

**FACTORES FACILITADORES DE CONDUCTAS
ADICTIVAS DE JUEGO PATOLOGICO EN JÓVENES Y
ADOLESCENTES**

Investigadora Principal: Ana Estévez
Investigadores: Izaskun Sarabia y David Herrero

Universidad de Deusto



Agradecimientos:

Los resultados son parte de una investigación llevada a cabo con la financiación a través de la I edición del Certamen Internacional ONCE de Investigación sobre Juego Responsable. En primer lugar, agradecer a la ONCE su inestimable ayuda. Sin su financiación habría sido muy difícil poder realizar estudios de este tipo. Muchas gracias por la ayuda y la confianza.

En segundo lugar, agradecer a la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. A todas las asociaciones que han participado desinteresadamente, gracias por su ayuda en la realización de este estudio y por mejorar la vida de las personas que sufren de problemas con el juego. Especialmente, a su presidente por su acompañamiento y la ilusión que pone en todos los proyectos. Gracias, Maxi. También a Agaja por su hospitalidad y ayuda. Y por último, a Ekintza-Aluviz y a Jose Manuel porque nos ha enseñado a conocer y entender el sufrimiento de las personas que padecen de problemas de juego.

En tercer lugar, a todos los centros y personas que han participado en este estudio. Sin ellos, no habríamos podido realizarlo.

ÍNDICE

1. ÉTICA EN LA INVESTIGACIÓN.....	5
2. ESTUDIO 1: ESTUDIO CUANTITATIVO.....	8
2.1 INTRODUCCIÓN TEÓRICA.....	9
2.2. MÉTODO.....	13
2.2.1. Muestra.....	13
2.2.2. INSTRUMENTOS.....	21
2.2.3. PROCEDIMIENTO.....	25
2.3 RESULTADOS.....	26
2.3.1. Análisis de la prevalencia en esta muestra.....	26
2.3.2. Prevalencia de juego a lo largo de la vida.....	27
2.3.3. Prevalencia de juego durante los últimos 12 meses.....	38
2.3.4. Prevalencia en modalidad de juego (on line, off line o ambos).....	52
2.3.5. Prevalencia de consumo de drogas.....	63
2.3.6. Otras conductas asociadas al juego.....	68
2.4. ANÁLISIS DE LOS DESCRIPTIVOS.....	71
2.5. DIFERENCIAS DE MEDIAS.....	74
3. ESTUDIO 2. CUALITATIVO. ANÁLISIS DEL DISCURSO DE JÓVENES Y ADOLESCENTES.....	79
3.1 INTRODUCCIÓN.....	84
3.2. EL JUEGO EN LA GENERACIÓN JOVEN.....	88
3.2.1. El juego en grupo.....	91
3.3 JUEGO Y ESPACIOS DE JUEGO: PRESENCIAL Y ONLINE.....	93
3.4. TIPOS DE JUEGO.....	97
3.4.1. Internet.....	98
3.4.2. El bingo.....	100
3.4.3. Las apuestas deportivas.....	102
3.4.4 Loterías, RASCAS, y quinielas.....	111
3.5. EL JUEGO COMO PROBLEMA.....	113
3.5.1. Características de la persona con problema de juego.....	113
3.5.2. Percepción juvenil de las personas ludópatas.....	114
3.6. JÓVENES LUDÓPATAS.....	118
3.6.1. Edad de inicio.....	118
3.6.2. Atracción del juego.....	121
3.6.3. El tiempo dedicado al juego.....	124

3.6.4. Dinero.....	125
3.6.5. El juego on line	129
3.7. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO CUALITATIVO	137
4. Estudio 3. Estudio Psicofisiológico sobre la Conducta de Juego	139
4.1 Introducción y aproximación teórica	140
4.2 Método.....	143
4.2.1 Participantes.....	143
4.2.2. Aparatos	143
4.2.3. Estímulos	145
4.2.4. Procedimiento	147
4.2.5. Diseño.....	148
4.3 RESULTADOS	150
4.3.1. Activación ante las Distintas Fases del Juego.....	151
4.3.2 Habitua ción a las Distintas Fases del Juego	157
4.3.3 Diferencias por Sexos	164
4.4 CONCLUSIONES	170
5. Prevención en jóvenes adolescentes	172
5.1 ALGUNAS PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN.....	176
5.2. LA INTERVENCIÓN CON EL ENTORNO.....	177
6. Limitaciones del estudio.....	179
Referencias bibliograficas	181

1. ÉTICA EN LA INVESTIGACIÓN

A continuación, en este apartado se especifican los aspectos éticos del estudio.

En primer lugar, mencionar que este estudio tiene la evaluación de APTO por parte del comité de ética en la investigación de la universidad de Deusto.

En segundo lugar, se detallarán las implicaciones que ha tenido este proyecto y el modo en el que se han tratado de seguir los principios éticos de respeto hacia las personas que forman parte del estudio. Estos principios se basan en la beneficencia y reducción del daño que pueda causar esta investigación en las personas que forman parte del mismo. Estos principios se han fundamentado en las líneas de actuación de la American Psychological Association (APA), British Psychological Society (BPS) y el Colegio Oficial de Psicólogos (COP). Es importante señalar, más en concreto, que se han seguido las indicaciones de Celia Fisher (2003) cuya referencia se encuentra al final de este capítulo.

El protocolo incluyó información sobre el estudio y el consentimiento informado así como las posibilidades de apoyo psicológico para las personas que así lo desearan.

La realización del estudio ha sido precedida por una carta explicativa que contenía los aspectos que a continuación se detallan.

Entidad que solicita el estudio

- Entidad que lo realiza
- Estructura, contenido del estudio y objetivos del estudio.
- Duración y aspectos que se van a medir.
- Posibilidad de realizar el estudio tanto en papel como a través de internet.
- Metodología de recogida de cuestionarios.
- Voluntariedad de la realización del estudio.
- Confidencialidad y anonimato de los datos obtenidos.
- Teléfono y mails de los investigadores del estudio para poder contactar.

En relación con otros aspectos éticos, la voluntariedad, confidencialidad y el anonimato de los datos se guardaba ya que en los cuestionarios no aparece ningún dato identificativo. Los cuadernillos en papel se han guardado bajo llave y las bases de datos con la información de los cuestionarios on line han estado protegidos con una contraseña.

Los cuestionarios se han recogido tanto en formato de papel como a través de un cuestionario on line. En el caso de los cuestionarios de papel, en la mayoría de los casos, las investigadoras del estudio se han desplazado a los centros para recoger los datos. En el caso de que el envío haya sido a través de correo postal, se han facilitado sobres y sellos separados para que de manera individual las personas pudieran enviar los cuestionarios a la universidad.

En relación al cuestionario on line, el contenido de las preguntas ha sido el mismo que el utilizado en papel. Los controles en este caso han sido aún mayores. Por ejemplo, las bases de datos no tienen ningún dato identificativo y no se refleja la dirección IP del mismo. El acceso a las bases de datos está restringido a las personas del estudio. En el momento en el que se llegaba a un número alto de personas, se guardaban los datos resultantes en un unidad de disco extraíble.

Antes de comenzar la lectura de todo el estudio, es importante señalar que no se trata de un estudio epidemiológico si no que se trata de la evaluación de una muestra determinada y focalizada por lo que los resultados y las implicaciones de los mismos tienen que ser tratados con cuidado y evitar generalizaciones de los mismos.

2. ESTUDIO 1: ESTUDIO CUANTITATIVO

2.1 INTRODUCCIÓN TEÓRICA.

El juego con apuesta es un fenómeno social muy extendido en nuestra cultura. Su acceso, además, cada vez es más fácil ya que hoy en día, puede hacerse a través de las nuevas tecnologías.

Cuando el juego se convierte en problemático, da lugar al juego patológico que es un trastorno constituido como entidad nosológica, según el DSM-IV-TR (APA, 2001) consistente en el fracaso del control de los impulsos y se manifiesta a través de un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, que altera de una manera muy fuerte la vida personal, familiar y profesional.

Las consecuencias que tienen para muchas personas, tal y como se mostrará más adelante, son devastadoras e incapacitantes.

