

Estudio de Opinión Pública

Juego Patológico: Tercera etapa

Profesionales de la salud mental

**Córdoba
Diciembre 2013**

Informe cualitativo - cuantitativo

.....P.3	
II.	Perfil de lo profesionales entrevistados
.....P.5	
III.	Práctica profesional: Atención de adictos a los juegos de azar
.....P.12	
IV.	Práctica profesional: Atención a familiares de adictos a los juego de azar
.....P.17	
V.	Práctica profesional: Atención de adictos a sustancias
.....P.22	
VI.	Representaciones
.....P.27	
VII.	Capacitación

I. Ficha técnica

- Investigación cuali-cuantitativa sobre áreas de indagación referidas a la atención profesional de pacientes adictos a los juegos de azar en Córdoba.
- Relevamiento sobre unidades de análisis, tomadas del universo constituido por profesionales de la salud mental (psicólogos y psiquiatras) de la provincia de Córdoba
- Entrevista en profundidad, Directa, Individual.
- No Probabilístico. Muestra de criterio según características específicas de los entrevistados. Técnica: feeding case o bola de nieve.
- Guía de entrevista con interrogantes abiertos y cerrados siguiendo la técnica de atención flotante.
- Muestreo por grado saturación de categorías de análisis, tomada entre los días 14 y 18 de diciembre de 2013. Tamaño: 250 profesionales.



Capítulo I

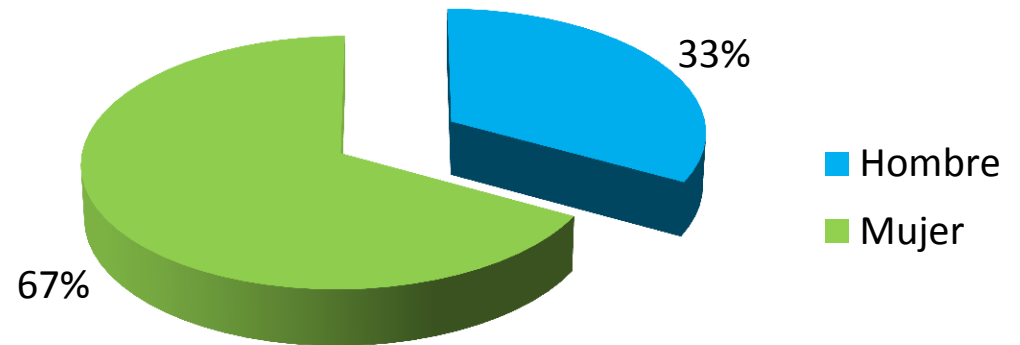
Perfil profesional de los entrevistados

Características personales de los entrevistados

Edad

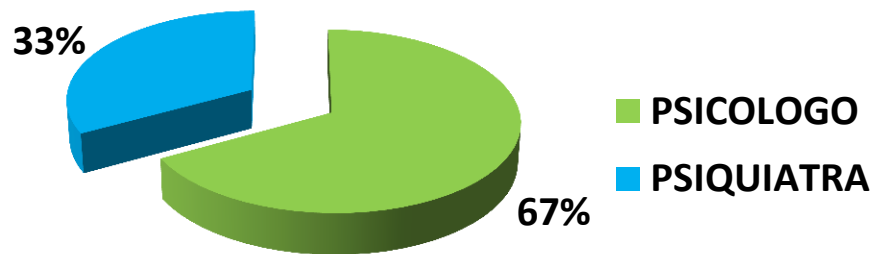
18- 29	7%
30- 49	75%
50- 65	16%
66- 99	2%

Sexo



Características profesionales de los entrevistados

Área de la salud mental



Especialidad

Psiquiatría	25%
Psicología Clínica	22%
No tiene especialización	17%
Psicoanálisis	8%
Neurología de las adicciones	5%
Psicología Social	3%
Adolescencia	3%
Sistémica	2%
Terapia de familia	2%
Discapacidad	2%
Cognitiva	2%
Gestáltica	2%
Orientación vocacional	1%
Infancia	1%
Neurorehabilitación	1%
Violencia de género	1%
Cuidados paliativos	1%
Psicodiagnóstico	1%
Adultos	1%

Características profesionales de los entrevistados

¿Tiene título de especialista otorgado por el Consejo de Médicos o el Colegio de Psicólogos?



¿Desde cuándo?

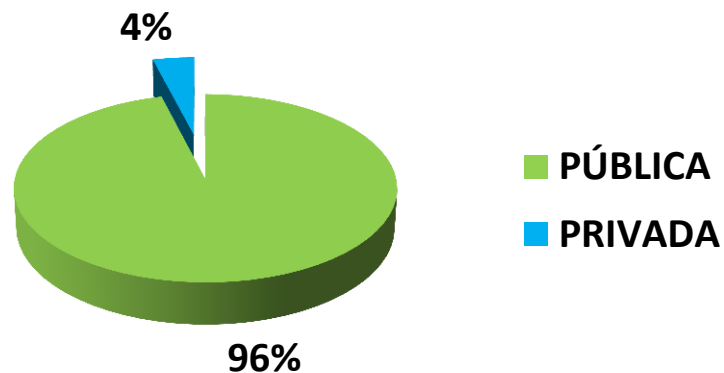
HASTA 5 AÑOS	40%
ENTRE 6 Y 10 AÑOS	19%
MÁS DE DIEZ AÑOS	40%

Características profesionales de los entrevistados

Tiempo de ejercicio de la profesión

HASTA 5 AÑOS	24%
ENTRE 6 Y 10 AÑOS	34%
MÁS DE DIEZ AÑOS	42%

Tipo de universidad que expidió su título

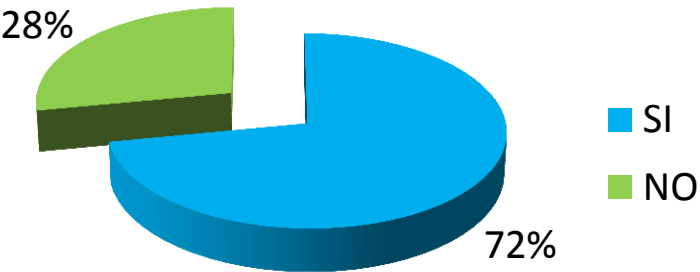


El 96% de los entrevistados son profesionales formados en la universidad pública, casi en su totalidad en la Universidad Nacional de Córdoba.

