndrome de abstinencia, pérdida de control, escape, recuperación compulsiva, mentir, arruinar relaciones significativas y mantenimiento financiero.



**Figura 14. Composición de tipo de jugadores según el diagnóstico NODS-DSM.**

En la distribución de los jugadores por sexo, un 2,2% de los varones se corresponde a la categoría jugadores patológicos y un 3,4% a la categoría jugador con problemas mientras que para las mujeres el 1,1% ingresa en la categoría jugadora patológica y 1,9% a la de jugadora con problemas. En los grupos etarios, se encuentran más jugadores patológicos en el rango de 50 a 64 años, mientras que en los mayores de 65 años un 4% es considerado jugador con problemas.

	VARÓN	MUJER	18 A 29 AÑOS	30 A 49 AÑOS	50 A 64 AÑOS	MAYORES DE 65 AÑOS
JUGADOR PATOLÓGICO	2,2%	1,1%	1,2%	1,9%	2,5%	1,2%
JUGADOR CON PROBLEMA	3,4%	1,9%	2,7%	1,9%	2,9%	4,0%
JUGADOR EN RIESGO	7,2%	4,8%	5,9%	5,8%	8,3%	2,9%
JUGADOR SOCIAL	20,3%	13,8%	15,3%	14,7%	19,1%	22,0%
NO JUGADOR	66,0%	75,4%	72,3%	74,6%	64,4%	68,2%
NS/NC	1,0%	2,9%	2,7%	1,2%	2,9%	1,7%
TOTAL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**Tabla 5. Diagnóstico NODS-DSM sobre tipo de jugador según sexo y grupo etario.**

En cuanto a la distribución por región, se observa que la zona patagónica es aquella que más jugadores patológicos presenta 4,7%. En las categorías económicas, se visualiza que el

grupo de mayor ingresos (ABC1) cuenta con 3,5% de jugadores patológicos; a su vez dentro del grupo nivel bajo superior (D1) el 2,8% es jugador patológico. Por otro lado, los estratos de nivel medio (C3 y C2) presentan un indicador más alto en jugador con problema siendo 3,1% y 4,4 % correspondientemente.

	E/ D2	D1	C3	C2	ABC1
JUGADOR PATOLÓGICO	0,9%	2,8%	1,0%	1,0%	3,5%
JUGADOR CON PROBLEMA	1,8%	1,2%	3,1%	4,4%	1,2%
JUGADOR EN RIESGO	5,5%	7,0%	6,1%	5,9%	2,4%
JUGADOR SOCIAL	18,3%	18,7%	17,1%	15,1%	14,1%
NO JUGADOR	71,6%	67,0%	71,5%	71,7%	77,6%
NS/ NC	1,8%	3,4%	1,2%	2,0%	1,2%
TOTAL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**Tabla 6. Diagnóstico NODS-DSM sobre tipo de jugador según nivel socioeconómico.**

### III.3 Nivel de Distorsión cognitiva

Las distorsiones cognitivas son errores o sesgos que reducen o filtran la información, permitiéndole a los sujetos a controlar y llegar a predicciones más fácilmente, aunque al basarse en información sesgada estas predicciones en ocasiones son incorrectas. Los juegos de azar son situaciones complejas en las que se "sesga" la información para simplificarla, pudiendo llegarse a pensamientos erróneos, como creer que se puede influir en el juego o predecir los resultados.

En los juegos de azar, los «sesgos» o distorsiones cognitivas pueden ser muy variados, considerándose distintos mecanismos para influir en ellos: se pueden controlar los resultados (ilusión de control) o al menos predecirlos, se tiene «suerte» (creencia en la suerte), etc. Estos pensamientos irracionales pueden explicar que una persona se implique de forma excesiva en una actividad que a la larga sólo produce pérdidas. Todas las clasificaciones de jugadores presentan distorsiones cognitivas con respecto al juego siendo su intensidad o frecuencia lo que los distingue. Entonces cuando hablamos de jugadores patológicos hacemos mención no sólo a que presentan una mayor frecuencia de distorsiones cognitivas sino además que éstas aumentan en función del grado de implicancia al juego.