Existen pocos estudios con jóvenes y adolescentes y juego patológico (Winters, Stinchfield, Botzet, y Yerson, 2002). Sin embargo, los estudios existentes muestran que entre las tasas de jugadores patológicos, existiría una predominancia de jugadores jóvenes (Domínguez Álvarez, 2007).

Es importante señalar que el perfil que existía hace años estaba compuesto por hombres con una media de edad de 40 años de edad y que, sin embargo, la disminución en la edad de las personas adictas al juego es sorprendente en los últimos años (Secades y Villa, 1998).

En este sentido, los estudios de prevalencia de juego en jóvenes y adolescentes muestran una alta prevalencia del trastorno del juego patológico en jóvenes. Los datos referidos a España han encontrado prevalencias por encima del 2%, es decir, mayores que las de los adultos y sólo en uno de ellos se igualó aproximadamente la prevalencia (1.7%), algo, no obstante, destacable por darse en menores de edad, que en principio ni podían jugar legalmente (Becoña 1999).

Otros estudios como el realizado por Villa, Becoña y Vázquez (1997) realizado con niños de 11 a 16 años de La Coruña y Gijón, mostraron que la prevalencia de juego problema en máquinas tragaperras fue del 2% y 1,6%, respectivamente. Datos similares han sido encontrados más recientemente por Becoña et al. (2001).

También es importante señalar que los problemas de juego patológico entre adolescentes se han asociado con problemas mentales tales como elevados niveles de sintomatología depresiva, aumento del riesgo de alcohol y abuso de sustancias (Hardoon, Derevensky, y Gupta, 2002), riesgo de ideación suicida e intento suicida, elevada ansiedad (Gupta y Derevensky, 1998) y mala salud en general (Potenza et al.,

2002). Más aún, estos adolescentes, en relación con sus iguales, tienen un riesgo mayor de: cometer actos delictivos y de sufrir una mayor problemática familiar y/o con iguales así como un bajo rendimiento académico (Wynne, Smith, y Jacobs, 1996). Las consecuencias tempranas de juego patológico son serias, y el daño puede ser devastador en la adolescencia.

A esto habría que añadir, como es sabido, que la adolescencia es una etapa del desarrollo durante la cual el sujeto puede resultar especialmente vulnerable. En este sentido, las ansias por encontrar dinero rápido o la escasez económica de los adolescentes está provocando la búsqueda de otras fuentes de ingreso para divertirse o comprarse sus caprichos y prueban suerte en las máquinas tragaperras hasta que caen en la ludopatía (Griffiths y Wood, 2000).

Unido a esto, numerosas investigaciones han puesto de manifiesto que los jugadores patológicos adultos se inician en el juego de azar durante la adolescencia o juventud (Jacobs, 2000), así como también se ha observado un incremento en los últimos años del número de jugadores jóvenes que podrían ser diagnosticados como jugadores patológicos (Hardoon, Gupta y Derevnsky, 2004).

No obstante, no parece que el contacto temprano con el juego sea el único factor que se relacione con el hecho de que cada vez haya un mayor número de jóvenes con problemas de juego patológico o que puedan ser considerados como jugadores problema. Algunos de los factores que determinan la aparición del juego en la adolescencia son numerosos y de gran complejidad que se interrelacionan entre sí por lo que es una problemática que es necesario enfocarla desde distintas perspectivas. Según Derevnsky y Gupta (2004), algunos de los elementos intervinientes serían los siguientes: delincuencia, relaciones disfuncionales familiares, poco rendimiento académico, elevados niveles de ideación e intentos de suicidio, ser hombre y empezar a jugar a una edad temprana (aproximadamente 10 años de edad), baja autoestima, sintomatología depresiva, medidas altas de disociación, sucesos vitales estresantes, bajo apoyo social y poca conexión familiar.

Como son muchas las variables existentes, este estudio se centrará en algunas de las más importantes. A continuación, se mostrará de forma breve algunos de los estudios que justifican la elección de estas variables:

En primer lugar, se estudiará la regulación emocional. Las dificultades de regulación emocional se relacionan con las dificultades de control emocional (Gratz y Roemer, 2004).

Autores como Korman et al. (2008) han mostrado que jugadores/as no problemáticos no usan el juego como estrategia para regular sus emociones negativas, mientras que las personas con problemas de juego usan éste como primera estrategia de regulación emocional.

En este sentido, un estudio anterior de Beaudoin y Cox (1999) mostraron una conexión entre las emociones y el juego entre más del 80% de los jugadores/as, quienes afirmaban que jugaban a juegos de azar con el fin de aliviar o escapar de las presiones de su vida.

En el caso de los jóvenes y adolescentes, la regulación emocional es un aspecto muy importante y, en conocimiento de los autores de este trabajo, no existen estudios que lo relacionen con la conducta de juego en jóvenes y adolescentes.

En segundo lugar, se medirá la búsqueda de sensaciones. Autores clásicos como Zuckerman (1979, 1983) han mostrado que la búsqueda de sensaciones y el juego patológico estarían relacionados ya que el ganar produciría arousal. Los jugadores y jugadoras patológicos serían vistos como personas que necesitarían intensa estimulación, cambio, aventura y riesgo (Hammelstein, 2004).

Siguiendo a Zuckerman (1999), esta descripción sería la esencia de la búsqueda de sensaciones, haciendo que el jugador/a patológico/a fuera un prototipo de buscador de sensaciones.

Esta hipótesis, sin embargo, no ha sido muy estudiada (Allcock y Grace 1988; Blanco, Orensanz-Muñoz, Blanco-Jerez y Saiz-Ruiz, 1996; Blaszczynski, Wilson, y McConaghy, 1986; Kuley y Jacobs 1988; Parke, Griffiths y Irwing, 2004). Y, ha sido aún menor en el caso de jóvenes y adolescentes o de aspectos mediacionales intervinientes en el desarrollo de juego patológico. Por ello, esta variable se ha incluido en este estudio.

En tercer lugar, se mediría la impulsividad. Existen teorías que muestran que no sólo hay que tener en cuenta los factores externos (tipos de juego) sino que para explicar el enganche de los jóvenes y adolescentes al juego habría que profundizar en aspectos de personalidad de éstos. Uno de los más sobresalientes y destacados es la impulsividad (Bonnaire, Bungener y Varescon, 2006). Es por ello que también estaría incluido en este estudio.

Como consecuencia, los objetivos de este estudio han sido el estudio de la impulsividad, búsqueda de sensaciones y regulación emocional como factores intervinientes en la aparición de problemática de juego patológico en jóvenes y adolescentes. Asimismo, se ha evaluado sintomatología psicológica disfuncional y las estructuras profundas diferenciales entre jugadores problemáticos y no problemáticos.

2.2. MÉTODO.

2.2.1. Muestra.

La muestra total de estudio está compuesta por 1.312 personas. Los y las participantes en la investigación provienen principalmente de:

- Centros escolares, universitarios y grupos de tiempo libre de la CAV considerados como centros en los que obtener la muestra no clínica o de no juego. Concretamente se trata de los siguientes: IES Miguel de Unamuno en Bilbao, IES Rekaldeberri en Bilbao, IES Escuela de hostelería en Lejona, CPEPS Nuestra Señora de Begoña en Bilbao, CEPS Otxarkoaga en Bilbao, CEPS San José-Maristak en Durango, CPEIPS Padre Andrés Urdaneta en Loiu, CPES Fundación Peñascal en Bilbao, CPES Cruz Roja en Bilbao, CPES Orue Eskola en Amorebieta, CPEIPS Jesús Obrero en Vitoria, CPEPS San Ignacio de Loyola en San Sebastián, CPES Somorrostro en Muskiz, CPEIPS Salesianos en Bilbao, Universidad de Deusto en Bilbao, Grupo de tiempo libre del centro La Salle en Bilbao. El CIP Margotu en Bilbao ha sido considerado como posible para obtener muestra paraclínica o de posible juego.
- Asociaciones y centros asociados a la FEJAR (Federación Española De Jugadores de Azar Rehabilitados) considerados como centros en los que obtener la muestra clínica o de juego. Con respecto a la FEJAR, las asociaciones a nivel estatal que la componen se detallan a continuación: ACOGER en Córdoba, AEXJER en Almedralejo, AGAJA en Vigo, AJER en Plasencia, AJUPAREVA en Valladolid, ALEJER en Leganés, APAL en Madrid, APREJA en Huelva, EKINTZA ALUVIZ en Barakaldo, FEXJAR en Badajoz, LAR en Córdoba, LARCAMA en Toledo, LARCAMA en Ciudad Real, LARARCM en Ciudad Real, NUEVA VIDA en Villena, NUEVA ESPERANZA en Murcia, FUND. PATIM en Valencia, ASEJER en Sevilla, LARPA en Oviedo, AFUJER en Fuenlabrada, AGALURE en A Coruña.

