

INFORME

USO DE JUEGOS Y PLATAFORMAS DE APUESTAS ONLINE EN LA CIUDAD DE SANTA FE Y LA REGIÓN



¿Qué es el informe sobre uso de juegos y plataformas de apuestas online?

El siguiente informe consta de la sistematización de datos resultantes de un estudio realizado por el Centro de Estudios de la Fundación DEMOS entre el 7 y el 15 de junio de 2024 en la ciudad de Santa Fe (Argentina) y localidades del departamento La Capital de la provincia homónima. El mismo, busca conocer hábitos vinculados al consumo de juegos de apuestas online en la población local.

¿Qué objetivos persigue este informe?

- Conocer hábitos vinculados al consumo de juegos de apuestas online.
- Conocer modos de acceso al conocimiento de la oferta de juegos de apuestas online.
- Indagar en la percepción de gravedad sobre el uso patológico de juegos de apuestas online y el nivel de información con el que se cuenta en relación al mismo.
- Categorizar la opinión de los encuestados sobre posibles medidas a tomar frente a la emergencia de problemáticas vinculadas al uso de juegos de apuestas online.

¿Qué utilidad persigue este informe?

El informe busca contribuir al conocimiento sobre el estado de situación en relación al consumo local de juegos de apuestas online a partir de la divulgación de datos que promuevan y faciliten la toma de decisiones y acciones políticas, institucionales y de la comunidad en general en clave preventiva, de atención y posvención, en relación a los riesgos y problemáticas devenidas del uso y abuso de los mismos y en particular de las modalidades patológicas de vincularse con ellos.

Metodología

Este informe se construyó en base a la sistematización de datos obtenidos de un cuestionario anónimo de diseño semiestructurado que tuvo como muestra a 409 personas pertenecientes a la ciudad de Santa Fe y localidades cercanas.

Introducción

Acerca de la Ludopatía.

En los últimos años, el uso patológico (Ludopatía) de juegos online y en particular de aquellos que se estructuran en función de sistemas de apuestas, se ha ido consolidando en un emergente social y en creciente preocupación política y científica en el campo de la salud mental. Si bien el estudio sobre la Ludopatía ha ganado terreno en el interés científico a partir de la década de los 80 con su incorporación al Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (APA,1980), en la última década el crecimiento de la tasa de prevalencia de este padecimiento a nivel mundial, la emergencia de sectores poblacionales jóvenes vinculados a esta problemática y la expansión del negocio del juego a partir de nuevas tecnologías virtuales, han puesto de manifiesto la necesidad de profundizar en el conocimiento psicosocial de la ludopatía, de su estudio etno-epidemiológico y sobre todo en la necesidad de su incorporación en la agenda política como un problema de salud pública de imperioso abordaje.

Etimológicamente, el término Ludopatía, está formado por el vocablo ludus, de origen latino que significa „yo juego" o „juego" y el prefijo griego pa..-, pato-, que equivale a dolencia o afección; o sea, enfermedad del juego y pasión por el juego, la segunda acepción puede interpretarse en la práctica clínica, como adicción por el juego.(Hernández Cruz; Bujarrón Mendoza, 2020,p.612)

Según la Organización Mundial de la Salud, la Ludopatía o juego patológico se define como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida de la persona enferma en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares; esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas.(OMS,1992)

El DSM-V¹, publicado en el año 2013, a diferencia de sus versiones anteriores que describían al juego patológico como un trastorno de control de impulsos, amplía la nosología de la Ludopatía, clasificando este padecimiento dentro de los llamados trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos. Esta modificación nosológica abandona la comprensión de este padecimiento como un trastorno obsesivo compulsivo y lo sitúa en el orden de adicción no farmacológica por su similitud en términos de cuadro clínico con los procesos de adicción a sustancias químicas.

El Juego Patológico encuentra como características centrales una necesidad incontrolable de jugar, la falta de control sobre el acto de juego, la priorización del juego sobre otras actividades y el seguir jugando a pesar de las consecuencias negativas para las personas que

¹ Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Quinta edición. Asociación Estadounidense de Psiquiatría.