Para identificar la presencia de errores o sesgos cognitivos se presentó a los encuestados un cuestionario adaptado de siete ítems que contienen afirmaciones relacionadas a distintas distorsiones cognitivas relativas al juego debiendo responder al mismo por medio de una escala tipo Likert de 4 puntos (donde 1 es "nada o poco de acuerdo"



y 4 es “totalmente de acuerdo”). Las dimensiones seleccionadas son ilusión de control, predicción de resultados, correlación ilusoria y superstición, azar como proceso autocorrectivo, suerte como responsable de los resultados y evaluación sesgada de los resultados.

Para el cálculo de la consistencia interna del mencionado cuestionario se utilizó el coeficiente alpha de Cronbach, obteniendo una fiabilidad de  $\alpha=0,75$ , relevando así que los ítems miden un mismo constructo y están altamente correlacionados entre sí.

Algunas de las cuestiones que se pudieron observar en el análisis es que un alto nivel de distorsiones cognitivas, no presenta diferencias significativas según sexo, es así que se obtuvo 7,6% para los varones y 8,1% para las mujeres. En relación a los grupos etarios la franja comprendida entre 30 a 49 años presentó un 9,7% con un alto nivel de distorsión cognitiva; mientras que el grupo mayores de 65 años presenta un 41,2% con un nivel de distorsión cognitiva moderada y el grupo de 50 a 64 años presenta los rangos más altos para distorsiones cognitivas bajas y nulas, 44,6% y 18,5% respectivamente.

Ahora bien para pensar en los datos obtenidos según la clasificación de tipos de jugador se observan mayores porcentajes en las categorías de niveles de distorsión baja o nula y moderada en jugadores sociales y jugador en riesgo, un 67,8% y un 50,7% frente a un 25% en jugadores con problemas y jugadores patológicos. Esta valoración es directamente proporcional si tenemos en cuenta los ítems moderados y alta, obteniéndose un 75% para jugadores con problemas y jugadores patológicos.

Si nos detenemos a mirar la división según nivel socioeconómico podemos observar que el nivel socioeconómico medio-alto (C2) presenta una particularidad, es el sector que concentra mayores porcentajes en los dos extremos de la tabla o sea, en las categorías nivel de distorsión cognitiva alta y distorsión cognitiva nula. Fijándose un 11,1% para la primera y un 25,9% para la segunda, porcentajes que se distancian notablemente.

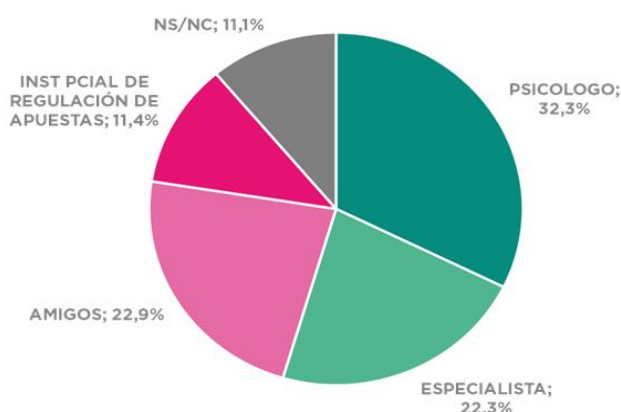
Mediante el cruce de variables, con “según a qué juega” se observa que aquellos con alto nivel de distorsión cognitiva juegan principalmente a las máquinas tragamonedas 23,2% y la quiniela 19,6%. En nivel de distorsión cognitiva moderado en cambio la quiniela 21,8%, el casino 12,9% y los juegos de cartas 19,6% son las principales modalidades de juego.

