

ESTUDIO DE PREVALENCIA DE TIPO DE JUGADORES EN LA POBLACIÓN GENERAL MAYOR DE 18 AÑOS, RESIDENTES EN LA PROVINCIA DE ENTRE RÍOS. ANÁLISIS DE LOS DATOS REALIZADOS POR EL DEPARTAMENTO JUEGO RESPONSABLE.

INTRODUCCION

Gracias al aval de la Gerencia General, en mayo de 2022, se desarrolló un estudio de prevalencia en la provincia de Entre Ríos, con el principal objetivo de determinar el porcentaje de personas con problemas relacionados a los juegos de apuestas, hábitos de juegos de apuestas, conocimiento de los servicios disponibles prestados por IAFAS en materia preventiva -Departamento JR y Programa Prevenjuego-, rol del Instituto en la regulación de los juegos, entre otros.

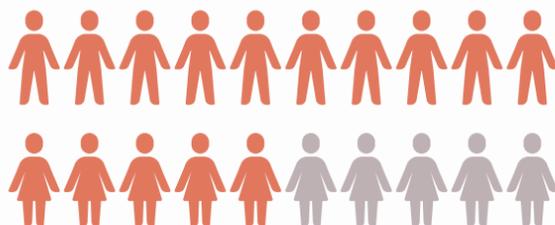
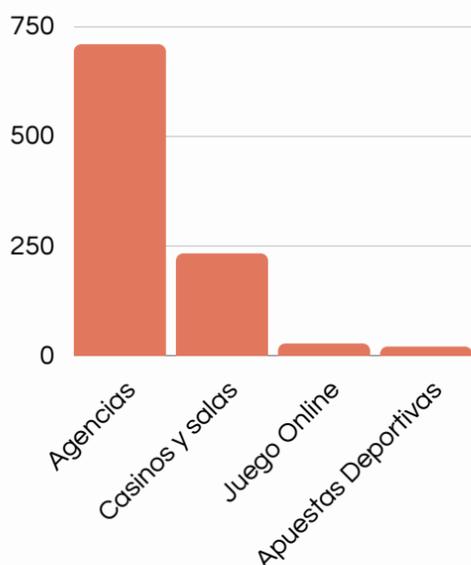
El Grupo Mercado llevó a cabo la realización de la encuesta y el Departamento JR la descripción de los datos y el análisis cualitativo de los mismos.

La importancia de esta investigación reside en la inexistencia -en Entre Ríos- de un estudio similar en materia de juegos de azar y la vinculación de los usuarios con los mismos, por lo que IAFAS fue pionero en esta temática; cumplimentando a su vez un requisito solicitado por parte de WLA en sus certificaciones de Juego Responsable.

Se tomó una muestra de 1300 casos, de los cuales 326 personas -el 25%- afirmó haber jugado en los últimos 12 meses, mientras que el 75% remite no haber jugado.

DATO 1

Preferencia de juego*

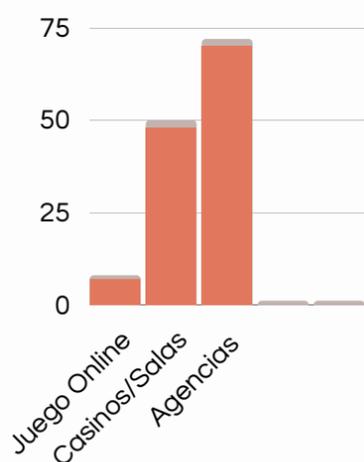


El 70,9% de quienes afirmaron haber jugado prefiere hacerlo en agencias o tómbolas, mientras que el 23,3% en Casinos y Salas Tragamonedas. El 2,8 % prefiere el juego online y el 2,1% las apuestas deportivas.