Introducción

Acerca de la Ludopatía.

esto conlleva. (Villatoro Velázquez et al. 2018)

A nivel internacional el surgimiento de los juegos de azar y de apuestas online han impactado en el aumento y diversificación de los jugadores. Esta nueva modalidad de juego, ha modificado las condiciones estructurales y situacionales de los juegos de azar, generando la posibilidad de que aumente la frecuencia con la que se realizan apuestas y facilitando las condiciones para que se realicen cotidianamente apuestas continuas, ininterrumpidas y excesivas. (McCormack, Griffiths, 2013).

Durante el mes de Mayo de 2024 la Consultora Opina Argentina, publicó los resultados de un estudio sobre la incidencia de las apuestas online en el país. En sus resultados se advierte un crecimiento de la práctica de juegos de apuestas en la población joven, detallando que un 16% de los jóvenes encuestados reconoce realizar apuestas en juegos online, mientras que 3 de cada 10 encuestados afirma conocer a alguien de su entorno social afectado por la Ludopatía.

En recientes estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la provincia de Buenos Aires, se advierte que el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego de apuestas, y dentro de ese porcentaje el 95% son personas que lo hacen recreativamente, un 3,5% corresponden a jugadores problemáticos y un 1,5% a jugadores compulsivos. Según este informe, en la Argentina hay unas 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos al juego.

A nivel local y regional los estudios sobre tasas de incidencia sobre apuestas online y de prevalencia sobre juego patológico son escasos, los datos disponibles encienden señales de alarma sobre la agudización de esta problemática de la Salud Mental, motivando la producción de este estudio e informe sobre el uso de plataformas de juegos online y apuestas deportivas en la Provincia de Santa Fe.

Acerca de la Legislación provincial.

En la provincia de Santa Fe, en el año 2009 se sancionó la ley nro. 12991. La misma se construyó en búsqueda de consolidarse como una herramienta preventiva, determinando la incorporación obligatoria de la leyenda: "el jugar compulsivamente es perjudicial para la salud" tanto en todas las formas publicitarias que promocionan el consumo de juegos de azar y apuestas, como también en los accesos edilicios de locales ligados a este negocio.

En el año 2011, se establece el decreto provincial Nro. 2497. El mismo se constituye como un convenio entre la Caja de asistencia social- Lotería de Santa Fe y el Ministerio de Salud de la provincia

Introducción

Acerca de la Legislación provincial.

consagrado en función del compromiso de construir e instrumentar políticas tendientes a promover el juego responsable, los aspectos saludables de lo lúdico y tratando de evitar los síntomas que puedan provocar la participación desordenada y compulsiva en los juegos de azar.

El decreto provincial nro. 998/20 del año 2020, autorizó a los concesionarios de los casinos Puerto Santa Fe SA, City Center de Rosario y Casino Melincué SA, a implementar y explotar los juegos de azar a través de la modalidad complementaria denominada online o virtual por 15 años.

En diciembre del año 2023, a través de la Ley registrada bajo el nro. 14.235, sancionó la regulación de la actividad de juegos de azar y apuestas deportivas y/o pronósticos deportivos en línea y/o con modalidad virtual. En la misma se advierte que la regulación tiene como objetivos: La Garantización del orden público, la erradicación del juego ilegal y la promoción del juego legal responsable, tratando de minimizar los riesgos de adicción al juego.

Para el mes de mayo de 2024, el Poder Ejecutivo de la provincia de Santa Fe, reglamentó la ley antes mencionada, Siendo la Lotería de Santa Fe, la encargada de arbitrar los mecanismos necesarios y oportunos para preservar que los montos que se apuestan en los juegos en línea puedan ser supervisados debidamente, asegurando la percepción de tributos y canon, evitando así que su destino sean otras jurisdicciones y/u operadores no autorizados.

En fecha de realización de este informe, en la Legislatura Provincial se encuentran en tratamiento diversos proyectos de ley de ambas cámaras que buscan regular y prevenir la ludopatía.