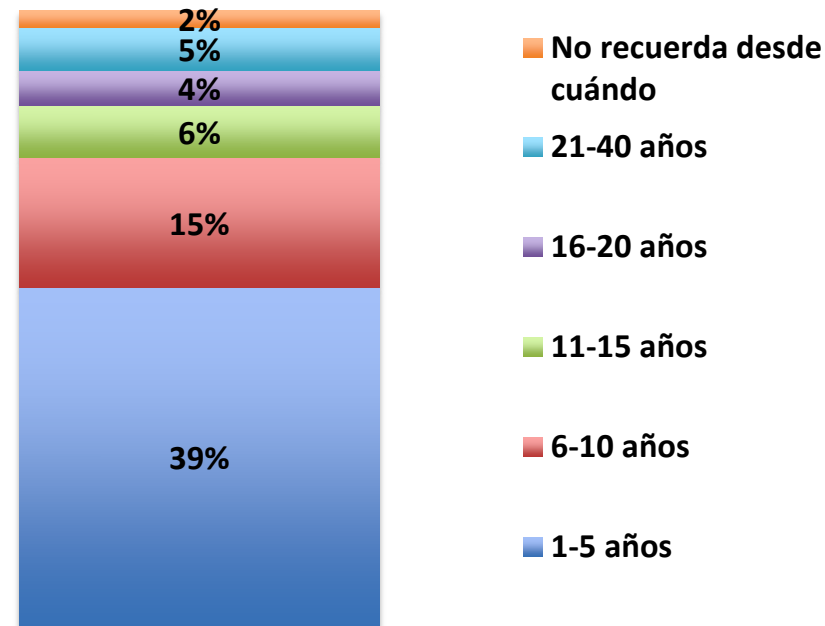
En cuanto los profesionales formados en universidades privadas, prevalece la Universidad Católica de Córdoba como principal formadora y le sigue la Universidad Siglo XXI. Otras instituciones formadoras nombradas fueron el Instituto Privado de Psicodiagnóstico y la Universidad Católica de Cuyo.

Postgrado de la UNC	24%
Hospital de Clínicas	13%
Neuropsiquiátrico	12%
Sanatorio Morra	4%
CEP Córdoba	3%
Consejo Médico	3%
Hospital de Niños	3%
Dirección de Violencia Familiar	3%
Neuropsiquiátrico de Oliva	2%
Siglo XXI	2%
Facultad de Ciencias Médicas	2%
FLACSO	2%
Servicio de Psiquiatría del Hospital Privado	1%
Escuela Privada de Bioética	1%
Instituto privado	1%
Hospital de Urgencias	1%
Centro de Estudios del Dr. Fiorini	1%
ITPI	1%
Universidad de Granada (España)	1%
Ninguno	1%
Dispensario municipal	1%
El puente	1%
Residencia de salud familiar comunitaria	1%
Hospital Italiano	1%
Hospital Rivadavia	1%
Universidad del Salvador	1%
Consejo de Psicólogos	1%
Instituto Privado Modelo de Neurología	1%
Richieri	1%
Dirección Municipal de Especialidades Médicas	1%
Clínica San Nicolás	1%
Centro de Terapia Familiar (Santa Fe)	1%
Sanatorio Allende	1%
Instituto privado	1%
Instituto Gestáltico de Córdoba	1%
CIEC	1%
Centro de Rehabilitación Sociolaboral	1%
Centro de Asistencia al Suicida	1%

¿Trabaja en algún establecimiento de salud?



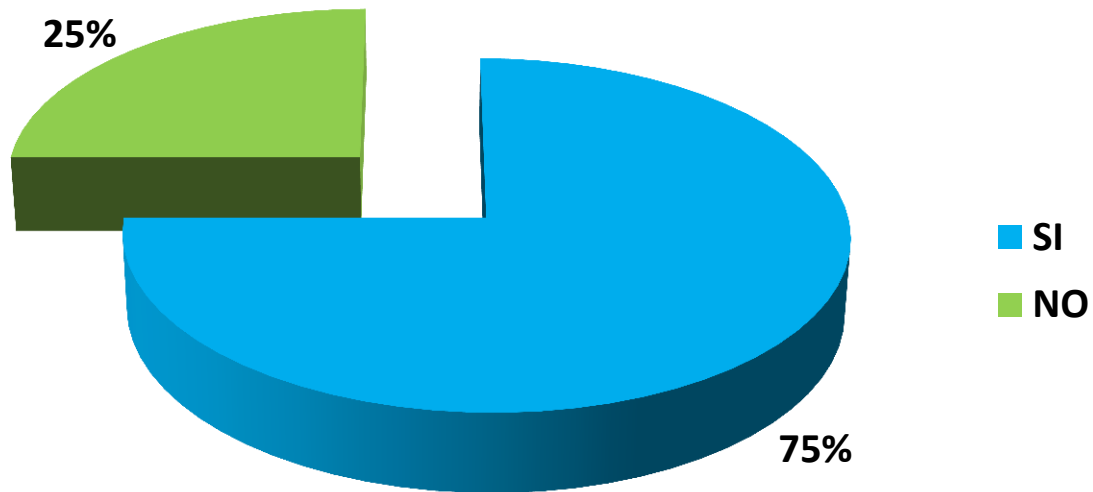
¿desde cuándo?