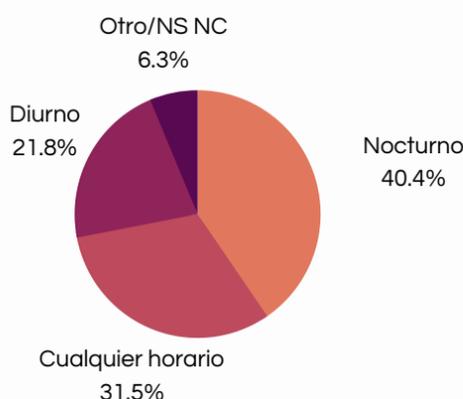
*Los datos son estimativos, pueden ser menores o mayores a 100% por estar abierta la posibilidad de contestar mas de una opción o porque se han descartado lo porcentajes menos relevantes.

DATO 2

Lugar más elegido *

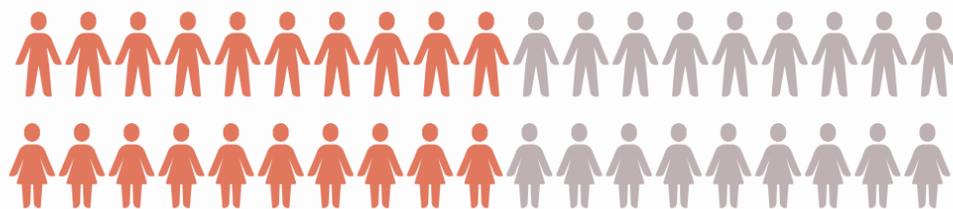


Horario más elegido*



El 7,1% de los jugadores de entre 18 y 30 años juegan online y eligen el casino en un 48,2%. De los 30 años en adelante las agencias son claramente el juego de apuestas más elegido, en un 65% a 80%.

*Los datos son estimativos, pueden ser menores o mayores a 100% por estar abierta la posibilidad de contestar mas de una opción o porque se han descartado lo porcentajes menos relevantes.



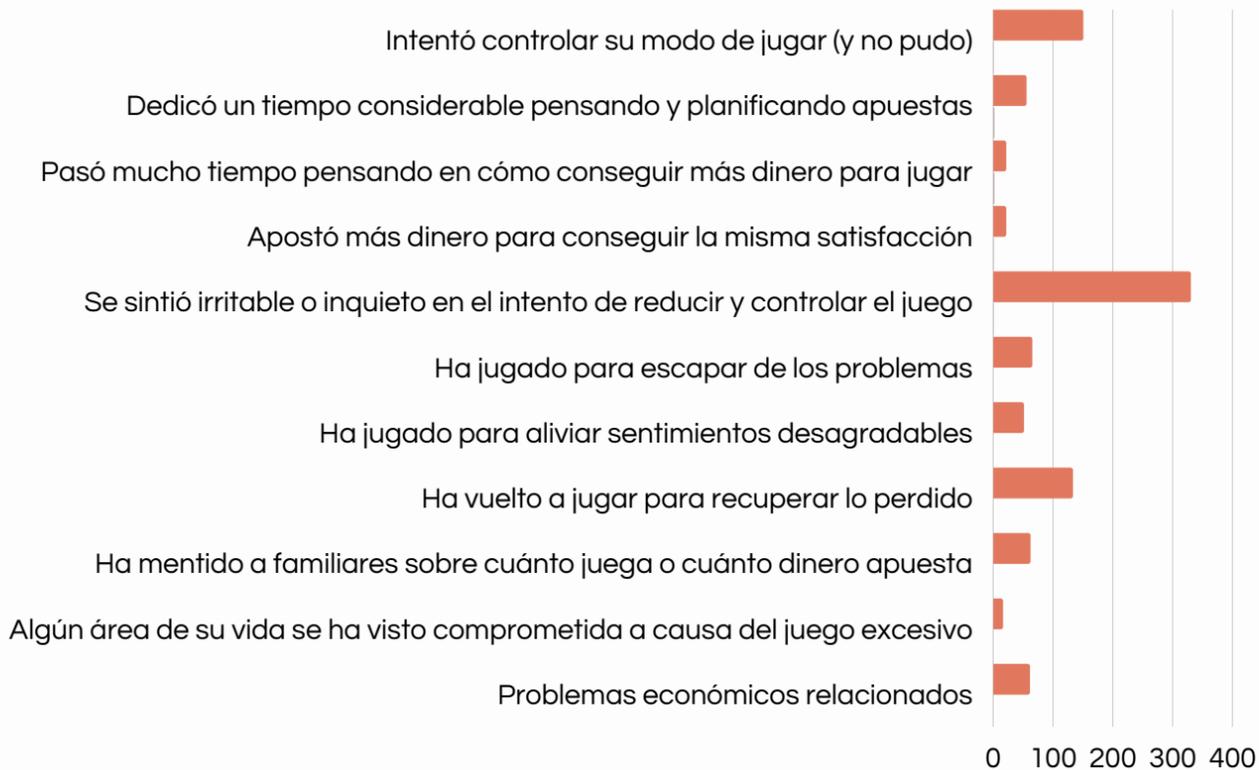
La presencia de varones entre los jugadores que apuestan en casinos y salas tragamonedas es, en todos los casos, mayoritaria. No obstante, en las agencias, el peso de las jugadoras mujeres se incrementa considerablemente, superando el porcentaje.