El análisis de los resultados obtenidos en la prueba SOGS-RA permite identificar dos grupos en la muestra total. Un grupo de personas que no presentan problemas de juego patológico y otro grupo de personas que presentan problemas de juego patológico. A partir de ello, se realiza una clasificación de la muestra total de

1.312 personas en dos grupos: muestra no problema de juego compuesto por 1.241 personas y muestra problema de juego patológico compuesto por 71 personas.

A continuación se muestran los datos sociodemográficos de los participantes en la investigación.

2.2.1.1. Datos sociodemográficos de la muestra no problema de juego.

En ese apartado se incluyen los datos relativos a edad, género, lugar de nacimiento, lugar de residencia, nivel de estudios, situación laboral actual, profesión y profesión de los padres de las personas que forman la muestra no problema de juego.

1. EDAD.

La edad de las personas que forman la muestra no problema de juego se distribuye en edades comprendidas desde los 12 a los 30, siendo la media de edad 17,16 años y la desviación típica de 2,49.

2. GENERO.

Con respecto al género, la muestra no problema de juego se distribuye entre 695 hombres, que suponen un porcentaje de 56 y 546 mujeres que suponen un porcentaje del 44.

3. LUGAR DE NACIMIENTO Y RESIDENCIA.

Las tablas 1 y 2 contienen los datos de lugar de procedencia de la muestra no problema de juego que ha participado en este estudio. Los datos desprenden que el porcentaje mayor procede de España (81,1%), seguido por personas de procedencia extranjera (18,8%). Las procedencias de las personas extranjeras se distribuyen entre América Latina (64,3%), África (20,6%), países del Este (6,3%), otros países de Europa (5%) y otros continentes (3,8%).

Tabla 1. País de nacimiento de la muestra no problema de juego.

	Frecuencia	Porcentaje
España	1005	81,1
Fuera de España	233	18,8
Total	1238	100
Perdidos	3	
Total	1241	

Tabla 2. País de nacimiento fuera de España de la muestra no problema de juego.

	Frecuencia	Porcentaje
Europa	12	5
América latina	153	64,3
Estados unidos	2	0,8
África	49	20,6
Países del este	15	6,3
Rusia	4	1,7
China	3	1,3
Total	238	100
Perdidos	1003	
Total	1241	

En el ámbito del estado español el mayor porcentaje procede del País Vasco (96,4%), distribuyéndose el resto entre Galicia, Castilla León, Madrid, Andalucía, La Rioja, Comunidad Valenciana, Cataluña, Murcia y Cantabria. Asimismo, al País vasco le corresponde el mayor porcentaje del lugar de residencia (98,5%) seguido de Cantabria, Castilla León, Galicia, La Rioja y Comunidad Valenciana.

4. NIVEL DE ESTUDIOS.

La tabla 3 permite identificar el nivel de estudios de la muestra no problema de juego. Como puede verse el porcentaje mayor tiene estudios secundarios, seguido por formación profesional y estudios primarios. Siendo la población universitaria y sin estudios, las menos representadas.

Tabla 3. Nivel de estudios de la muestra no problema de juego.

	Frecuencia	Porcentaje
Sin estudios	2	0,2
Estudios primarios	191	15,4
Estudios secundarios	730	58,9
FP	231	18,6
Estudios universitarios	86	6,9
Total	1240	100
Perdidos	1	
Total	1241	

5. SITUACION LABORAL ACTUAL.

Con respecto a la situación laboral actual de las personas de la muestra no problema de juego, el mayor porcentaje corresponde a estudiantes (97,4%). Un 2,3% compaginan estudios con actividad laboral y un 0,3% se encuentran en situación de desempleo.

6. PROFESION.

La tabla 4 permite identificar las profesiones de las personas que compaginan estudios con actividad laboral, destacando las profesiones relacionadas con la educación (31%) y la hostelería (20,7%).

Tabla 4. Profesión actual de las personas que trabajan de la muestra no problema de juego.

	Frecuencia	Porcentaje
Construcción	2	6,9
Hostelería	6	20,7
Dependiente	2	6,9
Ámbito educativo-social	9	31
Estética	1	3,4
Músico	2	6,9
Otros	3	10,3
Total	25	100
Perdidos	1216	
Total	1241	

7. PROFESION DEL PADRE Y MADRE.

En la tabla siguiente se muestran los datos referidos a la profesión del padre y la madre de las personas que conforman la muestra no problema de juego. Como se observa, las profesiones son de índole muy diversa predominando en los padres las profesiones relacionadas con la construcción, seguido por el transporte, el comercio y las profesiones liberales. Por parte de las madres las profesiones que destacan son la de ama de casa, el comercio, la limpieza, y la salud.

Tabla 5. Profesión del padre y de la madre en la muestra no problema de juego.

	Padre		Madre	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Salud	31	2,9	130	11,7
Educación	40	3,7	79	7,1
Profesiones liberales	84	7,8	45	4,1
Construcción	281	26,1	4	0,4
Comercial	4	0,4	4	0,4
Servicios sociales	3	0,3	11	1
Ingeniería	26	2,4	2	0,2
Política	1	0,1	4	0,4
Medios de comunicación	8	0,7	7	0,6
Banca	14	1,3	4	0,4
Administración	32	3	90	8,1
Hostelería	43	4	85	7,7
Limpieza	14	1,3	148	13,3
Autónomo	56	5,2	19	1,7
Artes gráficas	7	0,6	11	1
Arte	7	0,6	3	0,3
Transporte	111	10,3	8	0,7
Automóvil	62	5,8	7	0,6
Informática	7	0,6	5	0,5
Funcionario	34	3,2	25	2,3
Ama de casa	0	0	183	16,5
En paro/no trabaja	22	2	44	4
Jubilado/prejubilado	7	0,6	2	0,2
Cuerpos de seguridad	32	3	7	0,6
Agricultura	16	1,5	1	0,1
Deporte	4	0,4	0	0
Comercio	103	9,6	159	14,3
Otros	28	2,6	22	2
Total	1077	100	1110	100
Perdidos	164		132	
Total	1241		1241	

2.2.1.2. Datos sociodemográficos de la muestra problema de juego.

En ese apartado se incluyen los datos relativos a edad, género, lugar de nacimiento, lugar de residencia, nivel de estudios, situación laboral actual, profesión y profesión de los padres de las personas que forman la muestra problema de juego.

1. EDAD.

La edad de las personas que forman la muestra problema de juego se distribuye en edades comprendidas desde los 14 a los 30, siendo la media de edad 19,27 años y la desviación típica de 4,65.

2. GENERO.

La muestra problema de juego la componen mayoritariamente hombres (57) suponiendo un porcentaje de 81,4 así como 13 mujeres que suponen un porcentaje de 18,6.

3. LUGAR DE NACIMIENTO Y RESIDENCIA.

Las tablas 6 y 7 contienen los datos de lugar de procedencia de la muestra problema de juego que ha participado en este estudio. Los datos desprenden que el porcentaje mayor procede de España (75,4%), seguido por personas de procedencia extranjera (24,6%). Las procedencias de las personas extranjeras se distribuyen entre América Latina (55,6%), países del Este (16,7%), otros países de Europa (16,7%) y África (11,1%).

Tabla 6. País de nacimiento de la muestra problema de juego.

