

Estudio sobre hábitos de juego en la Comunitat Valenciana

Evolución de datos: 1999, 2001 y 2006

Metodología

- ◆ Definición del universo:
 - Mayores de 18 años según Padrón Municipal de habitantes publicado por INE y correspondiente al año anterior a la ejecución del estudio.
- ◆ Tamaño de la muestra y margen error:
 - 1999= 816, error estadístico $\pm 3\%$; intervalo confianza 95.5%
 - 2001= 816, error estadístico $\pm 3\%$; intervalo confianza 95.5%
 - 2006= 1111 error estadístico $\pm 3\%$; intervalo confianza 95.5%

Distribución de la muestra

- ◆ El sistema de muestreo utilizado es el de estratificación polietápica proporcional, atendiendo a 4 variables básicas:
 - Provincia (Alacant, Castelló y Valencia)
 - Hábitat (Municipios de menos de 10.000 habitantes, de 10.001 a 25.000, de 25.001 a 100. y más de 100.000)
 - Edad (de 18 a 65 años)
 - Sexo

Realización entrevistas

- ◆ El número total de puntos de muestreo ha sido de un mínimo de 56 y un máximo de 65.
- ◆ La selección del individuo a entrevistar es la de ruta aleatoria, completada con un sistema de cuotas de edad y sexo

