

Estudi sobre hàbits de joc a la Comunitat Valenciana

Evolució de dades: 1999, 2001 i 2006

Metodologia

- ◆ Definició de l'univers
 - Majors de 18 anys segons el Padró Municipal d'habitants publicat per l'INE i corresponent a l'any anterior a l'execució de l'estudi.
- ◆ Mida de la mostra i marge d'errada
 - 1999 = 816, errada estadística $\pm 3\%$; interval de confiança 95,5%
 - 2001 = 816, errada estadística $\pm 3\%$; interval de confiança 95,5%
 - 2006 = 1.111 errada estadística $\pm 3\%$; interval de confiança 95,5%

Distribució de la mostra

- ◆ El sistema de mostratge usat és el d'estratificació polietàpica proporcional, atenent 4 variables bàsiques:
 - província (Alacant, Castelló i València)
 - hàbitat (municipis de menys de 10.000 habitants, de 10.001 a 25.000, de 25.001 a 100.000 i de més de 100.000)
 - edat (de 18 a 65 anys)
 - sexe

Entrevistes

- ◆ El nombre total de punts de mostratge ha sigut d'un mínim de 56 i un màxim de 65.
- ◆ La selecció de l'individu que s'entrevista és la de ruta aleatòria, completada amb un sistema de quotes d'edat i sexe

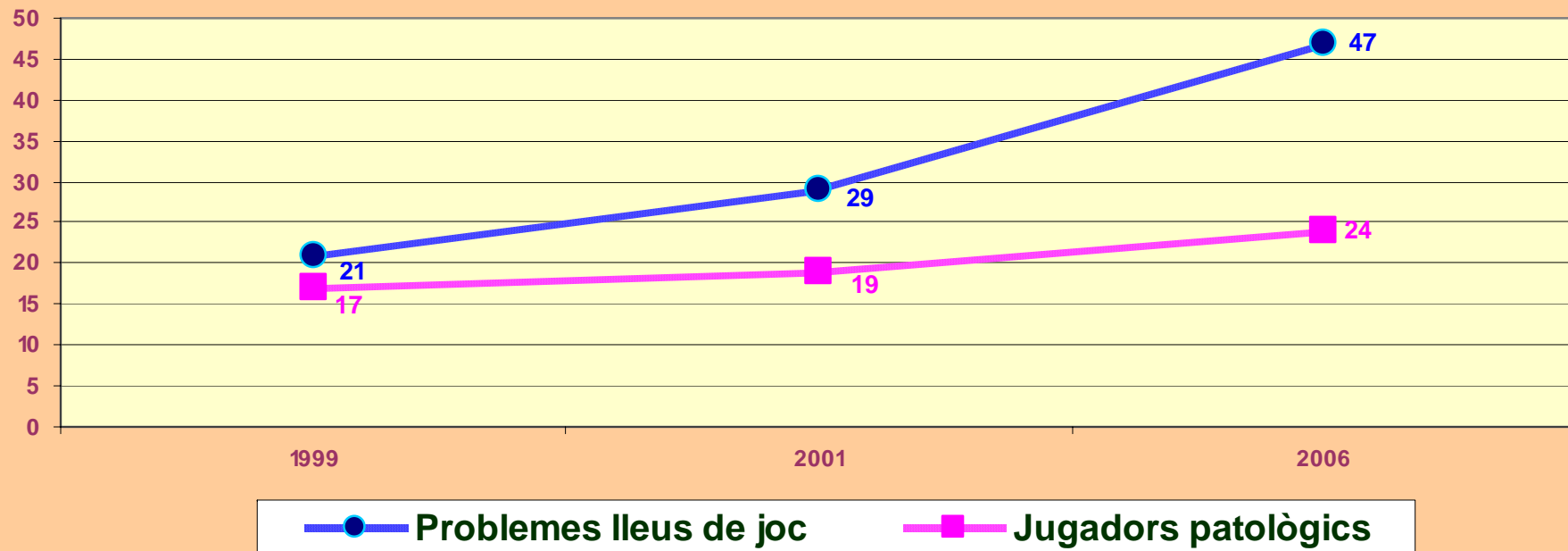
Editing i codificació

- ◆ Un vegada fetes les entrevistes, es revisen manualment a fi de fer una primera depuració d'errades
- ◆ Es fa la codificació de cada una de les preguntes
- ◆ S'usa el programa estadístic Barwin per a l'anàlisi