Sin embargo en relación a los motivos de juego, los hombres tienen mayor porcentaje en cuanto a la idea de ganar dinero; las mujeres superan ampliamente en porcentaje a los hombres jugando por pálpito o suerte .

Por otra parte, el motivo de juego relacionado a “que es un vicio o una costumbre” es superior en los hombres (7,1%) que en las mujeres (2,1%).

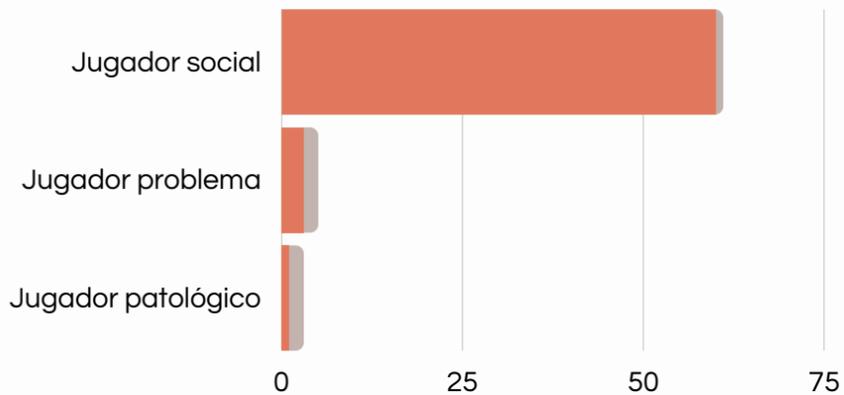
DATO 3

Relacionados a los modos de jugar y a cómo se perciben los usuarios de los juegos de azar (quienes afirmaron haber jugado en los últimos 12 meses):



DATO 4

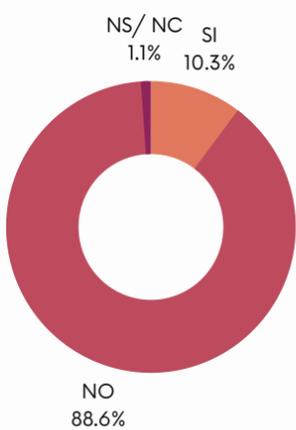
Tipo de jugadores*



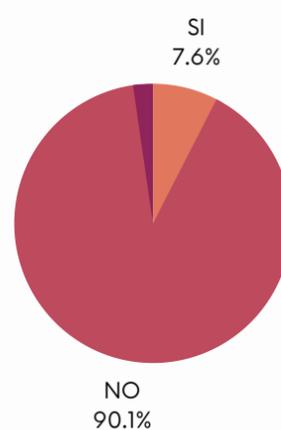
Aproximadamente los jugadores con problemas representan el 3,1% de la población adulta (una fracción de este grupo de personas presenta indicios de Juego Patológico, alrededor del 1%). El 60% de la población que juega se considera jugador social.