Resultados del estudio

1. Consumo de apuestas en juegos online: prevalencia y edades.

Respecto al consumo de apuestas en juegos online, el resultado del estudio muestra que casi un tercio (29,5%) de las personas encuestadas, afirma haber realizado apuestas en juegos online (*Gráfico 1*). Respecto a la frecuencia de las mismas (*Gráfico 2*), del total de personas que manifestaron haber apostado, un 33,9% reconoce haber realizado apuestas al menos una vez en la última semana previa a su participación en el cuestionario (período estipulado entre el 7 y el 15 de Junio de 2024), mientras que un 24,8% de los mismos en el último mes. Un 41,3% en el trayecto del último semestre.

Realización de apuestas en juegos online

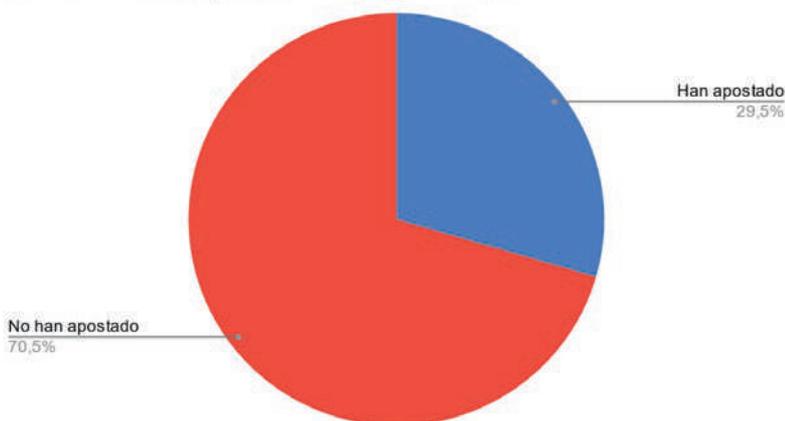


Gráfico 1

Frecuencia realización de apuestas online

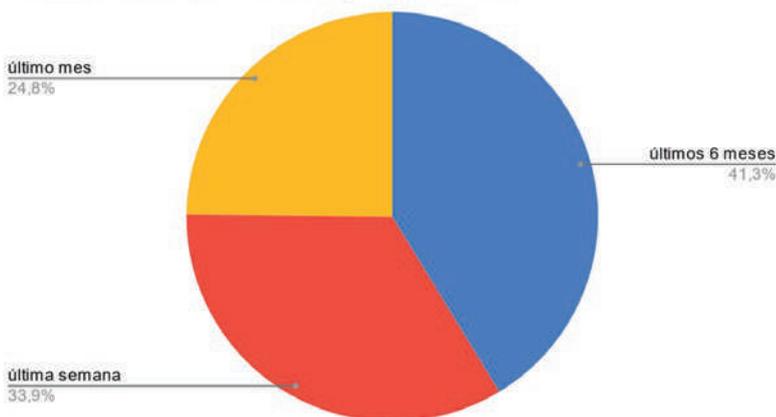


Gráfico 2

Por otro lado, el análisis según rango etario de la población encuestada revela que un 30,1% del segmento de 18 años o menos ha realizado apuestas (al menos en los últimos seis meses). Respecto al grupo de 19 a 25 años, un 52,9% de los que completaron la encuesta manifestó haber realizado apuestas; la proporción cae al 20,1% en el grupo de mayores de 25 años.

Resultados del estudio

2. Otras características referidas a la realización de apuestas online.

Del total de encuestados que afirman realizar apuestas, un 76,8% de los mismos prefiere utilizar las apps proporcionadas por casinos online, un 9,9% páginas web y apps de juegos de apuestas deportivas, un 8,3% manifiesta utilizar apps de juegos de azar como ruletas o juegos de cartas y un 5% se reconoce usuario de apps de otro orden, entre las que se detallan plataformas internacionales de apuestas de poker.



Gráfico 3

El análisis según rango etario revela un mayor uso de diferentes plataformas entre los jóvenes menores de 18 años, en comparación a los otros segmentos en los que la preferencia por los casinos online es mayor (Gráficos 4, 5 y 6).