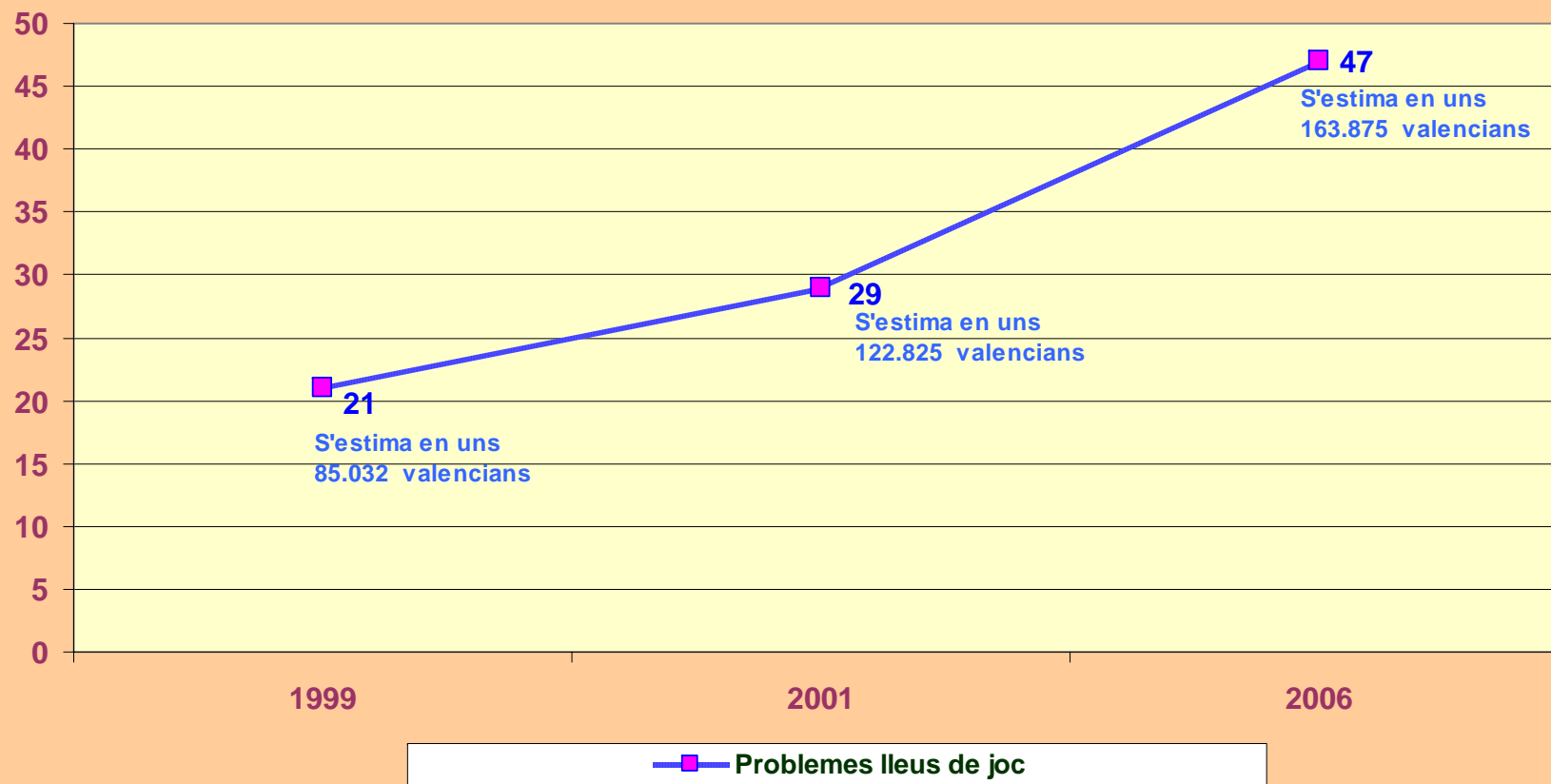
Mètode i estratègia

- ◆ Les entrevistes estan fetes a doble cec: ni l'enquestador en sap el propòsit, ni la persona enquestada en sap la finalitat
- ◆ L'objectiu és trobar la prevalença del joc patològic a la Comunitat