Hospital de Clínicas	8%
Facultad de Psicología - UNC	5%
IPAD	5%
Saint Michelle	5%
Sanatorio Morra	5%
Tránsito Cáceres	4%
Neuropsiquiátrico (Oliva)	4%
Secretaría de Asistencia y Prevención de la Trata de Personas	3%
Hospital Rawson	3%
Clínica del Prado	3%
CIS (Centro de integración Social)	3%
Hospital Italiano	3%
Dispensario Municipal	3%
Gabinete Psicopedagógico	3%
Centro Privado de Psicología y Psiquiatría	3%
Secretaría de Niñez, Adolescencia y Familia	1%
La Rosa de los Vientos	1%
Aconcagua	1%
Acto Analítico	1%
Hospital Córdoba	1%
Centro de Rehabilitación Laboral	1%
Sanatorio del Salvador	1%
Hospital Emilio Vidal Abal	1%
Fundación Otium	1%
Musa	1%
Grupo de Asistencia en Desorden de la Conducta	1%
Anima	1%
Florencio Díaz	1%
Viejo Hospital San Roque	1%
Hospital Misericordia	1%
Cárcel CPA	1%
Ministerio de Justicia y DDHH de la Nación	1%
Instituto Puerta Verde	1%
Instituto Modelo de Neurología	1%
Clínica San Nicolás	1%
San Andrés	1%
Hospital de Niños	1%

Características profesionales de los entrevistados

¿Atiende en consultorio privado?

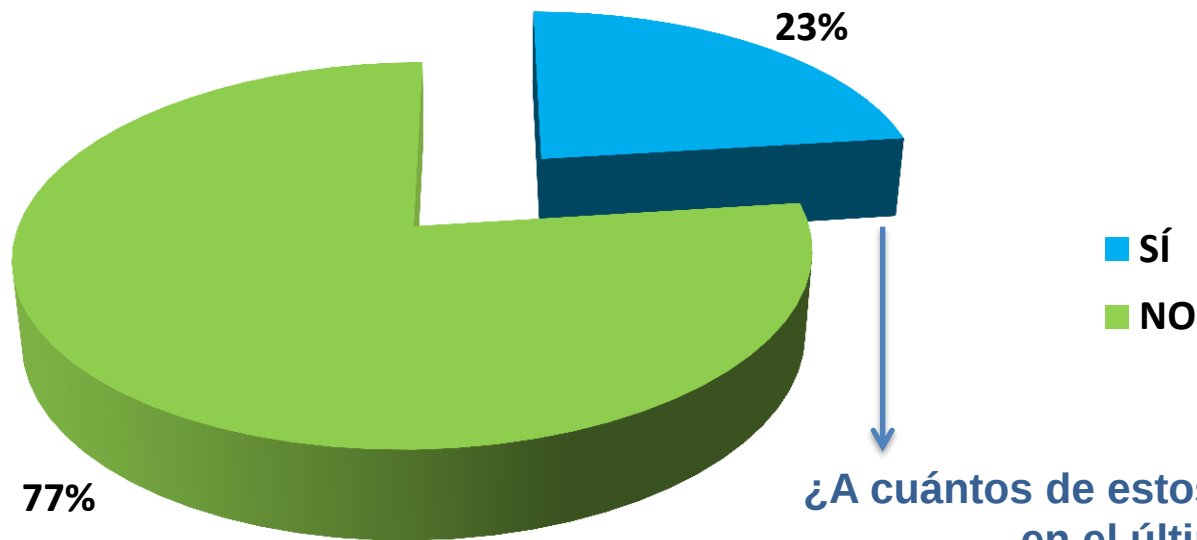


Capítulo II

Práctica profesional

Atención de adictos a los juegos de azar

¿Durante el último año, atendió a personas por consultas relacionadas con problemas con los juegos de azar?



¿A cuántos de estos pacientes atendió en el último año?

Se atendieron en total 91 pacientes con estas características entre todos los profesionales entrevistados. La mayoría de ellos atendió entre 1 y 5 pacientes por año.

¿Durante el último año, atendió a personas por consultas relacionadas con problemas con los juegos de azar?

Características de los pacientes

SÍ
ATENDIÓ
23%

Edad aproximada de los pacientes

Entre 20 y 30 años	17%
Entre 31 y 40 años	26%
Entre 41 y 50 años	35%
Más de 51 años	22%

Sexo de los pacientes

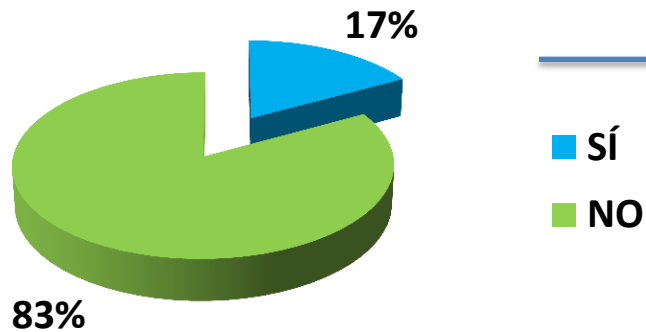


¿Durante el último año, atendió a personas por consultas relacionadas con problemas con los juegos de azar?