	NULA	BAJA	MODERADA	ALTA
QUINIELA	20,2%	19,6%	21,8%	19,6%
CARTAS	7,7%	8,8%	11,7%	7,1%
JUEGOS DE CARTON	7,7%	7,4%	6,0%	3,6%
APUESTA DEPORTIVA	2,9%	1,1%	2,8%	1,8%
NINGUNO	1,9%	0,7%		
MAQUINAS TRAGAMONEDAS	4,8%	10,2%	8,5%	23,2%
JUEGOS ONLINE		0,7%	0,8%	3,6%
CASINO	2,9%	7,7%	12,9%	12,5%
BINGO	4,8%	2,1%	2,8%	3,6%
CARRERAS DE CABALLOS	1,0%			
NS/NC	46,2%	41,8%	32,7%	25,0%
TOTAL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**Tabla 7. Nivel de distorsión cognitiva según el tipo de juego.**

### III.4 Problemas personales a causa del juego

En esta sección indagamos respecto a si los encuestados que juegan tienen o tuvieron problemas económicos, legales, familiares, laborales, etc. Para ello se tiene en cuenta si las personas que conforman la muestra acudieron a alguien o realizaron alguna consulta referida a su manera de jugar. De las personas que refirieron haber jugado en los últimos 12 meses, el 2,5% realizó consultas sobre su manera de jugar. Cuando se indaga respecto a quienes acudieron el 32,3% consulto a un/a psicólogo/a, el 22,3% recurrió a un especialista mientras que el 22,9% refirió haber acudido a amistades y por último un 11,4% recurrió a un organismo o institución oficial de regulación de apuestas.



**Figura 15. Distribución de acuerdo con dónde/quién consultó por problemas de juego.**

En relación a las problemáticas asociadas al juego inmoderado surge que la mayoría no tiene o tuvo deudas. Aunque cuando se analiza este ítem por tipo de jugador vemos que el 65%

de los jugadores patológicos son quienes han tenido deudas por participar en juego de apuestas. Mientras que para el resto de las categorías de jugadores esta cifra disminuye al 10%. Mientras que el 5% de los jugadores refieren haber tenido problemas económicos relacionados con su manera de jugar.

En cuanto a las relaciones familiares el 7,6% de los jugadores encuestados han declarado haber tenido problemas con familiares por el hecho de apostar mientras que dentro de la categoría jugadores patológicos el porcentaje asciende al 45%.

Respecto a los ítems conflictos legales y laborales los porcentajes de personas que señalaron tener algún tipo de estos inconvenientes no son significativos siendo el 0,6% y el 1,4% respectivamente. Mientras que para los jugadores patológicos los porcentajes se sitúan en el 10% y 20%.

A su vez al indagar respecto de antecedentes de juego patológico en familiares y/o amigos, el 77,4% de los encuestados dijo que no había antecedentes mientras que el 20,8% afirmó que sí. El 30% de quienes integran la categoría jugador patológico tiene antecedentes de juego patológico en familiares y/o amigos.

	JUGADOR PATOLÓGICO	JUGADOR CON PROBLEMA	JUGADOR EN RIESGO	JUGADOR SOCIAL	NO JUGADOR
<b>SI</b>	30,0 %	15,6 %	19,2 %	21,2 %	20,9 %
<b>NO</b>	65,0 %	84,4 %	80,8 %	76,9 %	77,3 %
<b>NO CONTESTA</b>	5,0 %			1,9 %	1,9 %
<b>TOTAL</b>	100,0 %	100,0 %	100,0 %	100,0 %	100,0 %

**Tabla 8. Nivel de antecedentes de jugador patológico entre familiares y/o amigos.**

Dentro de la oferta de juegos/apuestas el 15,9% de los jugadores patológicos juega a las cartas, en misma proporción casino y 13,6% máquina tragamonedas. Comparado con la totalidad de jugadores de la muestra, donde un 29,2% juega a la quiniela, un 13,7% apuesta en las máquinas tragamonedas, un 13,3% juega a las cartas y en el casino.

El 82,3% de los jugadores patológicos de la muestra prefieren los juegos presenciales y un 8,7% prefiere apostar por internet; mientras que los jugadores encuestados prefieren jugar de manera presencial un 87,6% y apostar por internet un 4,3%.

El 47,5% de los jugadores patológicos de la muestra afirma apostar para ganar dinero, el 19,1% afirma hacerlo por diversión y un 13,3% apuesta por palpito. El apostar por diversión

prevalece en la totalidad de jugadores de la muestra en un 45% mientras que un 26,5% afirma apostar para ganar dinero.