Valenciana. Emparellat a l'enquesta hi ha un instrument d'avaluació del joc patològic (SOGS)

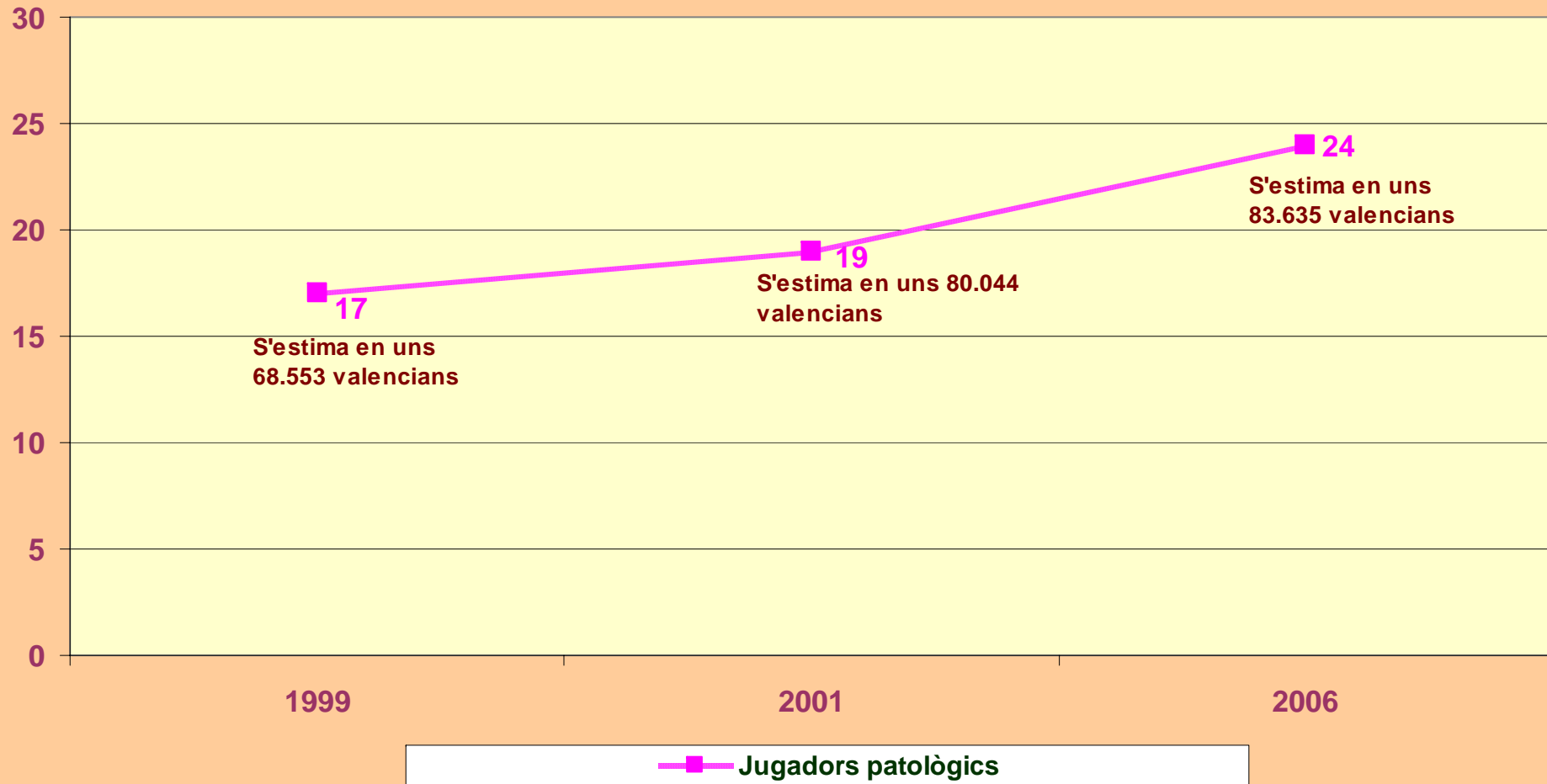
Evolució de les prevalences, en freqüències, dels problemes lleus de joc i dels jugadors patològics a la Comunitat Valenciana