Tratamiento de los pacientes

SÍ
ATENDIÓ
23%

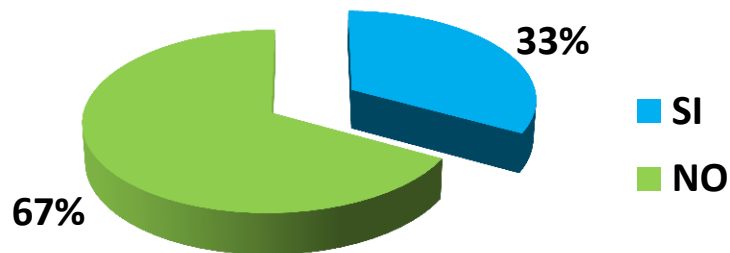
¿Derivo a esos pacientes?



→ ¿A dónde los derivó?

Equipo de Salud Mental	17%
Otro profesional	17%
Servicio de la Lotería	17%
Grupo de Jugadores Anónimos	17%
Neuropsiquiátrico	17%
IPAD	17%

¿Recetó medicamentos?



¿Durante el último año, atendió a personas por consultas relacionadas con problemas con los juegos de azar?

Resultados/Observaciones sobre el tratamiento de los pacientes

SÍ
ATENDIÓ
23%

- El 50% de los pacientes tratados se encuentra evolucionando favorablemente, respondiendo a la medicación en los casos en que ésta se utilizó. Los profesionales utilizaron términos como “adherencia al tratamiento” o “etapa de control de los impulsos” para referirse a estos resultados y así evitar la frase “dejó de jugar”, ya que la mayoría sostiene que, al igual que en otras adicciones, se trata de controlar la conducta compulsiva día a día.
- El 17% de los pacientes abandonó el tratamiento, mientras que otro 17% bajó la regularidad y el monto de dinero destinado a las apuestas.
- Del 17% restante, los profesionales no pudieron seguir la evolución del tratamiento de los pacientes luego de su derivación.

Capítulo III

Práctica profesional

Atención a familiares de adictos a los juegos de azar

¿Durante el último año, atendió a familiares de personas con problemas de adicción a los juegos de azar?

S



¿A cuántos aproximadamente?

Se atendieron en total 213 pacientes con estas características entre todos los profesionales entrevistados. La mayoría de ellos atendió entre 1 y 5 pacientes por año.

¿Durante el último año, atendió a familiares de personas con problemas de adicción a los juegos de azar?

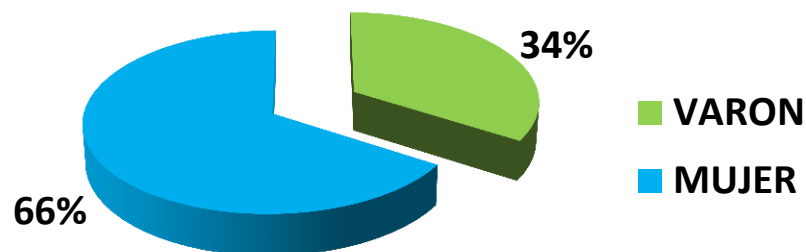
Características de los pacientes

SÍ
ATENDIÓ
42%

Edad aproximada de los pacientes

Entre 13 y 20	7%
Entre 21 y 30 años	27%
Entre 31 y 40 años	18%
Entre 41 y 50 años	25%
Entre 51 y 70 años	10%

Sexo de los pacientes

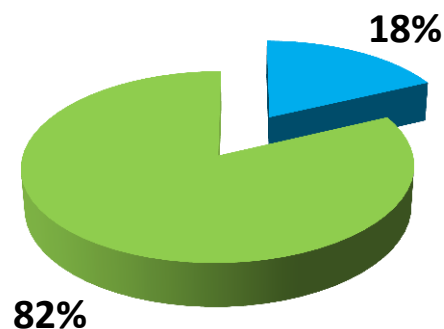


¿Durante el último año, atendió a familiares de personas con problemas de adicción a los juegos de azar?

Tratamiento de los pacientes

SÍ
ATENDIÓ
42%

¿Derivo a esos pacientes?



■ SÍ
■ NO

→ ¿A dónde los derivó?

Psiquiatra	50%
Psicólogo	38%
Equipo Interdisciplinario	13%

¿Recetó medicamentos?



■ SÍ
■ NO

¿Durante el último año, atendió a familiares de personas con problemas de adicción a los juegos de azar?

Resultados/Observaciones sobre el tratamiento de los pacientes

SÍ
ATENDIÓ
42%

- El 57% de los pacientes sigue en tratamiento evolucionando favorablemente.
- El 11% abandonó el tratamiento al poco tiempo de iniciada la terapia.
- A un 9% se le sugirió que el familiar con problemas de adicción al juego realizara la terapia también.
- Para un 5% de esos pacientes, la conducta de su familiar no era la causa principal de su consulta. Otro 5% abandonó el tratamiento porque debieron mudarse por las deudas económicas relacionadas a la conducta de su familiar.
 - El 2% tiene un tratamiento lento e inestable, con muchas recaídas. Otro 2% decidió separarse o cortar vínculos con su familiar ludópata y el restante 2% dejó de angustiarse por lo que su familiar hace.