*Los datos son estimativos, pueden ser menores o mayores a 100% por estar abierta la posibilidad de contestar mas de una opción o porque se han descartado los porcentajes menos relevantes.

Conocimiento de la Autoexclusión y teléfonos.



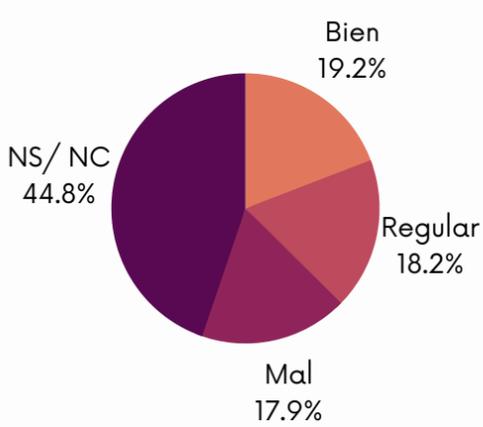
Conocimiento de servicios de at. telefónica para personas con juego problemático



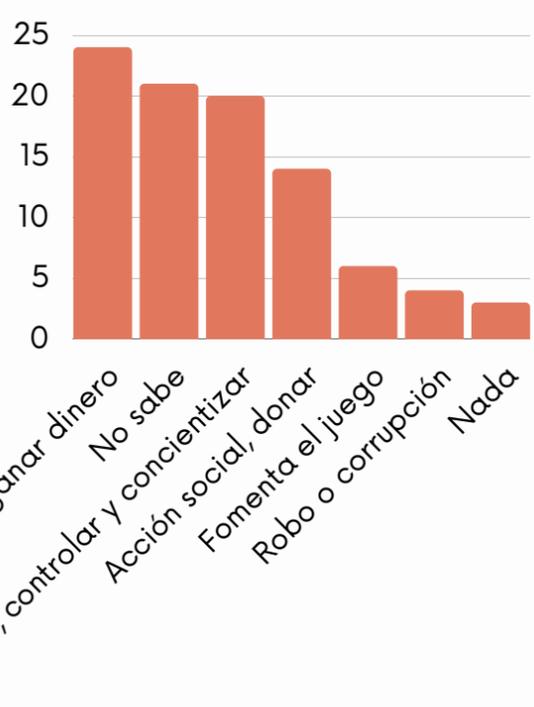
Utilizó el servicio alguna vez

DATO 5

Calificación del IAFAS en cuanto a las acciones para prevenir los problemas con el juego*



Rol de las Instituciones que regulan el juego*





Dpto. Juego Responsable

*Los datos son estimativos, pueden ser menores o mayores a 100% por estar abierta la posibilidad de contestar mas de una opción o porque se han descartado lo porcentajes menos relevantes.

Cuando se consulta sobre el rol de las instituciones que regulan el juego.

 El 24% indica que es para lucrar o ganar dinero.

 El 21,2% no sabe cual es el rol del Instituto.

La percepción respecto de las acciones que realiza el IAFAS para prevenir los problemas con el juego.

 Muy Bien/ Bien el 19,2 %. Regular el 18,2%.

 Ns/ Nc el 44,8%.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda continuar con la promoción y comunicación del rol que tiene IAFAS como regulador y fiscalizador de la actividad, generando publicidad responsable, garantizando la prohibición de menores en salas de juego y el cumplimiento de las autoexclusiones.
- Dimensionar, promover y adecuar los servicios de atención especializada para mejorar la accesibilidad y el conocimiento de la existencia del Departamento Juego Responsable de IAFAS, y de su programa Prevenjuego.
- Orientar y sensibilizar a la comunidad para facilitar su participación e implicación en la prevención del problema de salud.
- Promover y profundizar el trabajo en prevención. Incluyendo ámbitos escolares y laborales, donde sea posible informar con criterio y evidencia; sensibilizar sobre el potencial problema y orientar sobre conductas de riesgo y el desarrollo de habilidades protectoras.