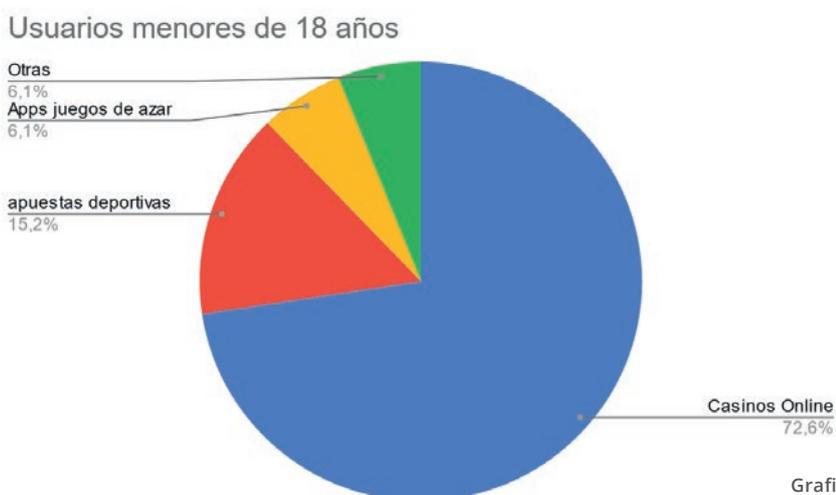


Gráfico 4

Resultados del estudio

2. Otras características referidas a la realización de apuestas online.

Usuarios de 19 a 25 años

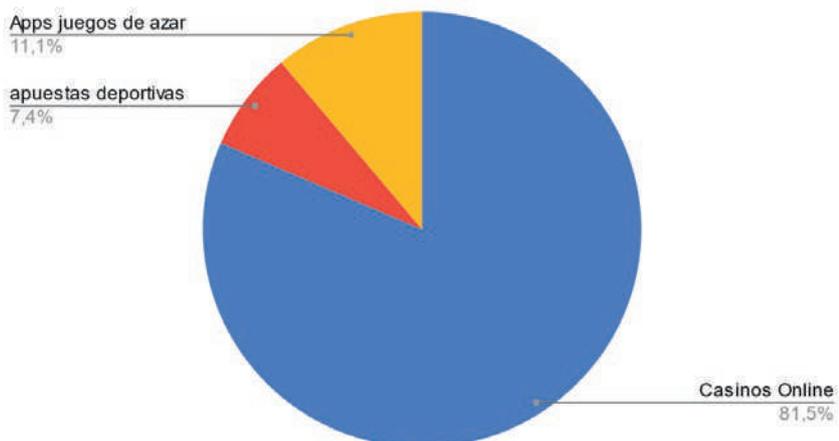


Grafico 5

Mayores de 25 años

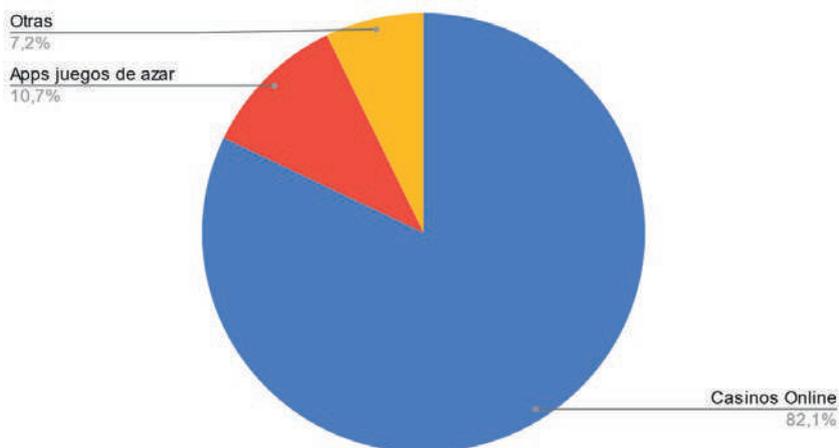


Grafico 6

Acercamiento al mundo de las apuestas online y percepción de los riesgos asociados.

Casi la mitad (49,6%) de las personas encuestadas que juegan, afirman haber conocido la oferta de las plataformas de apuestas en juegos online por recomendación de otros usuarios. Un 30,6% manifiesta haberlas conocido por medio de redes sociales entre las que se enuncian tiktok, instagram, twitter e influencers, mientras que un 14,9% de los mismos por medio de publicidades (televisivas, radiales, etc.) Un 5% de los encuestados advierte haberlas conocido por otros medios no detallados.