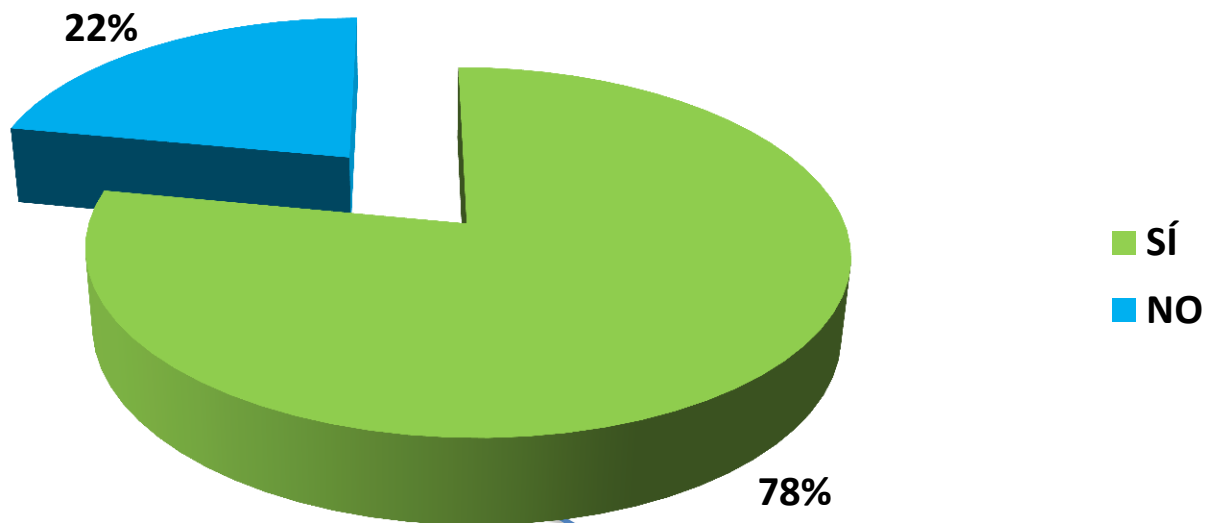
Capítulo IV

Práctica profesional

Atención de adictos a sustancias

¿Durante el último año, atendió a personas con problemas de adicción a diferentes sustancias?

S



¿A cuántos aproximadamente?

Durante el último año, fueron tratados 3024 pacientes con adicción a diferentes sustancias por los profesionales entrevistados

Entre 1 y 5	33%
Entre 6 y 10	16%
Entre 11 y 20	9%
Entre 21 y 30	5%
Entre 31 y 40	6%
Entre 41 y 50	2%
MÁS de 50	23%

¿Durante el último año, atendió a personas con problemas de adicción a diferentes sustancias?

SÍ
ATENDIÓ
78%

Tipo de sustancias

DURANTE EL ÚLTIMO AÑO	
Cocaína	38%
Alcohol	26%
Marihuana	23%
Poliadicto (varias sustancias)	4%
Psicofármacos	6%
Tabaco	3%

Otras sustancias nombradas este año, sin relevancia estadística fueron: paco, aerosol, inhalantes, LSD, opiáceos, éxtasis, anfetaminas, solventes y comida.

A LO LARGO DE TODA SU PROFESIÓN	
Cocaína	26%
Alcohol	23%
Marihuana	20%
Poliadicto (varias sustancias)	13%
Psicofármacos	7%
Tabaco	3%
Paco	2%
LSD	1%
Éxtasis	1%
Tolueno	1%
Opioides	1%
Heroína	1%

¿Durante el último año, atendió a personas con problemas de adicción a diferentes sustancias?

Tratamiento de los pacientes

SÍ
ATENDIÓ
78%

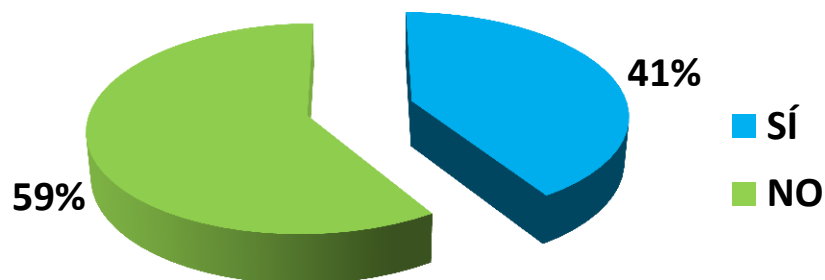
¿Derivo a esos pacientes?



¿A dónde los derivó?

Casa del Joven	28%
IPAD	16%
Psiquiatría	16%
Programa Cambio	8%
Fundación Un Mundo Mejor	4%
Recrear	4%
Equipo de Salud Mental	4%
ProSalud	4%
Psicólogo	4%
Dispensario Muller	4%
Hospital de Clínicas	4%
Neuropsiquiátrico de Oliva	4%

¿Recetó medicamentos?



¿Durante el último año, atendió a personas con problemas de adicción a diferentes sustancias?

Resultados/Observaciones sobre el tratamiento de los pacientes

SÍ
ATENDIÓ
78%

- El 75% de los pacientes sigue en tratamiento evolucionando favorablemente, pero todavía no dejó de consumir. Los profesionales entrevistados advierten que los tratamientos para adicciones son prolongados y para considerarse “recuperado”, el paciente debe sostener su abstinencia durante un período largo de tiempo. Generalmente, esto se logra luego de un proceso que puede comprender varias recaídas del paciente en el consumo. De esta manera, la recuperación de los jugadores compulsivos -al igual que los adictos a cualquier sustancia- es un proceso que abarca toda la vida. No existe una “cura” para las adicciones, si no un período prolongado de abstinencia que puede verse interrumpido.
 - El 21% abandonó el tratamiento al poco tiempo de iniciada la terapia.
- A un 17% de estos pacientes se les perdió el seguimiento de su evolución luego de su derivación.
- Para un 10% el tratamiento lento e inestable, con muchas recaídas y períodos que oscilan entre el bienestar y la depresión.
 - Mientras que un 8% está en etapa de abstinencia sostenida sin recaídas, otro 8% disminuyó el consumo de la sustancia y 8% tiene un diagnóstico favorable con terapia grupal.
- Sólo un 6% de estos pacientes ya posee un diagnóstico desfavorable y es poco probable su recuperación, mientras que otro 6% ya se encuentra estable y con alta médica.
- Para un 6% de este grupo, la decisión de comenzar una terapia responde a otro motivo, el problema base es otro y la adicción sólo una consecuencia de ello. Los otros dos 6% restantes corresponden a pacientes que entraron en vía legal (fueron apresados) y otros que recién comienzan la terapia por lo que no hay diagnóstico posible aún.