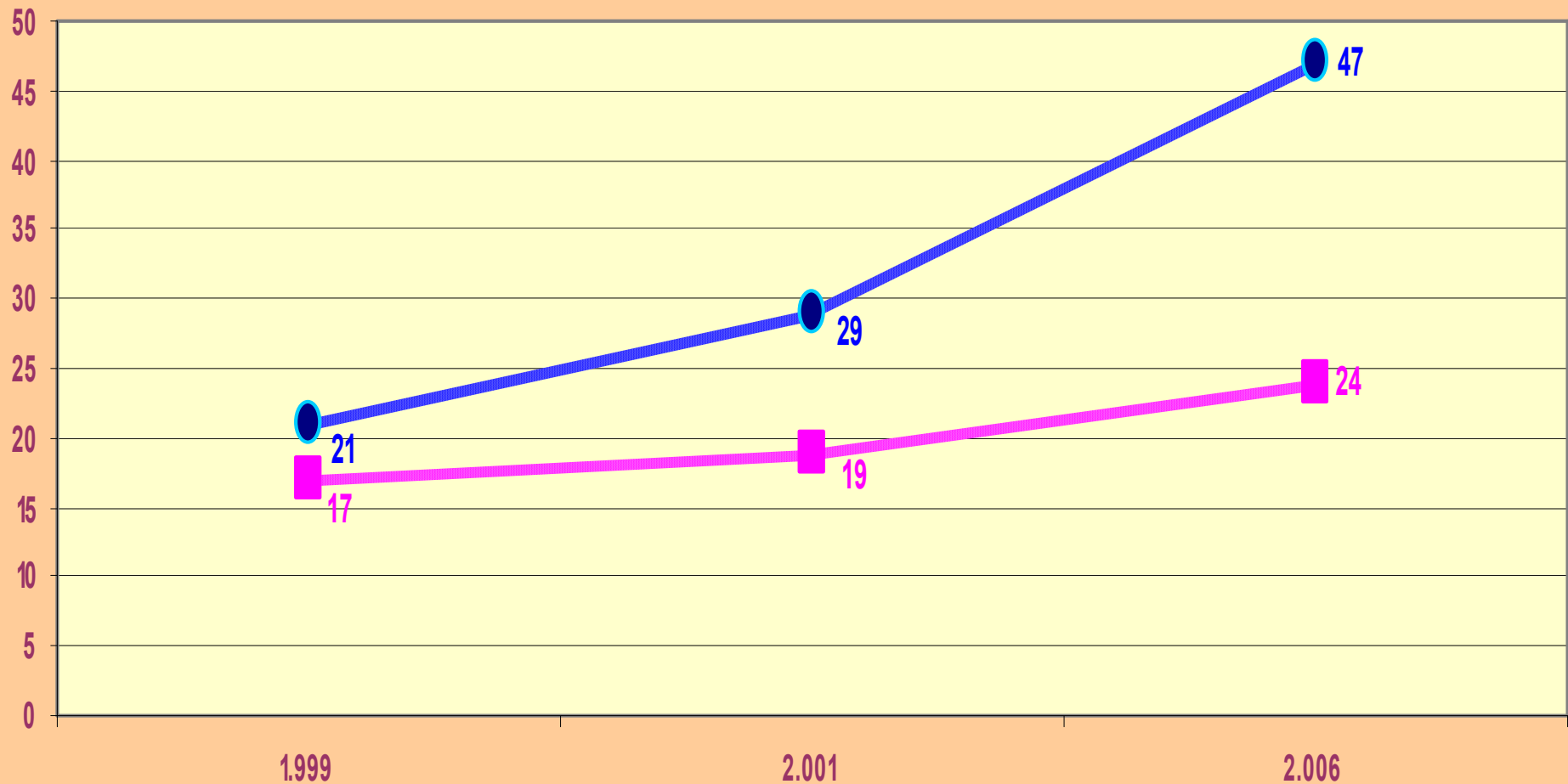
Editing y codificación

- ◆ Una vez realizadas las entrevistas se revisan éstas manualmente con el fin de realizar una primera depuración de errores.
- ◆ Se procede a realizar la codificación de cada una de las preguntas.
- ◆ Se utiliza el programa estadístico Barwin para su análisis.

Método y estrategia

- ◆ Las entrevistas están realizadas a doble ciego: ni el encuestador sabe el propósito de la misma, ni el encuestado sabe su finalidad.
- ◆ El objetivo es hallar la prevalencia del juego patológico en la Comunitat Valenciana. Apareada a la encuesta un instrumento de evaluación del juego patológico (SOGS)

Evolución de las prevalencias, en frecuencias, de los problemas leves de juego y los jugadores patológicos en la Comunitat Valenciana