	Frecuencia	Porcentaje
España	52	75,4
Fuera de España	17	24,6
Total	69	100
Perdidos	2	
Total	71	

Tabla 7. País de nacimiento fuera de España de la muestra problema de juego.

	Frecuencia	Porcentaje
Europa	3	16,7
América latina	10	55,6
África	2	11,1
Países del este	3	16,7
Total	18	100
Perdidos	53	
Total	71	

En el ámbito del estado español el mayor porcentaje procede del país Vasco (76,9%), seguido de Galicia (9,6%) distribuyéndose el resto entre Asturias, Madrid y Cantabria. Asimismo, al País vasco le corresponde el mayor porcentaje del lugar de residencia (77,5%) seguido de Galicia (9,9%), Asturias, Cantabria y la Rioja.

4. NIVEL DE ESTUDIOS.

La tabla 8 permite identificar el nivel de estudios de la muestra problema de juego. Como puede verse el porcentaje mayor tiene estudios secundarios, seguido por formación profesional y estudios primarios. Siendo la población universitaria y sin estudios, las menos representadas.

Tabla 8. Nivel de estudios de la muestra problema de juego.

	Frecuencia	Porcentaje
Sin estudios	4	5,6
Estudios primarios	14	19,7
Estudios secundarios	35	49,3
FP	16	22,5
Estudios universitarios	2	2,8
Total	71	100

5. SITUACION LABORAL ACTUAL.

Con respecto a la situación laboral actual de las personas de la muestra problema de juego, el porcentaje se distribuye entre estudiantes (74,6%) seguido de personas en activo (18,3%) y personas en situación de desempleo (7%).

6. PROFESION.

La tabla 9 permite identificar las profesiones de las personas que se encuentran en activo, destacando las profesiones relacionadas con el comercio.

Tabla 9. Profesión actual de las personas que trabajan de la muestra problema de juego.

	Frecuencia	Porcentaje
Dependiente	4	30,8
Estética	1	7,7
Perdidos	66	61,5
Total	71	100

7. PROFESION DEL PADRE Y MADRE.

En la tabla siguiente se muestran los datos referidos a la profesión del padre y la madre de las personas que conforman la muestra problema de juego. Como se observa, las profesiones son de índole muy diversa predominando en los padres las profesiones relacionadas con la construcción, seguido por el transporte y el comercio. Por parte de las madres las profesiones que destacan son la de ama de casa, seguidos por la salud, el comercio y la administración.

Tabla 10. Profesión del padre y de la madre en la muestra problema de juego.

	Padre		Madre	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Salud	1	1,5	10	15,2
Educación	0	0	4	6,1
Profesiones liberales	3	4,5	2	3
Construcción	12	18,2	0	0
Ingeniería	1	1,5	0	0
Medios de comunicación	1	1,5	0	0
Banca	2	3	1	1,5
Administración	2	3	7	10,6
Hostelería	2	3	3	4,5
Limpieza	3	4,5	5	7,6
Autónomo	5	7,6	2	3
Artes gráficas	3	4,5	0	0
Arte	1	1,5	0	0
Transporte	8	12,1	0	0
Automóvil	3	4,5	0	0
Informática	1	1,5	0	0
Funcionario	3	4,5	2	3
Ama de casa	0	0	16	24,2
En paro/no trabaja	1	1,5	2	3
Cuerpos de seguridad	2	3	0	0
Comercio	8	12,1	9	13,6
Otros	4	6,1	3	4,5
Total	66	100	66	100
Perdidos	5		5	
Total	71		71	

2.2.2. INSTRUMENTOS

Los instrumentos que se utilizaron fueron los que a continuación se describen. Se anexan al final del documento en el cuestionario utilizado en este estudio.

SOGS-RA

South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA) (Winters et al., 1993).

Se trata de una adaptación del SOGS (Lesieur y Blume, 1987), que evalúa la gravedad de los juegos de azar en población adolescente de entre 15 y 18 años. Adaptado al español por Secades y Villa (1998). Hace hincapié en la frecuencia de juego, así como de los comportamientos asociados a su problemática. Incluye además preguntas sobre la participación en el juego por parte de los padres. Se compone 16 ítems (12 puntuables) con formato de respuesta dicotómico (sí o no). Las respuestas afirmativas se puntúan como 1, y las negativas como 0. Los ítems 1, 2, 3, 4 y 16a y 16 h no se puntúan. Los ítems del 5 al 16, se puntúan como 0 cuando la respuesta es negativa y con 1 si la respuesta es afirmativa (el ítem 5 se puntúa con 1 si la respuesta es “todas las veces” o “la mayoría de las veces”). La aplicación puede llevarse a cabo de forma tanto individual como colectiva, siendo necesarios para su cumplimentación alrededor de 15 minutos. Las puntuaciones finales se distribuyen en tres categorías: no jugador (si no contesta afirmativamente a ningún ítem), jugador en riesgo (contesta afirmativamente a 2 o 3 ítems) y jugador problema (contesta afirmativamente a 4 o más ítems). En cuanto a la validez, muestra buena validez convergente, ya que correlaciona positivamente con otros autoinformes (r entre 0,44 y 0,81). En cuanto a la fiabilidad, los coeficientes alfa oscilan entre 0,79 y 0,92 en muestras españolas.

SCL-90-R

Symptom Checklist-90-Revised (SCL-90-R) (Derogatis, 1997)

Es un instrumento multidimensional que cuestiona al individuo sobre la existencia e intensidad de 90 síntomas psiquiátricos y psicósomáticos. Se responde a través de una escala Likert de 0 (el síntoma no me molesta en absoluto) a 4 (me molesta de manera extrema), en función de la molestia que le hayan ocasionado en los últimos siete días. Explora nueve factores o dimensiones sintomáticas: somatización, obsesión-compulsión, sensibilidad interpersonal, depresión, ansiedad, ira-hostilidad, ansiedad fóbica, ideación paranoide y psicoticismo. Es autoaplicado, pudiendo responderse tanto

individual como colectivamente. Está destinado a personas de entre 13 y 65 años de edad. En la muestra del estudio, el alfa de Cronbach fue de 0,97. Más pormenorizadamente, los valores serían los siguientes: en la escala de ansiedad (0,84), depresión (0,89); hostilidad (0,84); somatización (0,86); Obsesivo-compulsivo (0,84); ansiedad fóbica (0,79); ideas paranoides (0,77); sensibilidad interpersonal (0,86) y Psicoticismo (0,83).

DERS

Difficulties in Emotion Regulation Scale (DERS) (Gratz y Roemer, 2004)

Es un cuestionario que mide dificultades de regulación emocional, a través de cinco factores: descontrol emocional, rechazo emocional, interferencia cotidiana, desatención emocional y confusión emocional. Se responde a través de una escala Likert de cinco grados, y consta de 28 ítems que miden la frecuencia con la que ocurren las afirmaciones en la vida del sujeto. Se puede aplicar individual o colectivamente, requiriéndose alrededor de 10 minutos para ello. Los valores de consistencia interna en la adaptación española (Hervás y Jódar, 2008) son satisfactorios (alpha de Cronbach de la escala total = 0.93; el valor de alpha en las distintas subescalas oscila entre 0.73 y 0.91). En nuestra muestra, el valor del alfa de Cronbach es de 0.91. Más pormenorizadamente, las subescalas de desatención tendría valores de 0.79; la de rechazo 0,87; confusión: 0.60; interferencia: 0.88 y descontrol: 0.88.