Conocimiento sobre plataformas de juegos online

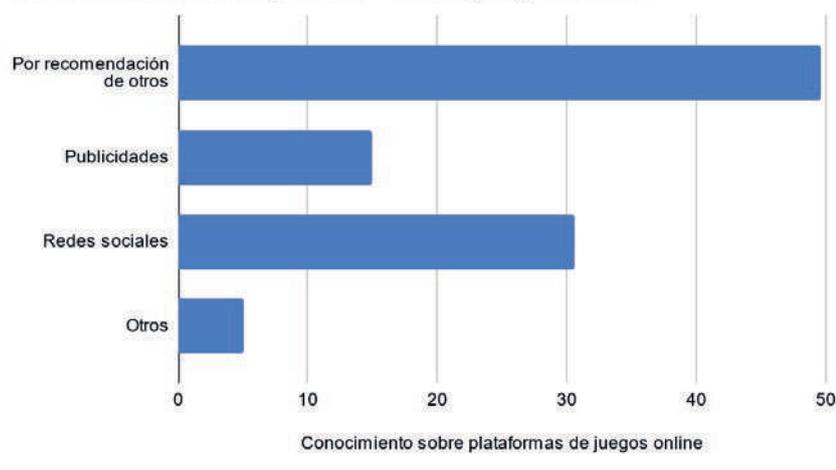


Grafico 7

Ante las preguntas referidas al nivel de riesgo en el juego, un 24% de los encuestados reconoce haber apostado más dinero del que se podía permitir. Un 14% de los mismos reconoce haber tenido que pedir dinero prestado o vender algo para poder ejercer la apuesta, mientras que un 0,8% decidió no responder a dicha pregunta.

¿Alguna vez has apostado más dinero del que te podías permitir?

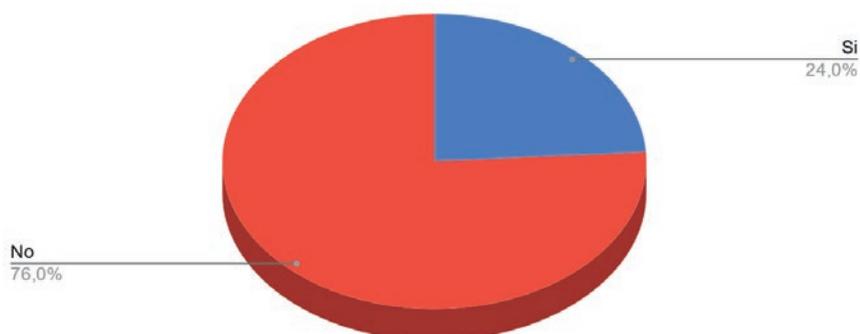


Grafico 8

Acercamiento al mundo de las apuestas en juegos online y percepción de los riesgos asociados.

¿Alguna vez has pedido dinero prestado o has vendido algo para poder apostar?

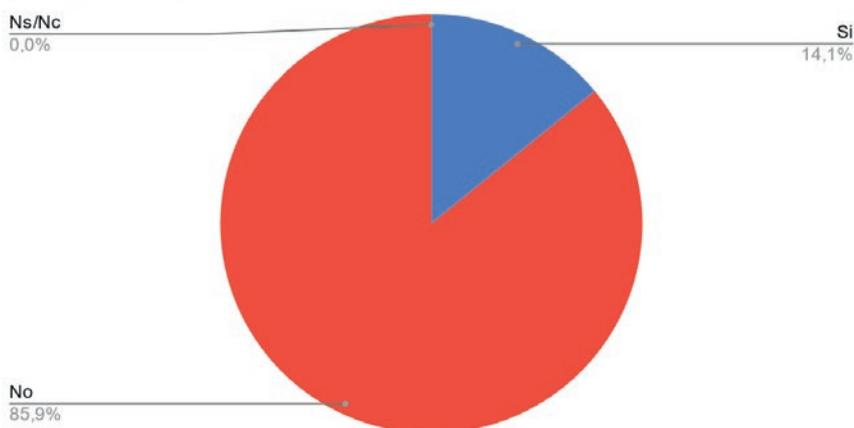


Gráfico 8

En relación al nivel de conocimiento sobre la ludopatía, el 59,2% de los encuestados afirma estar informado sobre el juego patológico, mientras que un 21% afirma desconocerlo. Un 16,6% de los mismos manifiesta necesitar más información sobre la ludopatía.