Los jugadores patológicos en su mayoría concurren a jugar solos -62%-; y la procedencia del dinero proviene de 3 lugares, plata de vueltos o que tenían a mano -30,9%-, destinan un monto fijo -25,1%- o usa dinero que tiene destinado para la recreación -19,5%-.

El 65,4% de los jugadores patológicos son varones, en cuanto a grupos etarios de 30 a 64 años ocupan el 71,4% de los jugadores patológicos. En cuanto zona Provincia de Buenos Aires contiene el mayor porcentaje de este tipo de jugadores 35,3%, siendo el dato a destacar que la zona patagónica posee el 13,8% de jugadores patológicos; si se tiene en cuenta proporciones demográficas sería el lugar con mayor incidencia de juego patológico.

### **III.5 Hábitos y adicciones**

En relación a la asociación entre ciertos consumos y el juego vemos que el 65,1% de los encuestados no fuma mientras que el 33,9% si lo hace, el 81,1% no bebe alcohol más de tres veces a la semana mientras el 18,4% si lo hace y el 93,3% no consume drogas/estupefacientes mientras que el 4,9% si.

Los varones son quienes más fuman en relación con las mujeres y los sectores etarios de entre 18 a 29 años. Así mismo descende el consumo de cigarrillos en los grupos etarios mayores al rango señalado. De igual manera ocurre en el caso del consumo de alcohol con la diferencia en las edades. Siendo los grupos etarios de entre 18 a 29 y de 30 a 49 años quienes más consumen alcohol en relación con las personas mayores a 50 años. Por último, en cuanto al consumo de sustancias surge la misma tendencia en donde varones consumen más que mujeres y son las personas entre 18 a 49 años quienes más lo hacen.

En cuanto a los distintos tipos de jugadores y su relación con indicadores sobre consumo inmoderado/excesivo (consumo de alcohol, tabaco o algún estupefaciente) vemos que este tipo de consumos se presenta en mayor medida en aquellos que son jugadores de riesgo, jugadores con problemas y jugadores patológicos. En el caso de jugadores sociales el nivel de consumo de cualquiera de estas sustancias descende.

En relación a los vínculos de quienes participaron en juegos de azar en los últimos 12 meses vemos que el estado civil o con quien convive no parecería incidir en su manera de jugar ya que tanto casados como solteros, y quienes viven solos como quienes viven con su familia presentan índices similares respecto a su manera de jugar. De hecho, del total de los encuestados que integran la categoría de jugador patológico, el 45% se encuentra casado/a y el 70% de estos jugadores señaló haber tenido problemas en sus vínculos sociales a raíz de su manera de jugar. Si bien éste índice disminuye en jugadores con problemas o de riesgo