MULTICAGE

MULTICAGE CAD-4 (Pedrero et al., 2007)

Es un instrumento para valorar conductas adictivas, con o sin sustancia: abuso o dependencia del alcohol, juego patológico, adicción a sustancias, trastornos de la alimentación, adicción a Internet, adicción a videojuegos, gasto compulsivo y adicción al sexo. Cada uno de estos aspectos se explora mediante cuatro preguntas que reproducen el esquema del CAGE (Hayfield et al., 1974): autopercepción del problema, percepción por parte de convivientes, sentimientos de culpa asociados y signos de abstinencia o incapacidad para controlar la conducta. Está destinado a hombres y mujeres de entre 14 y 90 años. Es autoaplicado, y puede realizarse tanto individual como colectivamente. Se requieren entre uno y tres minutos para contestarlo. Consta de 32 ítems con formato de respuesta dicotómico (sí o no). Ninguna o una respuesta afirmativa indica inexistencia del problema; dos indican posible existencia del

problema, tres una muy probable existencia del problema, y la respuesta afirmativa a las cuatro sugiere la segura existencia del problema. Los valores de consistencia interna son satisfactorios (α de Cronbach de la escala total = 0,86; las subescalas muestran valores superiores a 0,70). La fiabilidad test-retest a los 20 días fue de $r=0,89$. La validez de criterio también es adecuada (permite detectar entre el 90 y el 100% de los casos ya diagnosticados), así como la validez de constructo (el análisis factorial exploratorio identifica como independientes las 8 escalas propuestas, que explican en conjunto el 63,8% de la varianza total). En nuestra muestra, el alfa de Cronbach de la escala total fue de 0,69. Por subescalas los valores serían los siguientes: Abuso de Drogas (0,67); Abuso de Alcohol (0,60); Abuso de Juego (0,77); Abuso de Videjuegos (0,42); Conducta alimentaria compulsiva (0,71); Gasto compulsivo (0,46); Abuso de Internet (0,51) y Conducta sexual compulsiva (0,24).

INVENTARIO DE BÚSQUEDA DE SENSACIONES DE ARNETT

Inventario de Búsqueda de Sensaciones de Arnett (AISS) (Arnett, 1994)

Es un inventario que valora la búsqueda de sensaciones como la tendencia a correr riesgos y la predisposición a experimentar sensaciones novedosas e intensas. Consta de 20 ítems, de los cuales 10 valoran la intensidad y 10 la novedad. El formato de respuesta es en escala Likert de cuatro puntos, de la A (“Me describe muy bien”) a la D (“(No me describe en absoluto”). Se puede aplicar de manera individual o colectiva, para lo que se necesitan alrededor de cinco minutos, y está pensada para personas de 16 a 28 años. En la adaptación española (Ferrando y Chico, 2001) muestra un alfa de Cronbach de 0.70 en la escala total, y entre 0.50 y 0.64 para el resto de escalas. En este estudio, el valor del alfa de Cronbach fue de 0,56. En la subescala de intensidad, el valor ha sido de 0,47 y en el de novedad 0,35.

CUESTIONARIO DE ESQUEMAS – FORMA REDUCIDA

Schema Questionnaire – Short Form (SQ-SF) (Young y Brown, 1994).

El SQ-SF es un cuestionario de 75 ítems que evalúa quince esquemas tempranos inadaptados. Cada esquema es medido por cinco ítems, en escala Likert del 1 (“Totalmente falso”) a 6 (“Me describe perfectamente”). En este estudio se incluyeron 6 de dichos esquemas: imperfección, dependencia, apego, subyugación, inhibición emocional y autocontrol, los cuales obtuvieron buenos valores de consistencia interna

en su adaptación española (Calvete, Estévez, López de Arroyabe y Ruiz, 2005). En nuestra muestra, el valor del alfa de Cronbach de la escala total fue de 0,93. En las subescalas los resultados serían: Imperfección: 0,77; Dependencia: 0,71; Apego: 0,73; Subyugación: 0,77; Inhibición Emocional: 0,83 y Autocontrol Emocional: 0,81

ESCALA DE AUTOESTIMA DE ROSENBERG

Escala de Autoestima de Rosenberg (EAR) (Rosenberg, 1989).

Es un instrumento que sirve para medir la autoestima. Consta de 10 ítems en formato de respuesta Likert de cuatro puntos, de 1 (“Muy en desacuerdo”) a 4 (“Muy de acuerdo”). El rango de puntuaciones es de 10 a 40, considerándose que una puntuación entre 10 y 24 equivale a autoestima baja, de 25 a 35 autoestima normal, y de 36 a 40 autoestima elevada. En su validación a población española, se obtuvieron buenos valores psicométricos. Muestra un alfa de Cronbach de 0,87, y una fiabilidad test-retest de $r=0,74$ en el intervalo de un año. En cuanto a la validez de constructo, esta escala correlaciona de manera negativa con el SCL-90-R ($r=-0,61$), y correlaciona significativa aunque moderadamente con la Escala de Actitud hacia la Alimentación (EAT) ($r=0,40$). En nuestra muestra, obtuvo un alfa de 0,82.

2.2.3. PROCEDIMIENTO

En primer lugar, se ha contactado con la muestra y se ha explicado la naturaleza del estudio. La carta explicativa contenía los aspectos que a continuación se detallan: entidad que solicita el estudio; entidad que lo realiza; estructura, contenido del estudio y objetivos del estudio; duración y aspectos que se van a medir; posibilidad de realizar el estudio tanto en papel como a través de internet; metodología de recogida de cuestionarios; consentimiento informado; voluntariedad de la realización del estudio; confidencialidad y anonimato de los datos obtenidos y teléfono y mails de la investigadora de referencia para posibilidad de contactar.

Los cuestionarios se han recogido tanto en formato de papel como a través de un cuestionario on line. En el caso de los cuestionarios de papel, en la mayoría de los casos, las investigadoras del estudio se han desplazado a los centros para recoger los datos. En relación al cuestionario on line, el contenido de las preguntas ha sido el mismo que el utilizado en papel.

Como se ha mencionado anteriormente, este estudio tiene la aprobación ética y ha seguido todos los protocolos adecuados para ello.

La recogida de datos se realizó durante el 2012.

Es importante señalar que se hizo llegar a todos los centros que habían participado una devolución generalizada de los resultados

2.3 RESULTADOS

2.3.1. Análisis de la prevalencia en esta muestra.

En primer lugar, en este apartado se describe un análisis comparativo de la prevalencia (que se expresa en términos de frecuencia y porcentaje) de la conducta de juego en el grupo no problema y grupo problema de juego para cada uno de los juegos estudiados. Los juegos que han sido objeto de estudio se detallan a continuación: jugar a las cartas por dinero, jugar a cara o cruz por dinero, apostar en juegos de habilidad, como billar, bolos, etc., apostar en deportes de equipo, apostar en carreras de caballos o perros, jugar al bingo por dinero, jugar a los dados, jugar en máquinas tragaperras, raspar cartones para ganar premios, jugar a la bonoloto, quiniela, etc., vídeo póker, póker online, otros juegos de póker, juegos de casino en general, rifas, juegos de la ONCE (cupón diario, cuponazo, cupón de fin de semana, cupón extraordinario, Súper Once, 7/39, Rasca de la Once, el 7 de la suerte, golazo, 7 y ½, dados locos y ruleta).

El análisis de resultados se expone en base a un criterio temporal (juego a lo largo de la vida y juego durante los últimos doce meses) y en base a un criterio de modalidad de juego (juego on line, off line o ambos). Se entiende por juego off line aquel que se realiza de forma directa con presencia física de la persona que lo realiza, mientras que el juego on line se refiere a aquel que se realiza a través de tecnología informática (internet, etc.).

Finalmente, también se describirá la prevalencia de consumo de drogas así como la prevalencia de otras conductas asociadas al juego.

2.3.2. Prevalencia de juego a lo largo de la vida.

Seguidamente se presenta un análisis comparativo de la prevalencia de juego a lo largo de la vida en el grupo no problema y grupo problema de juego para cada uno de los tipos de juego estudiados.

En la Tabla 11 se expone la prevalencia de jugar a las cartas por dinero. El 60,3% del grupo no problema de juego nunca ha realizado esta actividad frente al 39,7% que lo ha hecho menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego el porcentaje se distribuye entre un 52,1% que nunca ha jugado y un 47,9% que lo ha hecho menos una vez al mes.