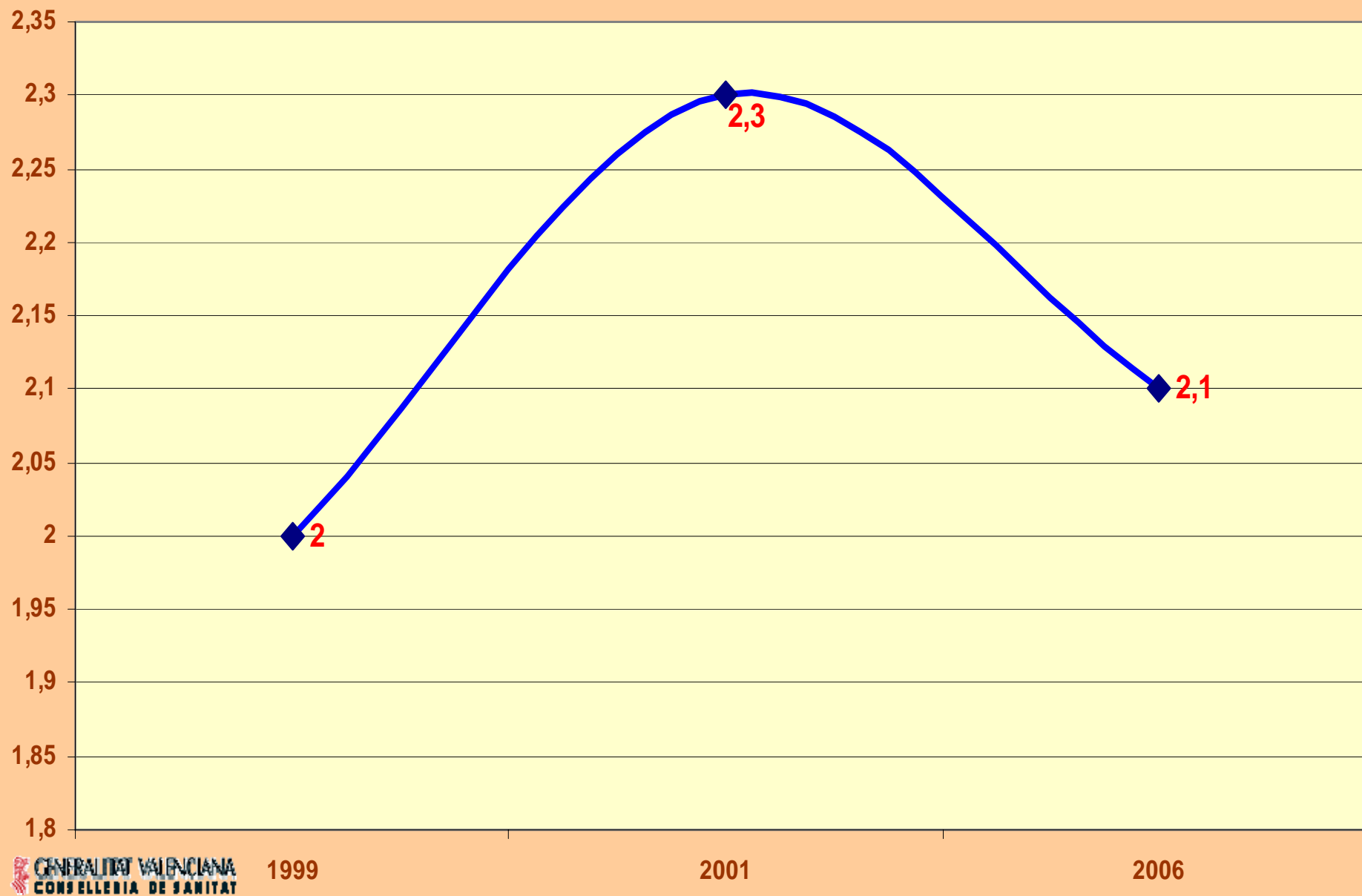
Evolució de les prevalences, en freqüències, dels problemes lleus de joc a la Comunitat Valenciana



