



ESTUDIO SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DE JUEGO RESPONSABLE EN LOS JUEGOS DE AZAR EN LÍNEA

Efectos, facilidad de uso y experiencias de los jugadores con respecto a las herramientas de juego responsable aplicadas en los entornos de juego en línea.

TESIS DOCTORAL. RESUMEN EXHAUSTIVO.

La ludopatía se considera un problema de salud pública en muchos países y se asocia con graves daños financieros y de salud tanto para los jugadores problemáticos como para sus allegados. Es posible crear entornos de juego que promuevan conductas de juego sostenibles y eviten el juego excesivo. Sin embargo, la investigación sobre la eficacia de las herramientas de juego responsable es escasa y la calidad de los estudios realizados hasta la fecha es baja. Además, existe un conflicto de intereses entre la obtención de beneficios al ofrecer juegos de azar y la protección de los clientes vulnerables. El objetivo general del proyecto es estudiar los efectos, la facilidad de uso y las experiencias de los jugadores con las herramientas de juego responsable en los juegos de azar en línea.

En el **Estudio I** se evaluaron los efectos de una invitación a establecer un límite de depósito voluntario de importe opcional entre 4.328 clientes de una plataforma de juego en línea. Durante el periodo de recopilación de datos, todos los clientes de Finlandia que registraron una cuenta en la plataforma de juego fueron distribuidos al azar en los siguientes grupos, en los que se les pidió que establecieran un límite de depósito: 1) en el momento del registro, 2) antes de su primer depósito, 3) después de su primer depósito y 4) grupo de control a los que no se solicitó establecer un límite. Durante los 90 días posteriores al registro se registró la intensidad de juego, calculada como la pérdida neta agregada. No se encontraron diferencias en la intensidad de juego entre los grupos de intervención y de control, ni con respecto a todo el grupo (B (95% IC) = -0.080 (-0.229-0.069), $p=.291$), ni en el subgrupo de los jugadores más activos (B (95% IC) = 0.042 (-0.359-0.442), $p=.838$).



El **Estudio II** tenía como objetivo predecir la suspensión de categorías de juego (como parámetro indicador de juego problemático) en los jugadores online. Para la muestra de $N=2.618$ ($N=1.309$ con suspensión de categorías de juego activa), se crearon un total de 105 factores de predicción basados en los datos rastreados por la plataforma de juego. El análisis se llevó a cabo mediante el método de aprendizaje automático "Random Forest". La precisión predictiva del modelo aplicado al conjunto de datos fue de 0,615, con una especificidad de 0,686 y una sensibilidad de 0,543.



El **Estudio III** tenía como objetivo analizar las experiencias de los jugadores no problemáticos con respecto a las herramientas de juego responsable. Se pidió a un total de N=10.200 clientes activos de una plataforma de juego en línea que calificaran sus experiencias anteriores con las herramientas de juego responsable, su inclinación a abandonar un servicio de juego debido a la percepción de sobreexposición a las medidas de juego responsable, y que respondieran a preguntas sobre sus síntomas de juego problemático. N=1.223 respondieron al cuestionario, siendo la mayoría de la muestra jugadores de riesgo moderado (38,5%), seguidos de jugadores de bajo riesgo (26,8%), jugadores no problemáticos (18,9%) y jugadores problemáticos (15,8%). En general, los jugadores no problemáticos no se vieron más perturbados por las medidas de juego responsable que otras categorías de jugadores. En el caso de los jugadores problemáticos, un mayor volumen abandonaron previamente un servicio de juego debido a la percepción de sobreexposición a las medidas de juego responsable en comparación con los jugadores no problemáticos (OR (95% IC)= 7.17 (3.61-14.23), $p < .001$).



En conclusión, la indicación de establecer un límite de depósito voluntario de importe opcional no pareció ser eficaz para disminuir la intensidad del juego en los jugadores en línea, lo que indica la necesidad de evaluar herramientas alternativas. La predicción de la suspensión de categorías de juego en el proyecto actual dio lugar a una baja precisión, lo que indica que la suspensión de categorías de juego no es adecuada como medida indirecta de detección de la ludopatía y sugiere la necesidad de recoger datos subjetivos sobre los síntomas de la ludopatía. Los resultados del Estudio III sugieren que las medidas de protección pueden testarse e implementarse sin riesgo de perturbar a los jugadores puramente recreativos.

Lugar, editorial, año, edición, páginas

Estocolmo: Departamento de Psicología, Universidad de Estocolmo, 2020, p. 74.
Disponible desde: 2019-12-18. Creado: 2019-11-27. Última actualización: 2020-05-19.

Bibliografía:

1. Deposit Limit Prompt in Online Gambling for Reducing Gambling Intensity: A Randomized Controlled Trial.
2. Using the Random Forest Algorithm on Customer Gambling Data for Predicting Gambling Freezes in an Online Gambling Platform.
3. Experiences of responsible gambling tools among non-problem gamblers: A survey of active customers of an online gambling platform.