Tabla 11. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar a las cartas por dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	748	60,3	37	52,1
Menos de una vez al mes	493	39,7	34	47,9
Total	1241	100	71	100

La Tabla 12 permite identificar la prevalencia de jugar a cara o cruz por dinero. La mayor parte del grupo no problema de juego nunca ha realizado esta actividad (92,5%) mientras que un porcentaje del 7,5% lo ha hecho menos de una vez al mes. Igualmente, en el grupo problema de juego se constata un mayoría que nunca ha jugado (83,1%) frente a un 16,9% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 12. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar a cara o cruz por dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1146	92,5	59	83,1
Menos de una vez al mes	93	7,5	12	16,9
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

Como se puede observar en la Tabla 13, la prevalencia de apostar en juegos de habilidad, como billar, bolos, etc. muestra mayor diferencia entre ambos grupos. El 72,5% del grupo no problema de juego nunca ha realizado esta actividad mientras que el 27,5% lo ha

hecho menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego la distribución resulta más equitativa con un 57,7% que nunca ha jugado y un 42,3% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 13. Prevalencia de la conducta de juego. Apostar en juegos de habilidad, como billar, bolos, etc.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	900	72,5	41	57,7
Menos de una vez al mes	341	27,5	30	42,3
Total	1241	100	71	100

La Tabla 14 recoge la prevalencia de apostar en deportes de equipo. En el grupo no problema de juego el 57,1% nunca ha realizado esta actividad, siendo muy similar el porcentaje del grupo problema de juego que lo ha hecho menos de una vez al mes (57,7%). Menos de una vez al mes ha jugado el 42,9% del grupo no problema de juego mientras que un porcentaje similar (42,3%) del grupo problema de juego nunca lo ha hecho.

Tabla 14. Prevalencia de la conducta de juego. Apostar en deportes de equipo.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	709	57,1	30	42,3
Menos de una vez al mes	532	42,9	41	57,7
Total	1241	100	71	100

La Tabla 15 permite identificar la prevalencia de apostar en carreras de caballos o perros. La mayor parte del grupo no problema de juego nunca ha realizado esta actividad (92,4%) mientras que un porcentaje del 7,6% lo ha hecho menos de una vez al mes. Igualmente, en el grupo problema de juego se constata un mayoría que nunca ha jugado (81,4%) frente a un 18,6% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 15. Prevalencia de la conducta de juego. Apostar en carreras de caballos o perros.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1143	92,4	57	81,4
Menos de una vez al mes	94	7,6	13	18,6
Total	1237	100	70	100
Perdidos	4		1	
Total	1241		71	

Como se puede observar en la Tabla 16, la prevalencia de jugar al bingo por dinero muestra mayor diferencia entre ambos grupos. El 69,8% del grupo no problema de juego nunca ha realizado esta actividad mientras que el 30,2% lo ha hecho menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego la distribución resulta más igualada con un 52,1% que nunca ha jugado y un 47,9% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 16. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar al bingo por dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	865	69,8	37	52,1
Menos de una vez al mes	375	30,2	34	47,9
Total	1240	100	71	100
Perdidos	1			
Total	1241			

La prevalencia de jugar a los dados recogida en la Tabla 17 es indicativa de resultados muy similares en ambos grupos. Nunca lo ha hecho el 77,9% del grupo no problema y un 70,4% del grupo problema. Lo ha realizado menos de una vez al mes el 22,1% del grupo no problema y el 29,6% del grupo problema.

Tabla 17. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar a los dados.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	965	77,9	50	70,4
Menos de una vez al mes	274	22,1	21	29,6
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

Como puede apreciarse en la Tabla 18 la prevalencia de jugar en máquinas tragaperras es mayor en el grupo problema de juego con cerca de la mitad del grupo que ha jugado menos de una vez al mes (47,9%) mientras que el 52,1% nunca lo ha hecho. En el grupo no problema de juego un mayor parte nunca ha realizado esta actividad (80,1%) frente a un 19,9% que ha jugado menos de una vez al mes.

Tabla 18. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar en máquinas tragaperras..

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	992	80,1	37	52,1
Menos de una vez al mes	247	19,9	34	47,9
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

La Tabla 19 permite identificar la prevalencia de raspar cartones para ganar premios. El grupo no problema de juego se distribuye entre un 47,5% que nunca lo ha hecho y un 52,5% que ha jugado menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego, el porcentaje de los que han practicado este juego aumenta hasta un 63,4% frente al 36,6% que nunca lo ha hecho.

Tabla 19. Prevalencia de la conducta de juego. Raspar cartones para ganar premios.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	588	47,5	26	36,6
Menos de una vez al mes	649	52,5	45	63,4
Total	1237	100	71	100
Perdidos	4			
Total	1241			

La prevalencia de jugar a la bonoloto, quiniela, etc. que se recoge en la Tabla 20 muestra una distribución similar en ambos grupos. El grupo no problema de juego se distribuye entre un 59,5% que nunca ha jugado y un 40,5% que lo ha hecho menos de una vez al mes. El grupo problema de juego se distribuye entre un 50,7% que nunca ha jugado y un 49,3% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 20. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar a la bonoloto, quiniela, etc.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	738	59,5	36	50,7
Menos de una vez al mes	503	40,5	35	49,3
Total	1241	100	71	100

En la Tabla 21 se detalla la prevalencia de jugar a Video póker. El grupo no problema de juego mayoritariamente nunca lo ha realizado (93,2%) con un 6,8% que ha jugado menos de una vez al mes. El 77,5% del grupo problema de juego nunca ha jugado frente al 22,5% que lo ha practicado menos de una vez al mes.

Tabla 21. Prevalencia de la conducta de juego. Video póker.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1156	93,2	55	77,5
Menos de una vez al mes	84	6,8	16	22,5
Total	1240	100	71	100
Perdidos	1			
Total	1241			

La Tabla 22 indica la prevalencia de jugar al Póker on line. Un mayor porcentaje del grupo no problema de juego (81,8%) nunca ha jugado mientras que el 18,2% lo ha hecho menos de una vez al mes. El grupo problema de juego se distribuye entre un 64,3% que nunca ha jugado y un 35,7% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 22. Prevalencia de la conducta de juego. Póker on line.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1013	81,8	45	64,3
Menos de una vez al mes	226	18,2	25	35,7
Total	1239	100	70	100
Perdidos	2		1	
Total	1241		71	

En la Tabla 23 se expresa la prevalencia de jugar a Otros juegos de póker con resultados muy similares a los señalados en el Póker on line. Un mayor porcentaje del grupo no problema de juego (81,1%) nunca ha jugado mientras que el 18,9% lo ha hecho menos de una vez al mes. El grupo problema de juego se distribuye entre un 67,6% que nunca ha jugado y un 32,4% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 23. Prevalencia de la conducta de juego. Otros juegos de póker.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1005	81,1	48	67,6
Menos de una vez al mes	234	18,9	23	32,4
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

La prevalencia de juegos de casino en general que aparece en la tabla 24 es similar a las señaladas en los juegos de Póker. Un mayor porcentaje del grupo no problema de juego (86,6%) nunca ha jugado mientras que el 13,4% lo ha hecho menos de una vez al mes. El grupo problema de juego se distribuye entre un 70,4% que nunca ha jugado y un 29,6% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 24. Prevalencia de la conducta de juego. Juegos de casino en general.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1078	86,6	50	70,4
Menos de una vez al mes	163	13,4	21	29,6
Total	1241	100	71	100

En la Tabla 25 se expone la prevalencia de jugar a Rifas. El 69,7% del grupo no problema de juego nunca ha realizado esta actividad frente al 30,3% que lo ha hecho menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego el porcentaje se distribuye entre un 52,1% que nunca ha jugado y un 47,9% que ha jugado menos una vez al mes.

Tabla 25. Prevalencia de la conducta de juego. Rifas.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	864	69,7	37	52,1
Menos de una vez al mes	376	30,3	34	47,9
Total	1240	100	71	100
Perdidos	1			
Total	1241			

Juegos de la ONCE

La Tabla 26 indica la prevalencia de jugar al Cupón diario. Un mayor porcentaje del grupo no problema de juego (94,7%) nunca ha jugado mientras que el 5,3% lo ha hecho menos de una vez al mes. También en el grupo problema de juego un porcentaje mayor nunca ha practicado este juego (80,3%) frente a un 19,7% que lo ha practicado menos de una vez al mes.