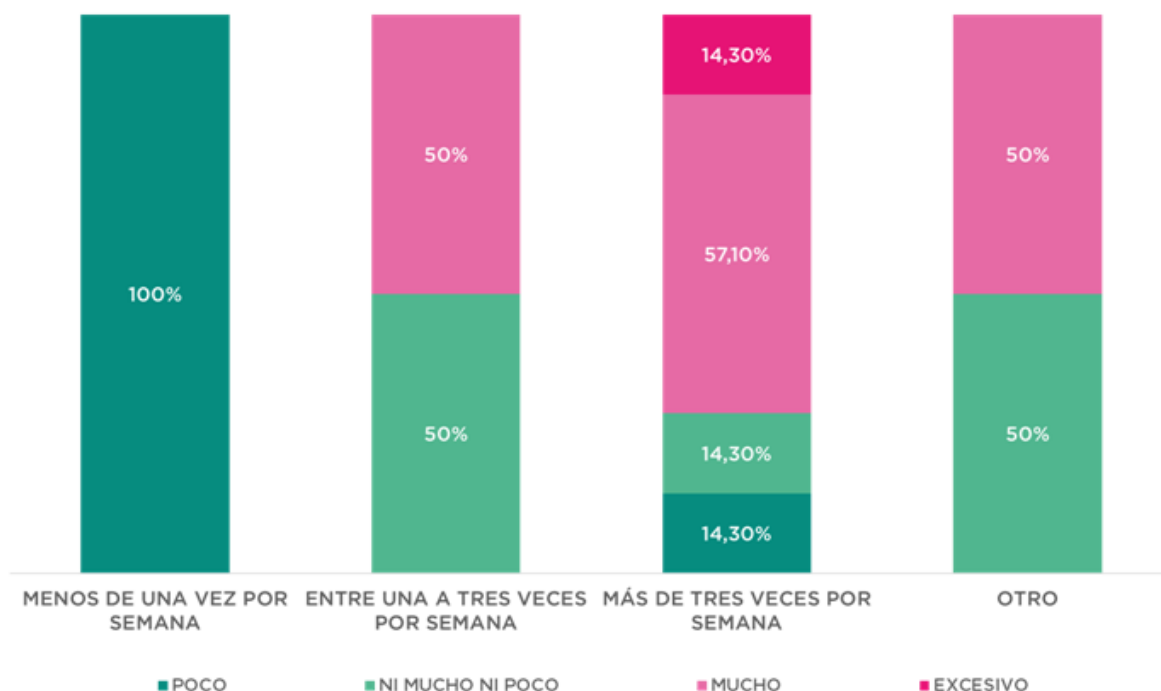
sigue siendo relevante ya que en ambos casos el 50% de los consultados indicó tener inconvenientes en sus relaciones sociales por su manera de jugar.

De acuerdo con una batería de afirmaciones se intentó identificar el nivel de acuerdo o desacuerdo que la población encuestada poseía respecto de ciertas creencias asociadas al juego. Las que mayor nivel de adhesión obtuvieron por parte de las personas encuestadas fueron, “el juego es como una droga y a la larga uno se engancha” en la que un 52,7% estuvo totalmente de acuerdo, y “el juego es una enfermedad difícil de curar” donde el 45,5% de los encuestados estuvo totalmente de acuerdo. Las afirmaciones que no tuvieron adhesión fueron: 49,8% no estuvo para nada de acuerdo con la frase “con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica”, en relación a que “el juego es un vicio menor” el 50,8% estuvo nada de acuerdo, mientras que “los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar por internet son malos y peligrosos” presentó un 38,8% de los encuestados para nada de acuerdo y por último un 37,2% no acordó con que “el estado debería prohibir los juegos de azar”.

### **III.6 Jugador Patológico**

De los encuestados que integran la categoría jugador patológico el 44,3% prefiere jugar a cualquier hora mientras que un 35,8% en horario nocturno. Los jugadores patológicos que juegan tres veces por semana son el 48,3%, mientras que quienes juegan más de tres veces son el 33,2%.

El 48,5% de los jugadores patológicos declara que jugaron/apostaron mucho, mientras que en el total de jugadores encuestados prevalece la opinión de que jugaron poco o muy poco. Más del 51,2% de los jugadores patológicos declara haber jugado entre 1 y 5 horas; y un 23,2% afirma haber jugado entre 5 y 10 horas. Mientras que en el total de jugadores de la muestra un 52% declara haber jugado menos de una hora durante la semana.



**Figura 16. Distribución de la frecuencia con que juega y la opinión de los jugadores patológicos.**

Dentro de la oferta de juegos/apuestas el 15,9% de los jugadores patológicos juega a las cartas, en misma proporción casino y 13,6% máquina tragamonedas. Comparado con la totalidad de jugadores de la muestra, donde un 29,2% juega a la quiniela, un 13,7% apuesta en las máquinas tragamonedas, un 13,3% juega a las cartas y en el casino.

El 82,3% de los jugadores patológicos de la muestra prefieren los juegos presenciales y un 8,7% prefiere apostar por internet; mientras que los jugadores encuestados prefieren jugar de manera presencial un 87,6% y apostar por internet un 4,3%.

El 47,5% de los jugadores patológicos de la muestra afirma apostar para ganar dinero, el 19,1% afirma hacerlo por diversión y un 13,3% apuesta por palpito. El apostar por diversión prevalece en la totalidad de jugadores de la muestra en un 45% mientras que un 26,5% afirma apostar para ganar dinero.