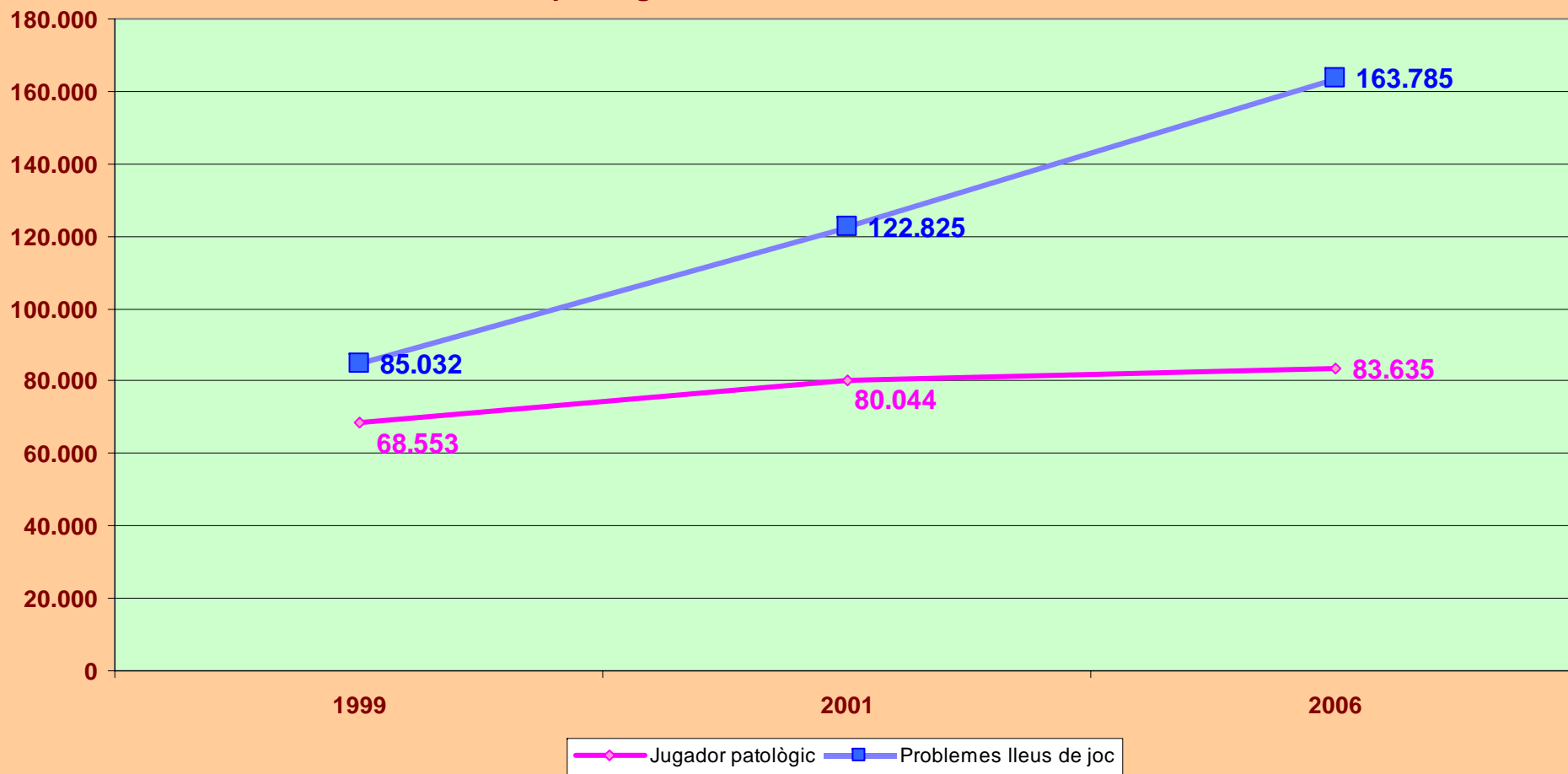
Evolució de les prevalences, en freqüències, dels jugadors patològics a la Comunitat Valenciana