Tabla 26. Prevalencia de la conducta de juego. Cupón diario.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1173	94,7	57	80,3
Menos de una vez al mes	66	5,3	14	19,7
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

En la misma línea que en el juego anterior en la Tabla 27 se indica la prevalencia de jugar al Cuponazo. Un mayor porcentaje del grupo no problema de juego (93,3%) nunca ha jugado mientras que el 6,7% lo ha hecho menos de una vez al mes. Asimismo, en el grupo problema de juego un porcentaje mayor nunca ha practicado este juego (80,3%) frente a un 19,7% que lo ha practicado menos de una vez al mes.

Tabla 27. Prevalencia de la conducta de juego. Cuponazo.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1160	93,3	57	80,3
Menos de una vez al mes	79	6,7	14	19,7
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

En la Tabla 28 se expresa la prevalencia de jugar al Cupón de fin de semana con resultados casi idénticos a los indicados en el Cupón diario. También en esta ocasión el mayor porcentaje del grupo no problema de juego (94,4%) nunca ha jugado mientras que el 5,5% lo ha hecho menos de una vez al mes. Con respecto al grupo problema de juego también un porcentaje mayor nunca ha practicado este juego (80,3%) frente a un 19,7% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 28. Prevalencia de la conducta de juego. Cupón de fin de semana.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1171	94,4	57	80,3
Menos de una vez al mes	68	5,5	14	19,7
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

La prevalencia de Jugar al Cupón extraordinario que aparece en la tabla 29 es similar a la señalada en el resto de juegos del Cupón, especialmente en el grupo no problema de juego en el cual la mayoría nunca ha jugado (95,4%) y un 4,5% lo ha hecho menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego un elevado porcentaje nunca ha practicado esta actividad (84,5%) frente al 15,5% que ha practicado menos de una vez al mes.

Tabla 29. Prevalencia de la conducta de juego. Cupón extraordinario.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1184	95,4	60	84,5
Menos de una vez al mes	56	4,5	11	15,5
Total	1240	100	71	100
Perdidos	1			
Total	1241			

La Tabla 30 permite identificar la prevalencia de jugar a Súper Once. El grupo no problema de juego se distribuye entre una mayoría 95,3% que nunca lo ha hecho y un 4,7% que ha jugado menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego, el porcentaje de los que nunca han practicado este juego alcanza el 78,9% frente al 21,1% que lo ha hecho.

Tabla 30. Prevalencia de la conducta de juego. Súper Once.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1183	95,3	56	78,9
Menos de una vez al mes	58	4,7	15	21,1
Total	1241	100	71	100

La prevalencia de juego al 7/39 que se muestra en la Tabla 31 también permite identificar una gran mayoría del grupo no problema que nunca ha practicado este juego (98,4%) y un 1,6% que lo hecho menos de una vez al mes. Un 88,7% del grupo problema tampoco ha jugado frente a un 11,3% que lo ha hecho menos de una vez al mes.

Tabla 31. Prevalencia de la conducta de juego. 7/39.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1219	98,4	63	88,7
Menos de una vez al mes	20	1,6	8	11,3
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

En la Tabla 32 se expone la prevalencia de jugar al Rasca de la Once con unos resultados similares a los anteriores juegos en el grupo no problema. El 83% del grupo nunca ha realizado esta actividad frente al 17% que lo ha hecho menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego el porcentaje se distribuye entre un 62% que nunca ha jugado y un 38% que ha jugado menos una vez al mes.

Tabla 32. Prevalencia de la conducta de juego. Rasca de la Once.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1028	83	44	62
Menos de una vez al mes	211	17	27	38
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

La prevalencia de juego al 7 de la suerte que se muestra en la Tabla 33 también permite identificar un elevado porcentaje del grupo no problema que nunca ha practicado este juego (87,1%) y un 12,8% que lo hecho menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego el porcentaje de los que han jugado menos de una vez al mes se eleva hasta un 32,4% mientras que un 67,6% nunca lo ha hecho.

Tabla 33. Prevalencia de la conducta de juego. El 7 de la suerte.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1081	87,1	48	67,6
Menos de una vez al mes	159	12,8	23	32,4
Total	1240	100	71	100
Perdidos	1			
Total	1241			

Los resultados de prevalencia de juego al Golazo que se exponen en la Tabla 34 muestran un mayor porcentaje de juego en el grupo problema de juego (22,5%) que en el grupo no problema de juego (5%). Nunca ha practicado este juego el 95% del grupo no problema de juego y un 77,5% del grupo problema de juego.

Tabla 34. Prevalencia de la conducta de juego. Golazo.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1177	95	55	77,5
Menos de una vez al mes	62	5	16	22,5
Total	1239	100	71	100
Perdidos	2			
Total	1241			

Al igual que en el juego anterior, los resultados de prevalencia de juego al 7 y ½ que se exponen en la Tabla 35 muestran un mayor porcentaje de juego en el grupo problema de juego (22,5%) que en el grupo no problema de juego (3,5%). Nunca ha practicado este juego el 96,5% del grupo no problema de juego y un 77,5% del grupo problema de juego.

Tabla 35. Prevalencia de la conducta de juego. 7 y ½ .

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1197	96,5	55	77,5
Menos de una vez al mes	44	3,5	16	22,5
Total	1241	100	71	100

En la Tabla 36 se detalla la prevalencia de jugar a los Dados locos. Los datos señalan un elevado porcentaje del grupo no problema de juego que nunca ha realizado esta actividad (97,3%) frente a un 2,7% que la ha realizado menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego el porcentaje se distribuye entre un 81,7% que nunca ha jugado y un 18,3% que ha jugado menos una vez al mes.

Tabla 36. Prevalencia de la conducta de juego. Dados locos.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1207	97,3	58	81,7
Menos de una vez al mes	33	2,7	13	18,3
Total	1240	100	71	100
Perdidos	1			
Total	1241			

La prevalencia de juego a la Ruleta que se muestra en la Tabla 37 también permite identificar un elevado porcentaje del grupo no problema que nunca ha practicado este juego (91,8%) y un 8,1% que lo hecho menos de una vez al mes. En el grupo problema de juego el porcentaje de los que han jugado menos de una vez al mes se eleva hasta un 32,4% mientras que un 67,6% nunca lo ha hecho.

Tabla 37. Prevalencia de la conducta de juego. Ruleta.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1139	91,8	48	67,6
Menos de una vez al mes	101	8,1	23	32,4
Total	1240	100	71	100
Perdidos	1			
Total	1241			

2.3.3. Prevalencia de juego durante los últimos 12 meses.

A continuación se presenta un análisis comparativo de la prevalencia de juego durante los últimos doce meses en el grupo sin problema y con problema de juego para cada uno de los tipos de juego estudiados.

La prevalencia de jugar a las cartas por dinero se expone en la Tabla 38. Un 71,1% del grupo no problema de juego nunca lo ha hecho distribuyéndose el porcentaje restante entre un 20,1% que ha jugado menos de una vez al mes, 4,4% mensualmente, 3,2% semanalmente y 1,2% diariamente. En el grupo problema de juego el 62,3% nunca ha practicado este juego, mientras que sí lo han hecho el 17,4% menos de una vez al mes, 8,7% mensualmente y 5,8% tanto semanal como diariamente.

Tabla 38. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar a las cartas por dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	882	71,1	43	62,3
Menos de una vez al mes	250	20,1	12	17,4
Mensualmente	54	4,4	6	8,7
Semanalmente	40	3,2	4	5,8
Diariamente	15	1,2	4	5,8
Total	1241	100	69	100
Perdidos			2	
Total			71	

En la Tabla 39 se presenta la prevalencia de jugar a cara o cruz por dinero. Nunca lo ha realizado una mayor parte del grupo no problema de juego (95,7%), mientras que el resto del porcentaje se distribuye entre el 3,1% menos de una vez al mes, el 0,9% mensualmente, el 0,1% semanalmente y el 0,2 diariamente. En el grupo problema de juego el 85,5% nunca ha jugado frente al 7,2% que lo ha hecho menos de una vez al mes, al 1,4% mensualmente y semanalmente y al 4,3% que ha jugado a diario.