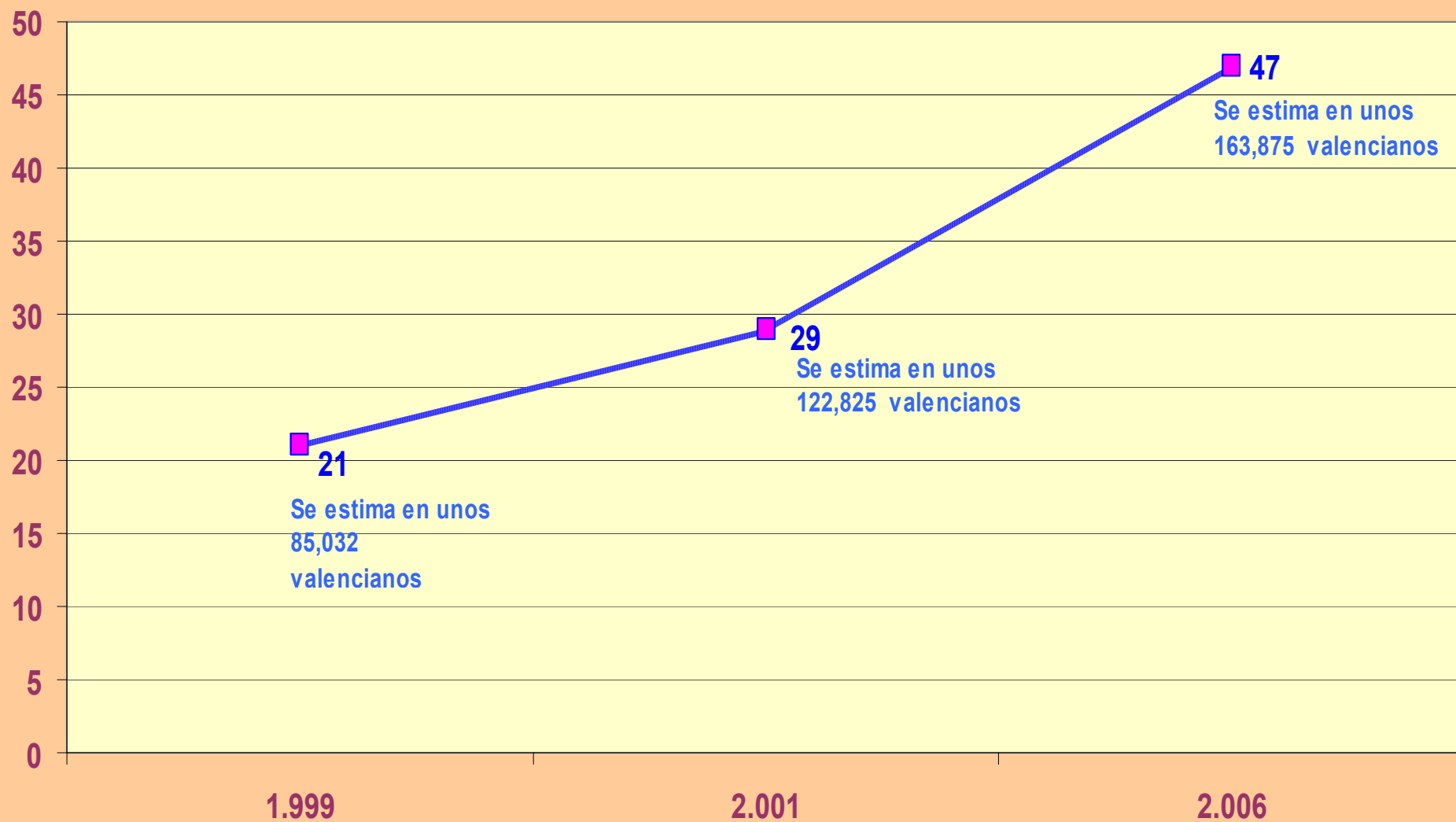


Problemas leves de juego

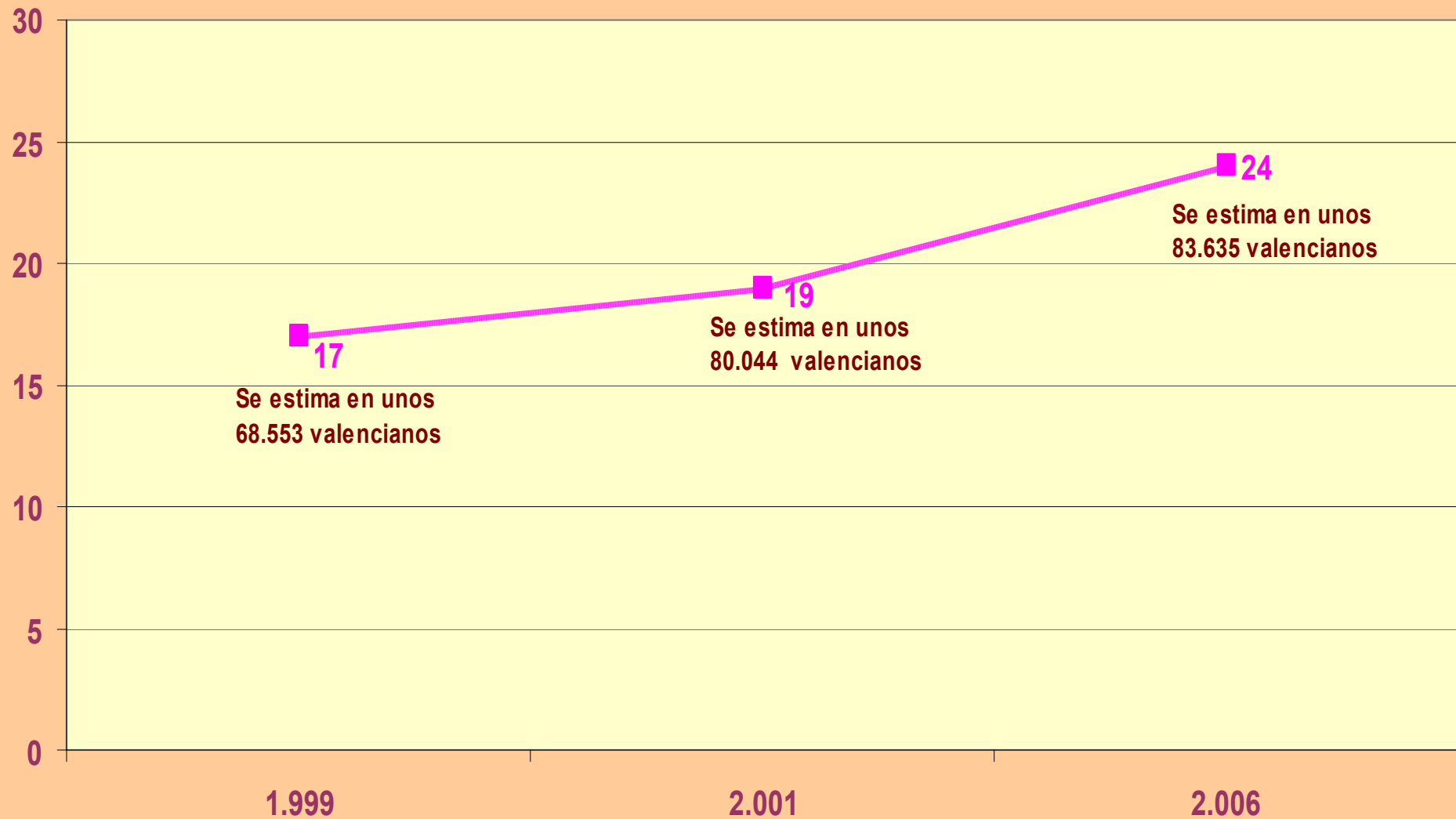