Evolució de les prevalences per als jugadors patològics a la Comunitat Valenciana



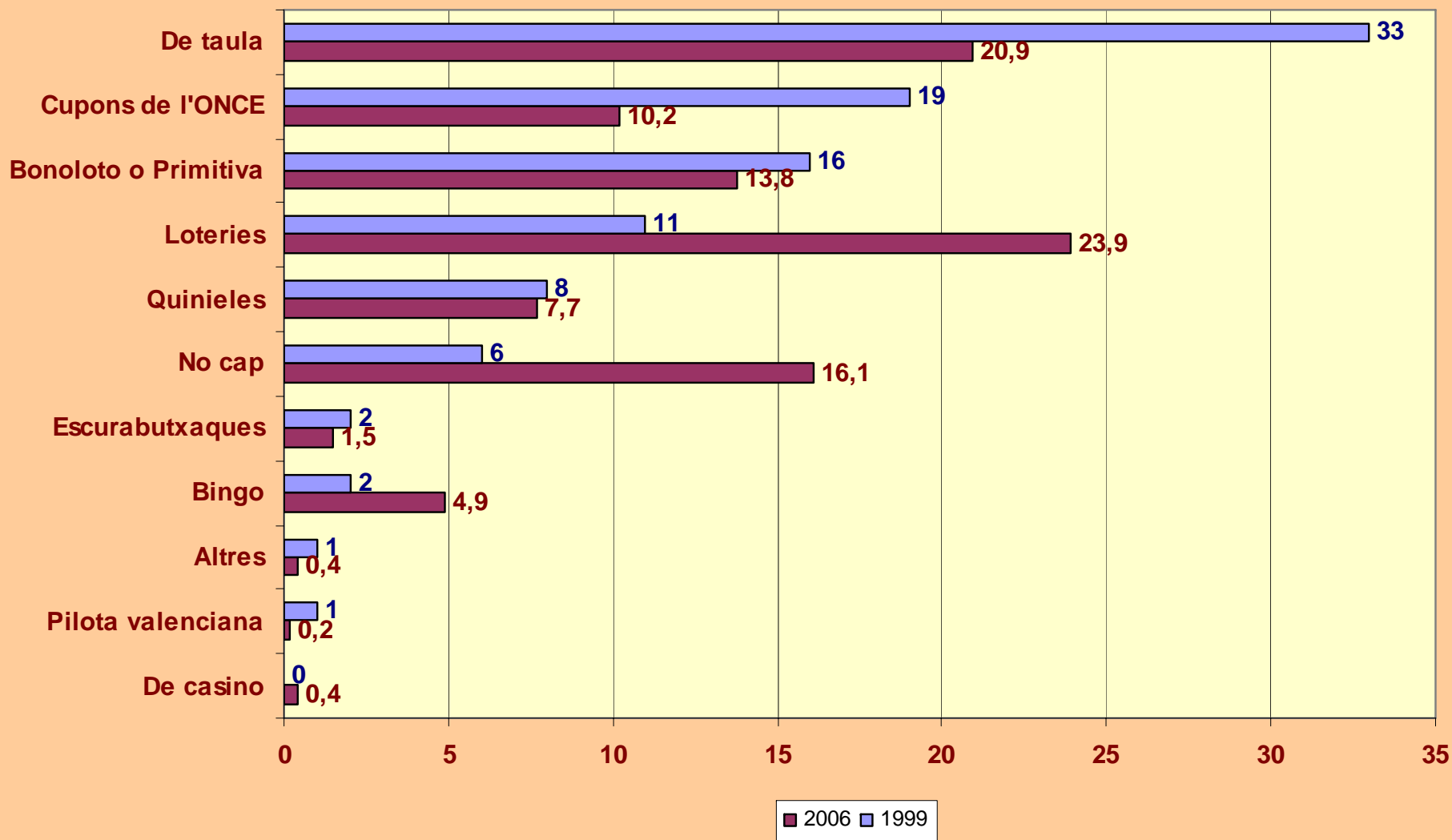
Evolució de les estimacions dels ciutadans amb problemes lleus de joc i dels jugadors patològics a la Comunitat Valenciana