Capítulo V

Representaciones

¿Qué imágenes acuden a su mente al mencionar “Juego problemático”?

Casino. Máquinas tragamonedas	32%
Persona compulsiva, descontrolada	21%
Persona con problemas laborales y afectivos	7%
Ruleta rusa	6%
Juegos en red. Aburrimiento. Play Station	6%
Persona masculina	4%
Deudas, problemas económicos	4%
Sufrimiento psíquico	3%
Juego no lúdico	2%
Telebingo	2%
Rostro de un paciente	2%
Persona agresiva al perder	2%
Pensamiento mágico	2%
Juegos para resolver problemas	1%
Patología compleja	1%
Familia sufriendo	1%
Persona dependiente	1%
Persona adulta de clase media	1%
La palabra juego problema se asocia a estrategia, no a compulsión	1%
Enfermedad	1%
Clandestino	1%
Muerte	1%

Comparativo 2012 - 2013

Primeras menciones en 2012		Primeras menciones en 2013	
Máquina tragamonedas, naipes, casino	26%	Casino. Máquinas tragamonedas	32%
Compulsión. Necesidad	17%	Persona compulsiva, descontrolada	21%
El juego lleva a abstraerse del medio en que uno habita. Se dejan de hacer cosas básicas como asearse, alimentarse o trabajar. Consecuencias en la salud, economía y vínculos familiares	6%	Persona con problemas laborales y afectivos	7%
Angustia y estrés. Inestabilidad emocional, desesperación	5%	Ruleta rusa	6%
Falta de control	5%	Juegos en red. Aburrimiento. Play Station	6%
Hombre en ruinas. Gente destruida	5%	Persona masculina	4%
Problemas económicos y familiares	4%	Deudas, problemas económicos	4%
Una ruleta	4%	Sufrimiento psíquico	3%
Depresión, deterioro de la autoestima	4%	Juego no lúdico	2%
Alguien solo con una computadora	3%	Telebingo	2%
Patología. Pérdidas de todo tipo	3%	Rostro de un paciente	2%
Personas frente a una crisis	3%	Persona agresiva al perder	2%
Pérdida de dinero, deudas	3%	Pensamiento mágico	2%
Divorcio, soledad, aislamiento	3%	Juegos para resolver problemas	1%
Tendencias suicidas	2%	Patología compleja	1%
Alcoholismo, tabaquismo, adicciones	2%	Familia sufriendo	1%
Relación de dependencia	1%	Persona dependiente	1%
Vínculos conflictivos. Familia disfuncional. Políticas sanitarias hipócritas	1%	Persona adulta de clase media	1%
Whisky, mujeres y dinero	1%	La palabra juego problema se asocia a estrategia, no a compulsión	1%

¿Por qué esta imagen?

Compulsión: toda adicción es inmanejable, fuera de control, patológica	28%
Por la historia recurrente de los pacientes: póker, casino. Características de pacientes o conocidos	21%
Casino: lugar donde se concentran las personas con problemas con el juego. Muchos estímulos	15%
Al límite, se juega la vida (ruleta rusa)	6%
Lo asocia a un problema masculino	4%
Desconecta a los chicos (juegos en red)	3%
Pérdida de los afectos	3%
No tiene fuerzas para enfrentar situaciones y se desespera en el juego (pensamiento mágico)	3%
Los ludópatas asocian su conducta jugando	2%
No lúdico: no es recreativo	2%
Casino: imagen asociada al imaginario colectivo	2%
Play Station: muchas personas la usan	2%
Por lo mediático (trivias de TV)	2%
Pérdidas económicas: consecuencia inmediata	2%
Trabaja con juegos cognitivos	1%
Juego en red: alto grado de violencia	1%
Cara de preocupación de la gente en el casino	1%
Por lo que se ve en las películas	1%
Las personas sufren	1%

Comparativo 2012 - 2013

Primeras menciones 2012		Primeras menciones 2013	
Son las características típicas de una persona con adicción al juego	22%	Compulsión: toda adicción es inmanejable, fuera de control, patológica	28%
El ludópata no puede controlar sus impulsos	20%	Por la historia recurrente de los pacientes: póker, casino. Características de pacientes o conocidos	21%
Son temas recurrentes en terapia. Todos sufren pérdidas	8%	Casino: lugar donde se concentran las personas con problemas con el juego. Muchos estímulos	15%
Porque el hombre abandona su humanidad. Deja de ser un participante para pasar a ser un problema. Deja de ser lúdico para ser una obsesión	5%	Al límite, se juega la vida (ruleta rusa)	6%
Por lo general el jugador tiene otros trastornos, el juego es un refugio	5%	Lo asocia a un problema masculino	4%
Por el tipo de trastorno, es el concepto psicológico	4%	Desconecta a los chicos (juegos en red)	3%
Es una patología, afecta al funcionamiento social y familiar	4%	Pérdida de los afectos	3%
Por asociación libre, cliché estereotipo, representación social	4%	No tiene fuerzas para enfrentar situaciones y se desespera en el juego (pensamiento mágico)	3%
El paciente te lleva a ese submundo con límites inimaginados	3%	Los ludópatas asocian su conducta jugando	2%
Es la necesidad de salvar problemas, pero nunca se gana, siempre se pierde	3%	No lúdico: no es recreativo	2%
Tragamonedas: es lo que genera más adicción en las mujeres y lo que vi en terapia	3%	Casino: imagen asociada al imaginario colectivo	2%
Imágenes tóxicas y adictivas	3%	Play Station: muchas personas la usan	2%
Ámbito donde se concentran las personas con adicciones	3%	Por lo mediático (trivias de TV)	2%

Algunas reflexiones sobre las asociaciones de los profesionales con la expresión “Juego problemático”

Si bien la mayoría de los profesionales asocian inmediatamente la frase “juego problemático” con el lugar físico (casinos), y los juegos y estímulos reconocidos socialmente como el entorno nocivo donde se “concentran las personas con problemas con el juego”; debemos destacar que un número significativo de ellos no acuerda con la frase para describir la patología.