Jugador patológico

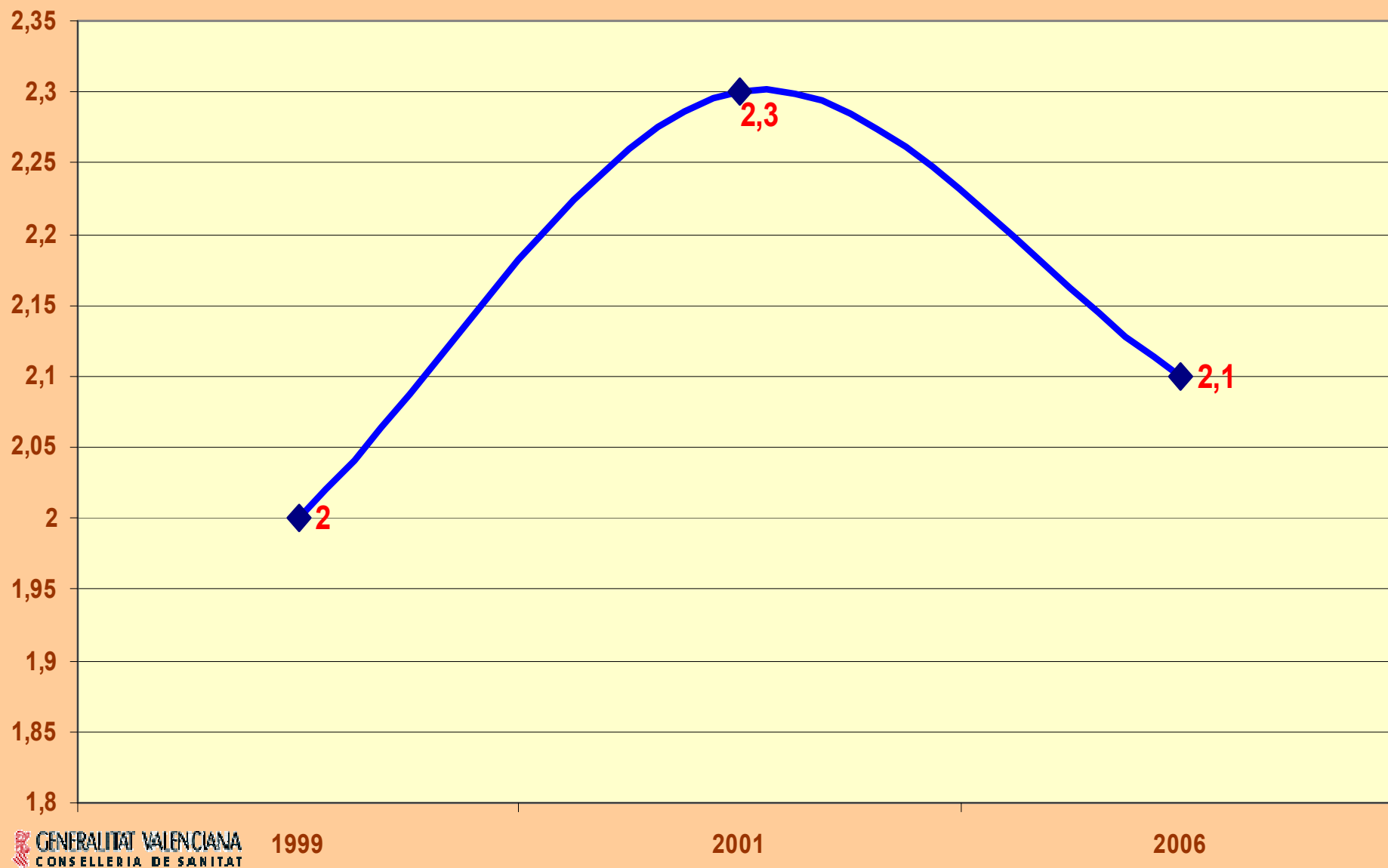
Evolución de las prevalencias, en frecuencias, de los problemas leves de juego en la Comunitat Valenciana