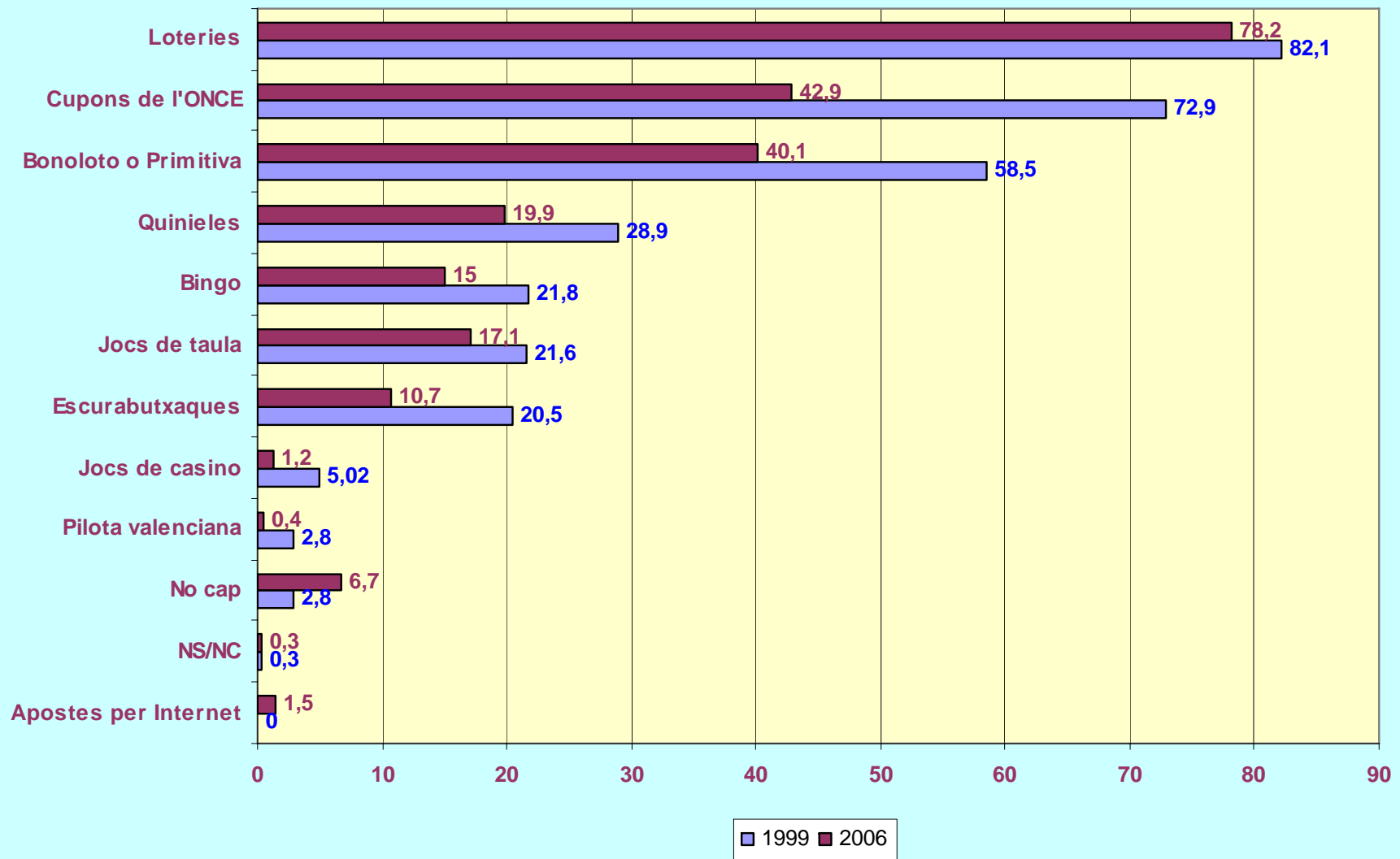
Dades més rellevants

- ◆ L'evolució dels jugadors patològics és manté ascendent des de 1999 respecte al nombre de persones afectades, però la prevalença respecte a la població es manté al voltant del 2% (1999: 2%; 2001: 2,3% i 2006: 2,1%)
- ◆ De la mateixa manera que els jugadors patològics es mantenen en evolució, els jugadors amb problemes lleus de joc acaben quasi multiplicant-se per 2 (de 85.032 passen a 163.785 en l'estimació, atés l'augment de la població a la CV)

Quin és el seu joc d'atzar favorit?



En quins d'estos jocs aposta o juga diners actualment?



Dades més rellevants

- ◆ La dada més positiva és l'augment de les persones que manifesten no jugar a cap dels jocs d'atzar: d'un 6% en 1999 a un 16% en 2006. I, no apostar, d'un 2,8% en 1999 a un 6,7% en 2006.
- ◆ I la disminució de les apostes en tots els jocs, llevat de les apostes per Internet, que òbviament en 1999 no apareixien.

Dades més rellevants dels jugadors patològics

- ◆ Disminuïx la prevalença dels jugadors patològics en un 0,2 de 2001 a 2006
- ◆ Els jugadors patològics reconeixen que en el seu entorn es beu bastant més alcohol (62,5%), es consumix cocaïna (37,5%), es juguen molts més diners (33,3%) i es prenen fàrmacs per a combatre l'ansietat (25%)

Dades més rellevants dels jugadors patològics

- ◆ A més, són fumadors (87,5%), beuen diàriament alcohol (25%) i preferixen jugar a la Loteria (87,5%), al bingo (70,8%) i a les màquines escurabutxaques (66,7%)
- ◆ Reconeixen que on han guanyat més diners és en les màquines escurabutxaques (29,2%), a pesar de jugar a tots els jocs d'atzar

Dades més rellevants dels jugadors patològics

- ◆ La quantitat més elevada de diners la van apostar en els casinos
- ◆ Sempre que perden tornen a jugar per recuperar la pèrdua
- ◆ Només el 16,7% d'ells reconeix que té problemes amb el joc
- ◆ El 58,3% reconeix que ha intentat deixar de jugar i que no n'han sigut capaços