¿Estás informado sobre la ludopatía o adicción al juego?

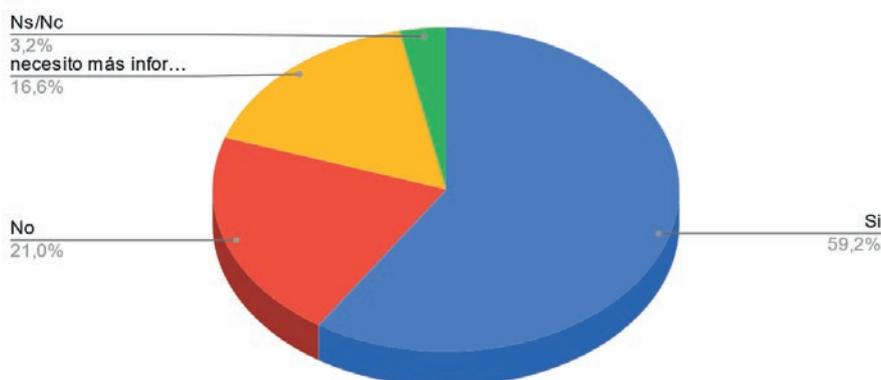


Gráfico 9

En lo referido al nivel de gravedad que se atribuye a la problemática, en 48,2% de los encuestados percibe a la Ludopatía como un problema grave, mientras que un 31,1% asume que es un problema bastante grave. Un 11,2% afirma que se trata de un problema poco grave, mientras que un 6,8% afirma que la Ludopatía no representa ningún problema. A su vez, el 29% de los encuestados, confirmó el conocer a una persona de su círculo íntimo atravesando algún tipo de padecimiento subjetivo vinculado al juego.

Acercamiento al mundo de las apuestas online y percepción de los riesgos asociados.

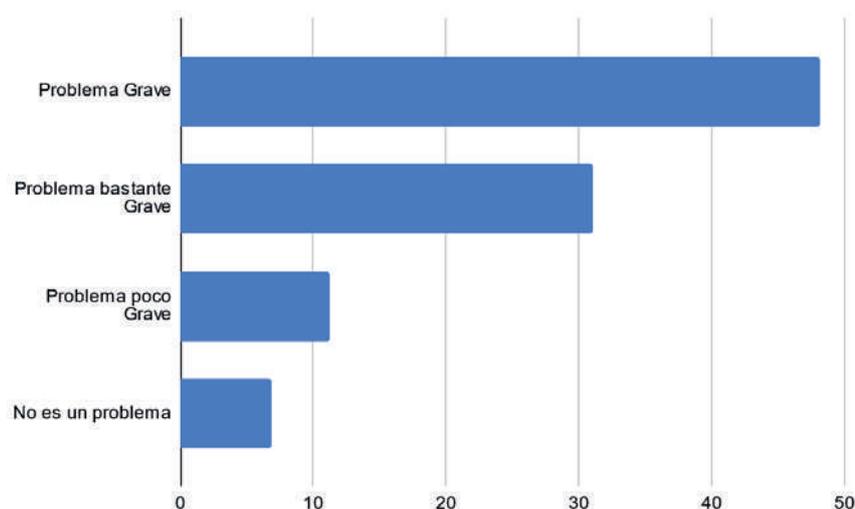


Grafico 10

Por último, en 36,4% de los encuestados opina que es necesario el brindar mayor información sobre los riesgos de las apuestas online y el juego patológico. Mientras que un 26,4% considera que se deberían arbitrar medidas tendientes a regular la actividad de los juegos de apuestas online. Un 14,7% percibe que se deberían prohibir las publicidades de los casinos online y las apps de apuestas, mientras que un 14,2% manifiesta que se debería prohibir el negocio de juegos online. Un 8,3% advierte que se deberían realizar otras medidas alternativas no especificadas.