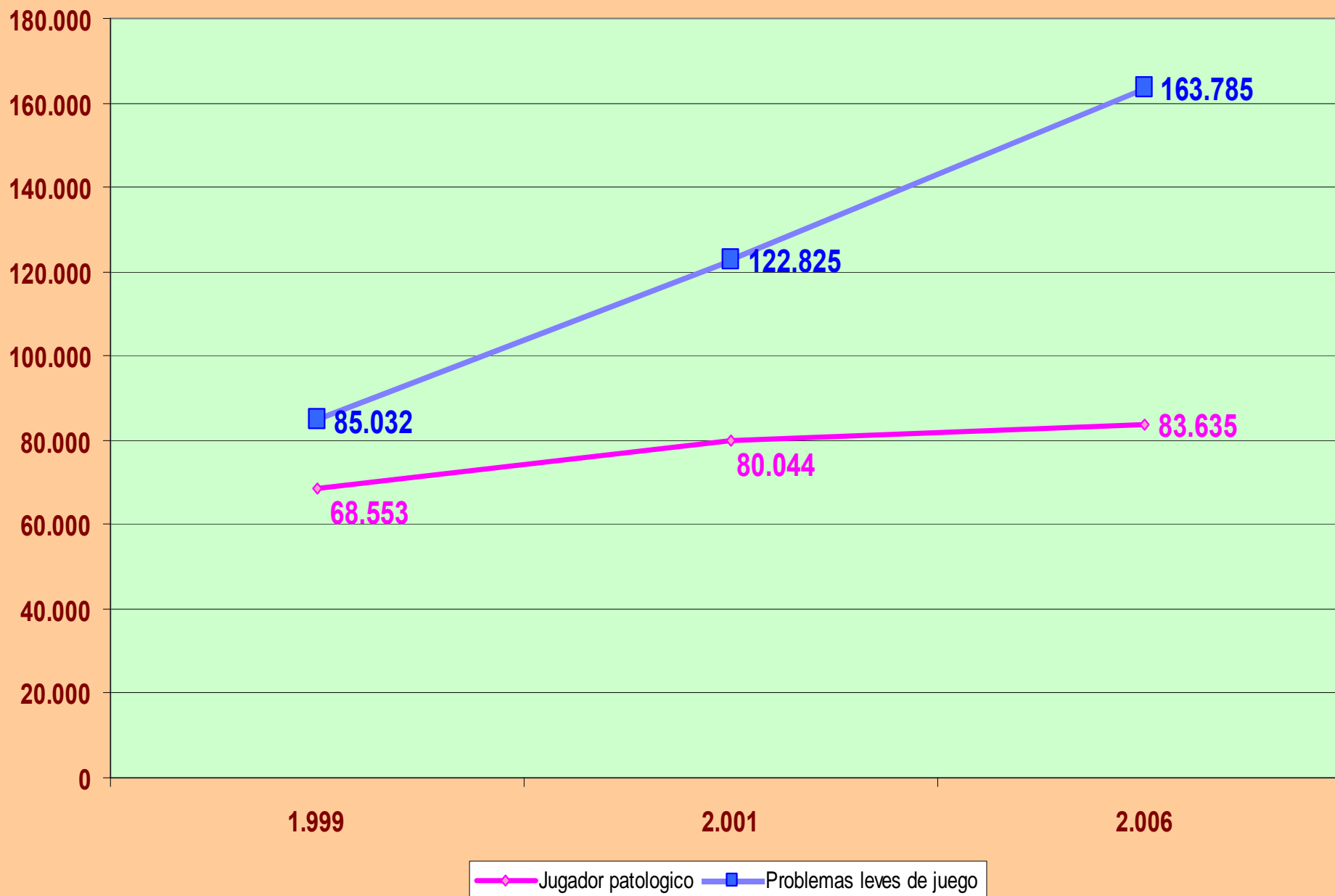
Evolución de las prevalencias, en frecuencias, de los jugadores patológicos en la Comunitat Valenciana