Los jugadores patológicos en su mayoría concurren a jugar solos -62%-; y la procedencia del dinero proviene de 3 lugares, plata de vueltos o que tenían a mano -30,9%-, destinan un monto fijo -25,1%- o usa dinero que tiene destinado para la recreación -19,5%-.

El 65,4% de los jugadores patológicos son varones, en cuanto a grupos etarios de 30 a 64 años ocupan el 71,4% de los jugadores patológicos. En cuanto zona Provincia de Buenos Aires contiene el mayor porcentaje de este tipo de jugadores 35,3%, siendo el dato a destacar que la zona patagónica posee el 13,8% de jugadores patológicos; si se tiene en cuenta proporciones demográficas sería el lugar con mayor incidencia de juego patológico.

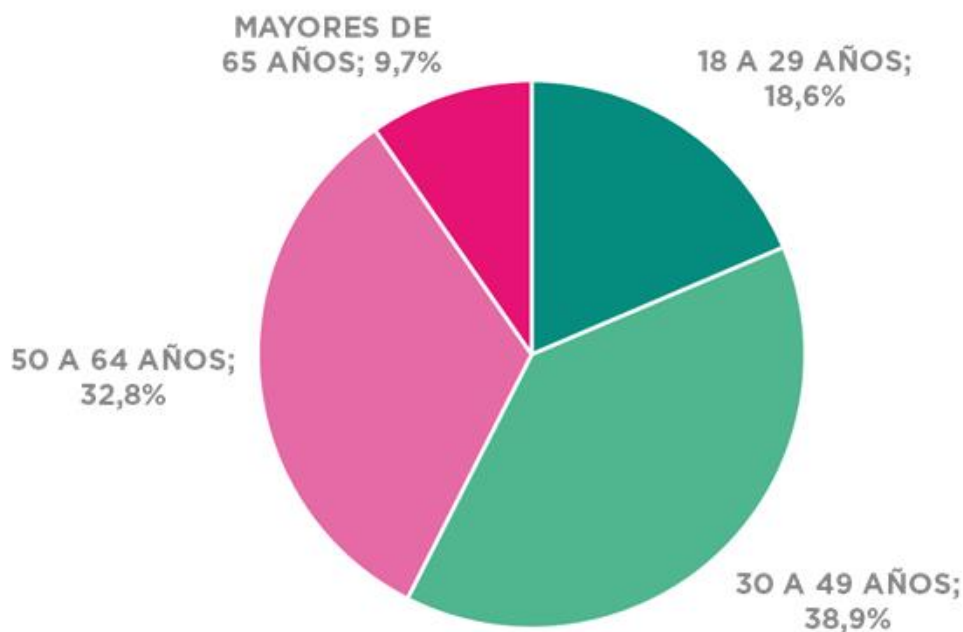


Figura 17. Composición del jugador patológico según edad.

#### IV. Reflexiones finales

La presente encuesta permitió una aproximación a los comportamientos y hábitos de juego de la población mayor de 18 años de la República Argentina. Estos datos nos posibilitaran evaluar, desarrollar, modificar y construir políticas en materia de Juego Responsable.

Contar con esta encuesta nos provee de información específica acerca de las actitudes y comportamientos de las personas que jugaron durante los últimos 12 meses, que pueden ser utilizados no sólo para medir el rendimiento de los programas desarrollados hacia estas poblaciones objetivo sino también para rediseñar o diseñar nuevas estrategias de intervención por parte de los distintos entes de regulación del juego en materia de Juego Responsable.

Si bien, es de suma importancia contar con un indicador a nivel nacional, se torna necesario que cada una de las provincias pueda realizar un relevamiento epidemiológico respecto a la incidencia del Juego Patológico y los hábitos de juego de su población, lo que seguramente colaborará en una mayor eficacia y eficiencia de las políticas públicas que

implementa cada jurisdicción. Al mismo tiempo permitirá contrastar ciertas particularidades ofrecidas en este primer sondeo y un seguimiento de la manifestación de esta patología sostenido en el tiempo (estudio seriado) y en función de la idiosincrasia del lugar y de las personas.