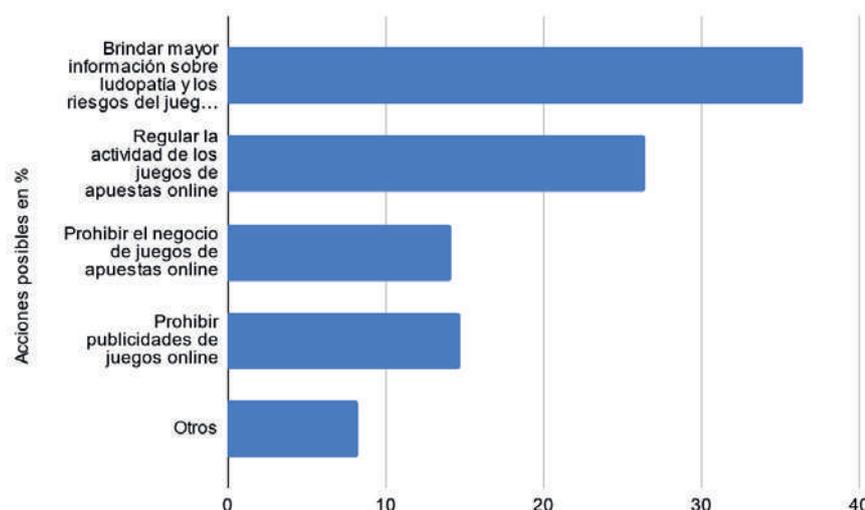


Grafico 11

Si bien el estudio realizado se constituye como una primera aproximación al complejo y problemático campo del consumo de juegos y apuestas online, los datos resultantes del mismo ponen en evidencia

Acercamiento al mundo de las apuestas online y percepción de los riesgos asociados.

la imperiosa necesidad de profundizar en el conocimiento del estado de situación en Argentina y en la provincia de Santa Fe y a su vez en el diseño, construcción e implementación de acciones políticas e institucionales que en clave preventiva puedan abordar este emergente social.

El presente estudio muestra una mayor prevalencia del consumo de apuestas online de jóvenes de hasta 25 años, mayoritariamente a través de plataformas de casinos online. Un cuarto de los apostadores reconoce haber apostado una mayor cantidad de la que razonablemente se podían permitir, y casi un 40% manifiesta carecer de información suficiente respecto a la ludopatía.

Todo ello pone de manifiesto la necesidad de implementar líneas de acción institucionales tendientes a la formación, la sensibilización y la prevención sobre esta problemática. En este sentido, el sistema educativo se constituye como un ámbito fundamental para el abordaje de esto, a través de sus dispositivos de ruedas de convivencia, rondas de palabras y dispositivos lúdicos. Resulta palmaria la necesidad de implementar políticas públicas educativas basadas en la formación docente y en el fortalecimiento de espacios democráticos de diálogo y escucha en relación a esta temática. Sin embargo, la complejidad de la misma, requiere de la necesaria articulación interministerial, interinstitucional e intersectorial, para la consagración de estrategias de intervención integrales basadas en la prevención y en la promoción de la salud.

Referencias bibliograficas

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC: Autor

Hernández Cruz, M., y Bujardón Mendoza, A. (2020) Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. Rev Hum Med [online]. 2020, vol.20, n.3, pp. 606-624. ISSN 1727-8120.

McCormack, A., y Griffiths, M. D. (2013). A scoping study of the structural and situational characteristics of internet gambling. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, 3(1), 29-49.

Organización Mundial de la Salud (OMS) (1992). CIE-10. Trastornos mentales y del comportamiento. Descripción clínica y pautas para el diagnóstico. Ginebra

Opina Argentina(2024) Informe Ludopatía Digital. Recuperado de <https://www.opinaargentina.com.ar/>

Villatoro Velazquez, J; Escobar, R; Bustos Gamiño, M; Mujica Salazar, A; Medina Mora Icaza, M; Cañaz Martinez, V; Soto Hernández, I; Fleuz Bautista, C; Romero Martínez, M.. (2018). Magnitud y extensión del juego patológico en la población mexicana. Salud mental, 41(4),pp. 157-167



Informe

USO DE PLATAFORMAS DE JUEGOS Y APUESTAS ONLINE