Evolución de las prevalencias para los Jugadores Patológicos en la Comunitat Valenciana



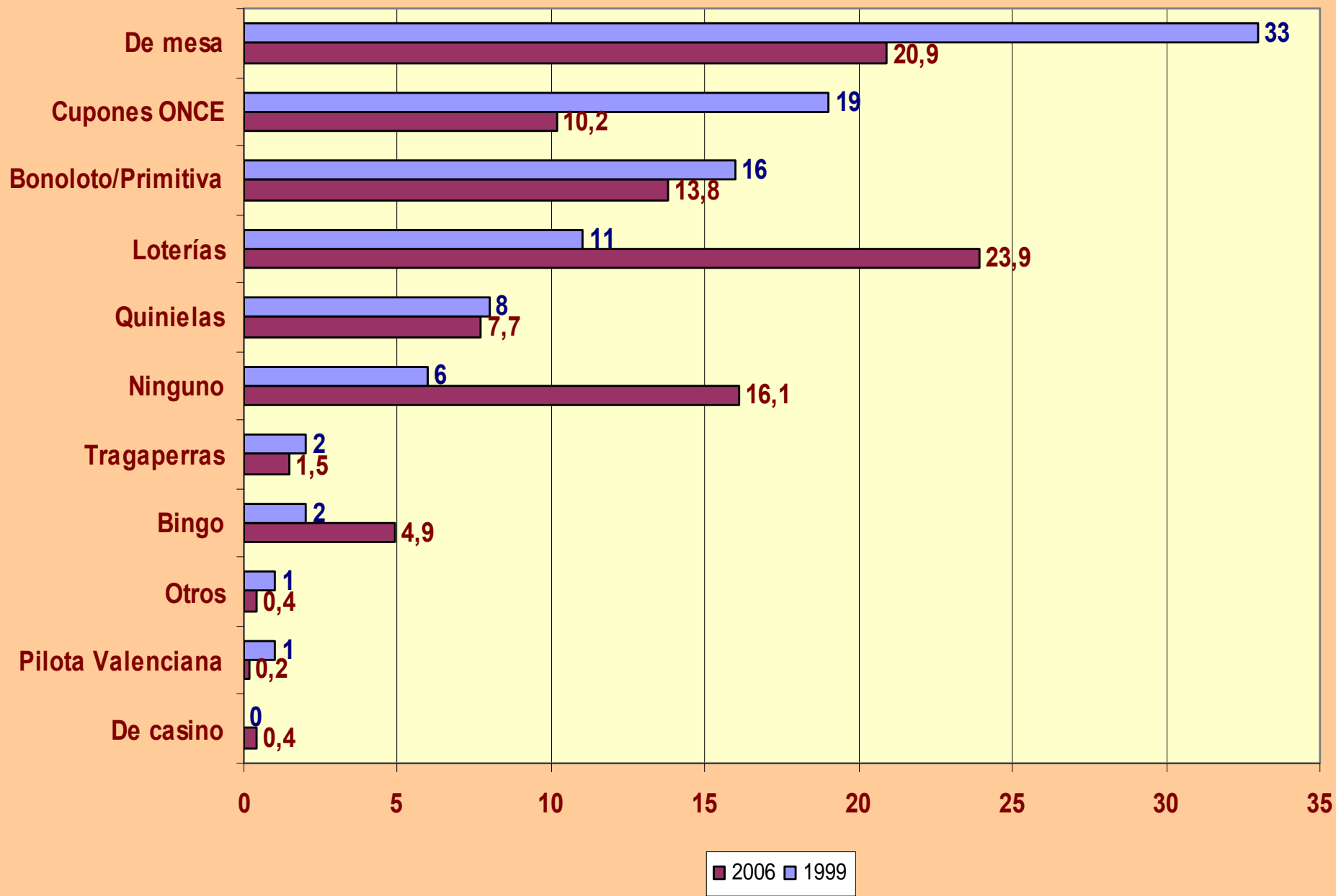
Evolución de las estimaciones de los ciudadanos con problemas leves de juego y de los jugadores patológicos en la Comunitat Valenciana