Según los datos recabados más de la mitad de los consultados, el 70.8% específicamente, señaló que no realizó ninguna apuesta de azar durante los últimos 12 meses, al momento de la recolección de datos.

Un 27,2% indicó apostar o haber apostado, dicha afirmación nos permitió configurar el objeto de estudio para poder identificar ciertos hábitos y comportamientos propios de los jugadores patológicos, jugadores con problemas, jugadores de riesgo y jugadores sociales.

En líneas generales, podríamos caracterizar a la persona que apuesta mayor de 18 años en la República Argentina como aquella que tiene las siguientes preferencias como lugar a la hora de jugar elige en primer instancia a la agencia/quiniela y en segunda al casino, no atribuye un horario particular de predilecto para realizar su actividad y su apuesta alterna entre una a menos de una vez por semana. Estos modos señalados se conservan sin varianza si los analizamos según la distribución por sexo, edad y lugar de residencia. Es de destacar que tanto el casino como la apuesta clandestina son considerados por los apostadores como los tipos de juego más peligroso.

Advertimos ya en el desarrollo del trabajo que la presencia de ciertos sesgos o errores cognitivos relacionados al juego de azar atraviesan a todas las categorizaciones y lo que establece cierta diferenciación son la intensidad y frecuencia de los mismos. Las distorsiones más recurrentes en la muestra son “si juego con alguna estrategia, si gano o pierdo depende de mí”, “recuerdo todas las veces que he ganado, pero no todas las veces que he jugado” correspondiéndose a las dimensiones ilusión de control y evaluación sesgada de los resultados.

Ahora bien, retomemos el porcentaje de jugadores, 27,2% ya que es el que nos permite pensar en la posibilidad del diseño de políticas y estrategias que apunten al crecimiento y mayor desarrollo de la industria lúdica y de entretenimiento en nuestro país, 27,2% cifra que indicaría además que la presencia del juego de azar en la vida cotidiana de las personas es de moderada a baja. Si bien no es de incumbencia para este trabajo explayarnos sobre la importancia y valía de lo lúdico en la vida adulta, cabe para la ocasión esta breve línea.

Por otro lado, y para adentrarnos en la clasificación según los criterios diagnósticos, el 1,6% de los encuestados integra la categoría de jugador patológico, este resultado indica una tasa moderada a baja en la incidencia del juego patológico en el país en relación a la tasa de incidencia mundial que va del 0,2 al 5%.



Podemos advertir que existen diferencias geográficas en las tasas de juego patológico siendo NOA la región que presenta la tasa de incidencia más baja 1,3% y Patagonia la más elevada 4,7%. Un dato singular para esta muestra es que tanto la región de Cuyo como CABA no presentan índice de juego patológico. Asimismo para jugadores con problemas la tasa más elevada la presenta NEA 7,0% y la más baja es 1,6% de la región patagónica.

Tomando los criterios de clasificación podemos indicar que los jugadores patológicos son mayoritariamente varones, en el rango etario de 30 a 64 años, y cuyos hábitos de juego son: apuestan entre 5 y 10 horas semanales, concurren solos a los lugares de juego, prefieren cartas, casinos y máquinas tragamonedas y las apuestas en forma presencial distribuida de manera similar entre casinos y agencia/quiniela.. Por otro lado el principal motivo por el que juegan es para ganar dinero aunque paradójicamente la mayoría declara, haber atravesado problemas económicos por esta actividad.

En cuanto a lo referido a la salud mental podemos nombrar que los jugadores patológicos afirmaron contar con antecedentes de padecimientos subjetivos, juego patológico y presencia de comportamientos adictivos en su grupo familiar y/o de pares. En relación a otros consumos este grupo de jugadores manifiesta fumar, beber alcohol más de tres veces por semana y consumir sustancias ilegales.