Muchos de ellos asociaron esta expresión a “juegos para resolver problemas”, “juegos de estrategia”, etc. Esto se debe a que muchos utilizan la técnica lúdica en la terapia (es el caso de los psicólogos con orientación cognitiva o gestáltica) Por esta razón aparecieron expresiones como “juego no lúdico” para diferenciar el aspecto positivo del juego en condiciones normales y asociarlo a una compulsión. De hecho, la segunda asociación más relevante en cantidad de menciones fue el de la compulsión y la falta de control para acercar la asociación al comportamiento de las personas adictas.

Otra representación interesante fue la de caracterizar a estas personas como “masculinas, adultas, de clase media” Si bien sabemos por los sondeos anteriores que esta patología afecta casi en igual medida a ambos géneros, distintas franjas etarias y niveles socioeconómicos (el sondeo anterior arrojó que esta condición se concentra en los niveles más bajos de estrato social y en las clases medias altas), esta imagen sí coincide con las características de los pacientes que los profesionales han tratado (ver Capítulo II) Esto puede deberse a las posibilidades de acceso a la terapia por parte de las clases económicas mejor acomodadas que excluye a los de menores recursos y a un estigma social más condenatorio hacia las mujeres con este trastorno. De igual forma, existe una cantidad significativa de jóvenes y adolescentes que juegan compulsivamente, de allí las menciones como “play station” o “juegos en red”, pero al ser la asociación mayoritaria a “casinos y slots” esta franja etaria queda fuera de las representaciones inmediatas de los profesionales entrevistados.

Grado de acuerdo con las siguientes imágenes al pensar en “juego problemático”

	Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	Desacuerdo	NS/NC
ADICCION	60%	21%	10%	7%	3%	0%
DESCONEXION (CON EL ENTORNO/CON OTRAS PERSONAS)	38%	32%	14%	12%	4%	1%
PRESENCIA RECURRENTE DE PENSAMIENTOS IRRACIONALES	30%	17%	30%	12%	6%	6%
PERDIDA DE CONTROL DEL TIEMPO QUE SE DEDICA A JUGAR	71%	21%	6%	2%	0%	0%
IMPOSIBILIDAD DE DEJAR DE JUGAR A PESAR DE LAS CONSECUENCIAS	69%	23%	7%	1%	0%	0%
OTRAS REPRESENTACIONES NO ASOCIADAS AL JUEGO COMO PROBLEMA	29%	7%	7%	3%	2%	53%

Comparativo 2012 - 2013

	Muy de acuerdo		Bastante de acuerdo		De acuerdo		Poco de acuerdo		Desacuerdo		NS/NC	
	2012	2013	2012	2013	2012	2013	2012	2013	2012	2013	2012	2013
ADICCION	47%	60%	17%	21%	23%	10%	9%	7%	4%	3%	1%	0%
DESCONEXION	37%	38%	27%	32%	24%	14%	9%	12%	1%	4%	3%	1%
PENSAMIENTOS IRRACIONALES	27%	30%	25%	17%	22%	30%	20%	12%	5%	6%	2%	6%
PERDIDA DE CONTROL DEL TIEMPO QUE SE DEDICA A JUGAR	62%	71%	24%	21%	12%	6%	1%	2%	1%	0%	0%	0%
IMPOSIBILIDAD DE DEJAR DE JUGAR	58%	69%	28%	23%	8%	7%	5%	1%	1%	0%	0%	0%
OTRAS REPRESENTACIONES NO ASOCIADAS	18%	29%	20%	7%	44%	7%	6%	3%	4%	2%	9%	53%

¿Se le ocurre algún sinónimo de juego problemático? (espontánea)

LUDOPATIA	41%
OTRO	22%
ADICCION AL JUEGO	20%
NS/NC	9%
JUEGO PROBLEMA	8%

¿Cuál??

Juego patológico	43%
Juego compulsivo	22%
Vicio / Adicción	13%
Timba	4%
Dependencia al juego	4%
Juego adictivo	4%
Pensamiento mágico	4%
Casino	4%

Comparativo 2012 - 2013

2012		2013	
LUDOPATIA	38%	LUDOPATIA	41%
OTRO	28%	OTRO	22%
ADICCION AL JUEGO	25%	ADICCION AL JUEGO	20%
JUEGO PROBLEMA	4%	NS/NC	9%
NINGUNO	3%	JUEGO PROBLEMA	8%

¿Cuál??

2012		2013	
Juego compulsivo	32%	Juego patológico	43%
Vicio / Adicción	18%	Juego compulsivo	22%
Dependencia al juego	11%	Vicio / Adicción	13%
Fantasía destructiva	7%	Timba	4%
Debacle / flagelo	7%	Dependencia al juego	4%
Trastorno de conducta	4%	Juego adictivo	4%
Patología	4%	Pensamiento mágico	4%
Ruleta rusa	4%	Casino	4%

Según su opinión, una persona que tiene problemas de juego (con respecto a una persona que simplemente juega)...

	SÍ	NO	NS/NC
JUEGA MÁS TIEMPO	95%	3%	2%
TIENE MÁS PROBLEMAS DE SALUD	53%	37%	11%

Comparativo 2012 - 2013

	SÍ		NO		NS/NC	
	2012	2013	2012	2013	2012	2013
JUEGA MÁS TIEMPO	90%	95%	6%	3%	4%	2%
TIENE MÁS PROBLEMAS DE SALUD	69%	53%	21%	37%	10%	11%

¿Considera usted que puede transformarse en un problema para quien juega los...?