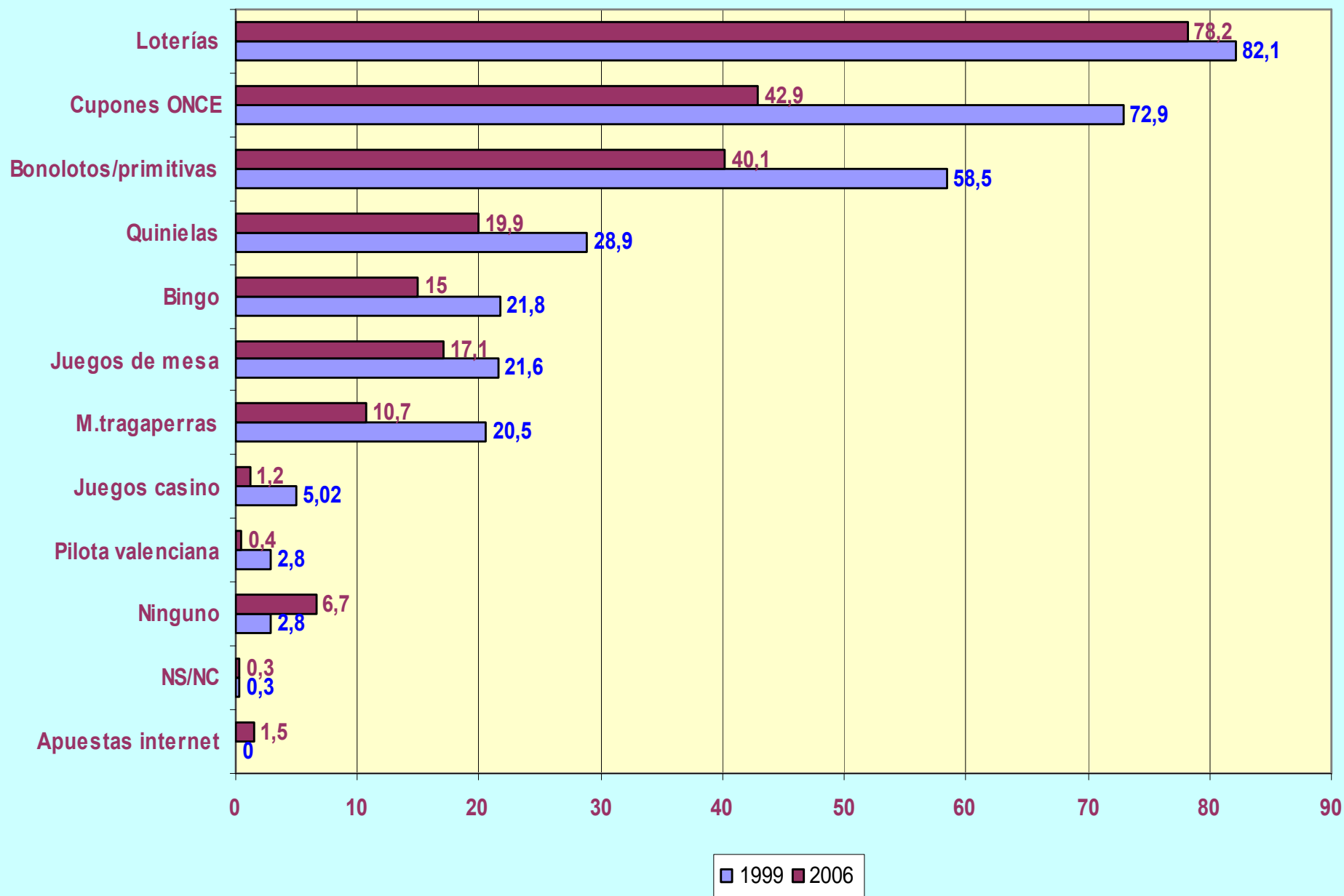
Datos más relevantes

- ◆ La evolución de los jugadores patológicos mantiene una ascendencia desde 1999 respecto al número de afectados, pero su prevalencia respecto a la población se mantiene alrededor del 2% (1999: 2%; 2001:2.3% y 2006: 2.1%)
- ◆ Así como los jugadores patológicos se mantienen en la evolución, los jugadores con problemas leves de juego acaban casi multiplicándose por 2 (de 85.032 pasan a 163.785 en su estimación, debido al aumento población en la CV)

¿Cuál es su juego de azar favorito?



¿En cuáles de estos juegos apuesta o juega dinero actualmente?



Datos más relevantes

- ◆ El dato más positivo es el aumento de las personas que manifiestan no jugar a “ninguno” de los juegos de azar; de un 6% en el 1999 a un 16% en el 2006. Y no apostar, de un 2.8% en 1999 a un 6.7% en el 2006.
- ◆ Y, disminución de las apuestas en todos los juegos, con la excepción de las apuestas de Internet, que obviamente en el 1999 no aparecían.

Datos más relevantes de los jugadores patológicos

- ◆ Disminuyen la prevalencia de los jugadores patológicos en un 0,2 del 2001 al 2006
- ◆ Los jugadores patológicos reconocen que en su entorno se bebe bastante más alcohol (62,5%), se consume cocaína (37,5%) se juega mucho más dinero (33,3%) y se toman fármacos para combatir la ansiedad (25%)

Datos más relevantes de los jugadores patológicos

- ◆ Además, son fumadores (87,5%), beben diariamente alcohol (25%) y prefieren jugar a la Lotería (87,5%) al bingo (70,8%) y a las máquinas tragaperras (66,7%)
- ◆ Reconocen que donde han ganado más dinero es en las máquinas tragaperras (29,2%) a pesar de jugar a todos los juegos de azar.

Datos más relevantes de los jugadores patológicos

- ◆ Las cantidad más elevada de dinero la apostaron en los casinos.
- ◆ Siempre que pierden vuelven a jugar para recuperar lo perdido.
- ◆ Sólo el 16,7% de ellos reconoce tener problemas con el juego.
- ◆ El 58,3% reconoce haber intentado dejar de jugar y han sido incapaces de ello.