Aun siendo pocos los que consultan a un profesional para abordar su problemática paradójicamente cuando se les consultó sobre si alguna vez necesitó ayuda por su manera de jugar es de destacar que el 40% indicó que si, pero al momento de relevar si conoce la herramienta de autoexclusión y las líneas de ayuda gratuitas de atención telefónicas destinadas a orientar, derivar, contener e informar, solo un 14,7% manifestó conocer el servicio telefónico y un 2,2% sabe de la existencia de la autoexclusión. En relación a si utilizaron alguna de estas herramientas que dicen conocer el 4% indicó la línea telefónica y el 6% la autoexclusión.

Este nivel de desconocimiento nos haría hipotetizar sobre algunas cuestiones que nos parecen relevantes, en primer lugar cierta deficiencia en la comunicación de estas líneas de acción ya que la información no estaría llegando por algún motivo a la población objetivo y en segundo lugar que a pesar del nivel de desconocimiento de las herramientas que ponen a disposición los entes reguladores del juego, cuando se indaga sobre cuál es el rol, se destaca notablemente la opción Reguladores/Controladores y Concientizadores por sobre otros.

Un dato que no podemos dejar de mencionar es que la modalidad presencial es la preferida por la mayoría de los apostadores indistintamente del tipo de jugador, región y nivel socioeconómico, ahora si discriminamos por sexo los varones al igual que la franja etaria de 18 a 29 años parecería tener una mayor aceptación de la modalidad de juego online.

Este dato de preferencia por la modalidad presencial no deja de hacer contraste con la mediatización tecnológica que atraviesa nuestra cotidianeidad. Es así, que tanto los

apostadores como la industria del juego aún conservan, en nuestro país, aquella idiosincrasia de los primeros tiempos. La modalidad de juego online ¿es un mercado aún por descubrir? ¿la legislación debería intentar regular este tipo de juegos? ¿la RSE y/o los equipos de juego responsable están preparadas para acompañar este tipo de desarrollos, cuidando y educando a este “nuevo” jugador?

El presente análisis no deja de constituir una primera aproximación para abordar la lectura de los datos recogidos y lejos de configurar un documento acabado, tiene la intención de invitar a reflexionar, ampliar la mirada, seguir construyendo entrecruzamientos entre variables que sigan enriqueciendo los desarrollos de juego responsable en nuestro país.

## V. Referencias

- **American Psychiatric Association.** (2000) Diagnostic and statistical manual of mental disorders, revised 4th ed. Washington, D.C.: American Psychiatric Association.
- **American Psychiatric Association.** (2013) Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- **Bahamon, M.** (2006) “Juego Patológico: revisión de tema.” en Revista Colombiana de Psiquiatría. 2006 (3): 380-399
- **Becoña Iglesias, E.** (2004). Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante el NODS. ¿Descenso de la prevalencia o mejor evaluación del trastorno? Adicciones 16: 173-184.
- **Becoña Iglesias, E.** (2004). “El Juego Patológico: Prevalencia en España” en Revista Salud y Drogas, semestral, año/vol. 4, número 002. Instituto de Investigación en Drogodependencias, Alicante España. pp. 9-34.
- **Mañoso, V., Labrador, FJ. y Fernández-Alba, A.** (2004). Tipo de verbalizaciones durante el juego, distorsiones cognitivas durante el juego en jugadores patológicos y no jugadores. Psicothema 16, 576:581.
- **Mora Dubuc V, Calero S, Lic Ibarzabal S** (2010) “Cuando el juego se convierte en un Problema” Estudio de Prevalencia del Juego Patológico en mayores de 17 años en la ciudad de Buenos Aires IJACABA
- **Quiroga, R., Espinardi, A. y Bianconi, L.** (2018) "Análisis Comparativo de los Diagnósticos Poblacionales de Juego Compulsivo de la Provincia de Córdoba, República Argentina. Años 2012-2017." Presentado en el 7º Congreso Internacional de Psicología de la Educación: Santa Marta, Colombia septiembre 2018.
- **Volberg, R.A.** (2002). “The Epidemiology of Pathological Gambling” Psychiatric Annals 32: 171-178.

- **Toneatto,T., Blitz-Miller,T., et al.** (1997).Cognitive Distortion in heavy gambling. Journal of Gambling Student, 13,253:266