	SÍ	NO	NS/NC
JUEGOS DE APUESTAS EN LOS CASINOS	88%	10%	2%
JUEGOS DE APUESTAS DE COMPRA LIBRE	66%	29%	5%
JUEGOS TELEFÓNICOS POR LINEA FIJA	63%	25%	12%
JUEGOS TELEFÓNICOS POR CELULAR	65%	22%	13%
JUEGOS EN RED	73%	19%	8%
JUEGOS CONSOLA O PLAY STATION	71%	24%	5%
CUALQUIER JUEGO	41%	49%	10%
NINGUN JUEGO	11%	68%	21%

Comparativo 2012 - 2013

	SÍ		NO		NS/NC	
	2012	2013	2012	2013	2012	2013
JUEGOS DE APUESTAS EN LOS CASINOS	88%	88%	11%	10%	1%	2%
JUEGOS DE APUESTAS DE COMPRA LIBRE	66%	66%	26%	29%	8%	5%
JUEGOS TELEFÓNICOS POR LINEA FIJA	59%	63%	32%	25%	9%	12%
JUEGOS TELEFÓNICOS POR CELULAR	64%	65%	28%	22%	8%	13%
JUEGOS EN RED	80%	73%	13%	19%	7%	8%
JUEGOS CONSOLA O PLAY STATION	73%	71%	19%	24%	8%	5%
CUALQUIER JUEGO	47%	41%	47%	49%	7%	10%
NINGUN JUEGO	5%	11%	42%	68%	53%	21%

¿Considera que algunos de estos problemas de salud puede ser consecuencia del hábito del juego?

	SÍ	NO	NS/NC
INSOMNIO	87%	8%	6%
DEPRESIÓN	74%	21%	5%
PROBLEMAS FAMILIARES	94%	5%	1%
PROBLEMAS CON LOS AMIGOS	91%	8%	1%
PROBLEMAS CON LA PAREJA	94%	5%	1%
PROBLEMAS CON LOS HIJOS	93%	6%	1%
PROBLEMAS CON EL ESTUDIO	89%	8%	3%
PROBLEMAS CON EL TRABAJO	93%	4%	3%
TRASTORNOS DE LA ALIMENTACION	56%	23%	21%
SUICIDIO	63%	11%	26%
OTRO PROBLEMA	16%	3%	81%

¿Cuál?

Trastornos de ansiedad	31%
Problemas económicos	25%
Consumo de otras sustancias	13%
Problemas legales	13%
Autodestrucción	6%
Dependencia	6%
Problemas de salud	6%

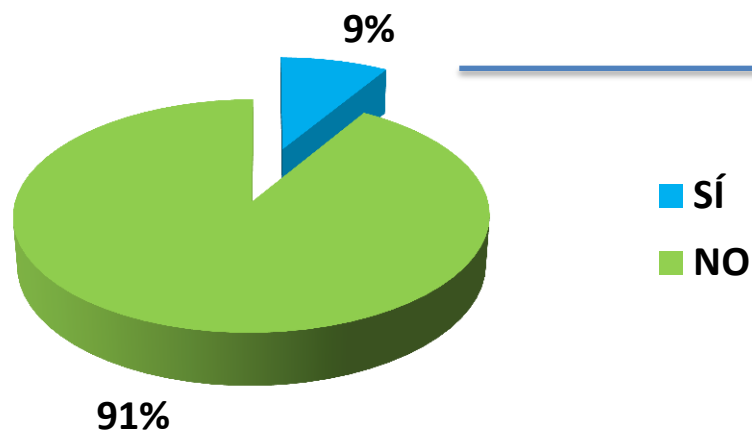
Comparativo 2012 - 2013

	SÍ		NO		NS/NC	
	2012	2013	2012	2013	2012	2013
INSOMNIO	92%	87%	6%	8%	2%	6%
DEPRESIÓN	----	74%	----	21%	----	5%
PROBLEMAS FAMILIARES	98%	94%	2%	5%	0%	1%
PROBLEMAS CON LOS AMIGOS	94%	91%	5%	8%	1%	1%
PROBLEMAS CON LA PAREJA	98%	94%	2%	5%	0%	1%
PROBLEMAS CON LOS HIJOS	98%	93%	2%	6%	0%	1%
PROBLEMAS CON EL ESTUDIO	91%	89%	5%	8%	4%	3%
PROBLEMAS CON EL TRABAJO	94%	93%	5%	4%	1%	3%
TRASTORNOS DE LA ALIMENTACION	65%	56%	25%	23%	10%	21%
SUICIDIO	76%	63%	20%	11%	4%	26%
OTRO PROBLEMA	20%	16%	35%	3%	46%	81%

Capítulo VI

Capacitación profesional

¿Realizó alguna vez capacitación relacionada con el hábito problemático del juego?



¿Dónde?

ME CAPACITE POR MI CUENTA	42%
REALICE CAPACITACIÓN OFRECIDA POR OTRAS INSTITUCIONES	33%
REALICE CAPACITACIÓN OFRECIDA POR EL ESTABLECIMIENTO PARA EL CUAL TRABAJA	17%
LO ESTUDIE EN MI RESIDENCIA/ESPECIALIZACIÓN	8%

Institución capacitadora

Asociación de Psiquiatría (Buenos Aires)	22%
capacitadores privados (colegas)	22%
Congreso Municipal de Psiquiatría	11%
Secretaría de Salud Mental y Abordaje de las Adicciones (La Pampa)	11%
Instituto Provincial de Alcoholismo y Drogadicción	11%
Universidad Nacional de Córdoba	11%

¿Le interesaría capacitarse para la detección de pacientes que presenten problemas de juego?