Tabla 39. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar a cara o cruz por dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1185	95,7	59	85,5
Menos de una vez al mes	38	3,1	5	7,2
Mensualmente	11	0,9	1	1,4
Semanalmente	1	0,1	1	1,4
Diariamente	3	0,2	3	4,3
Total	1238	100	69	100
Perdidos	3		2	
Total	1241		71	

La prevalencia de apostar en juegos de habilidad, como billar, bolos, etc. queda reflejada en la Tabla 40. Un 77,4% del grupo no problema de juego refiere nunca haber jugado, el 14,6% lo ha hecho menos de una vez al mes, el 5,3% mensualmente, el 1,9% semanalmente y el 0,9% diariamente. En el grupo problema de juego algo más de la mitad el 59,4% nunca ha jugado frente al 11,6% que lo ha hecho menos de una vez al mes, el 18,8% mensualmente, el 5,8% semanalmente y el 4,3% diariamente.

Tabla 40. Prevalencia de la conducta de juego. Apostar en juegos de habilidad, como billar, bolos, etc.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	960	77,4	41	59,4
Menos de una vez al mes	181	14,6	8	11,6
Mensualmente	66	5,3	13	18,8
Semanalmente	23	1,9	4	5,8
Diariamente	11	0,9	3	4,3
Total	1241	100	69	100
Perdidos			2	
Total			71	

Tal y como se aprecia en la Tabla 41 la prevalencia de apostar en deportes de equipo es algo mayor en ambos grupos. En el grupo no problema de juego el 62,6% nunca ha jugado, el 19,2% lo ha hecho menos de una vez al mes, el 8,5% mensualmente, el 6,7% semanalmente y el 3% diariamente. Algo menos de la mitad del grupo problema de juego (44,9%) nunca ha realizado esta actividad mientras que el resto lo ha hecho con los siguientes porcentajes: 20,3% menos de una vez al mes, 7,2% mensualmente, 13% semanalmente y 14,5% diariamente.

Tabla 41. Prevalencia de la conducta de juego. Apostar en deportes de equipo.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	777	62,6	31	44,9
Menos de una vez al mes	238	19,2	14	20,3
Mensualmente	106	8,5	5	7,2
Semanalmente	83	6,7	9	13
Diariamente	37	3	10	14,5
Total	1241	100	69	100
Perdidos			2	
Total			71	

En la Tabla 42 se presenta la prevalencia de apostar en carreras de caballos o perros. Nunca lo ha realizado una mayor parte del grupo no problema de juego (93,5%), mientras que el resto del porcentaje se distribuye entre el 3,7% menos de una vez al mes, el 1,1% mensualmente, el 0,9% semanalmente y el 0,7 diariamente. En el grupo problema de juego el 85,3% nunca ha jugado frente al 5,9% que lo ha hecho menos de una vez al mes, al 2,9% mensualmente, al 1,5% semanalmente y al 4,4% que ha jugado a diario.

Tabla 42. Prevalencia de la conducta de juego. Apostar en carreras de caballos o perros.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1157	93,5	58	85,3
Menos de una vez al mes	46	3,7	4	5,9
Mensualmente	14	1,1	2	2,9
Semanalmente	11	0,9	1	1,5
Diariamente	9	0,7	3	4,4
Total	1237	100	68	100
Perdidos	4		3	
Total	1241		71	

La prevalencia de jugar al bingo por dinero se muestra en la Tabla 43. En el grupo no problema de juego, el 75,6% nunca ha jugado y sí lo han hecho el 18,5% menos de una vez al mes, el 4,2% mensualmente, el 1,2% semanalmente y el 0,5% diariamente. En el grupo problema de juego el 66,7% nunca ha practicado este juego mientras que sí lo ha practicado el 20,3% menos de una vez al mes, el 7,2% de forma mensual y el 2,9% de forma tanto semanal como diaria.

Tabla 43. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar al bingo por dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	937	75,6	46	66,7
Menos de una vez al mes	230	18,5	14	20,3
Mensualmente	52	4,2	5	7,2
Semanalmente	15	1,2	2	2,9
Diariamente	6	0,5	2	2,9
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

La Tabla 44 recoge la prevalencia de jugar a los dados. Un elevado porcentaje del grupo no problema de juego (84,5%) nunca ha jugado distribuyéndose el resto entre un 10,7% que ha jugado menos de una vez al mes, un 3,1% mensualmente, un 1% semanalmente y un 0,6% diariamente. El 79,7% del grupo problema de juego tampoco ha realizado esta actividad mientras que sí la ha realizado el 13% menos de una vez al mes, el 4,3% mensualmente y el 2,9% diariamente.

Tabla 44. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar a los dados.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1049	84,6	55	79,7
Menos de una vez al mes	133	10,7	9	13
Mensualmente	38	3,1	3	4,3
Semanalmente	12	1	0	0
Diariamente	8	0,6	2	2,9
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

La prevalencia de jugar en máquinas tragaperras, tal y como refleja la Tabla 45 muestra resultados muy similares al juego anterior en el grupo no problema de juego. Un 86% nunca ha jugado distribuyéndose el resto entre un 9,8% que ha jugado menos de una vez al mes, un 2,9% mensualmente, un 1% semanalmente y un 0,2% diariamente. Los porcentajes en el grupo problema de juego se distribuyen entre un 63,8% que nunca ha jugado, un 13% que lo ha hecho menos de una vez al mes, un 7,2% mensualmente, un 11,6% semanalmente y un 4,3% a diario.

Tabla 45. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar en máquinas tragaperras.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1066	86	44	63,8
Menos de una vez al mes	122	9,8	9	13
Mensualmente	36	2,9	5	7,2
Semanalmente	13	1	8	11,6
Diariamente	3	0,2	3	4,3
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

Tal y como se aprecia en la Tabla 46 la prevalencia de raspar cartones para ganar premios es algo mayor en ambos grupos. En el grupo no problema de juego el 61.8% nunca ha jugado, el 28,6% lo ha hecho menos de una vez al mes, el 7% mensualmente, y el 1,3% tanto semanalmente como a diario. Por encima de la mitad del grupo problema de juego (56,5%) nunca ha realizado esta actividad mientras que el resto lo ha hecho con los siguientes porcentajes: 26,1% menos de una vez al mes, 10,1% mensualmente, 2,9% semanalmente y 4,3% diariamente.

Tabla 46. Prevalencia de la conducta de juego. Raspar cartones para ganar premios.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	765	61,8	39	56,5
Menos de una vez al mes	354	28,6	18	26,1
Mensualmente	87	7	7	10,1
Semanalmente	16	1,3	2	2,9
Diariamente	16	1,3	3	4,3
Total	1238	100	69	100
Perdidos	3		2	
Total	1241		71	

Al igual que en el anterior juego, como se aprecia en la Tabla 47 la prevalencia de jugar a la bonoloto, quiniela, etc. también es algo mayor en ambos grupos. En el grupo no problema de juego el 66,2% nunca ha jugado, el 18,7% lo ha hecho menos de una vez al mes, el 8,1% mensualmente, el 4,7% semanalmente y el 2,3% de forma diaria. Por encima de la mitad del grupo problema de juego (56,5%) nunca ha realizado

esta actividad mientras que el resto lo ha hecho con los siguientes porcentajes: 14,5% menos de una vez al mes, 7,2% mensualmente, 13% semanalmente y 8,7% diariamente.

Tabla 47. Prevalencia de la conducta de juego. Jugar a la bonoloto, quiniela, etc.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	821	66,2	39	56,5
Menos de una vez al mes	232	18,7	10	14,5
Mensualmente	101	8,1	5	7,2
Semanalmente	58	4,7	9	13
Diariamente	29	2,3	6	8,7
Total	1241	100	60	100
Perdidos			2	
Total			71	

En la Tabla 48 se presenta la prevalencia de jugar a Video póker. Nunca lo ha realizado una mayor parte del grupo no problema de juego (94,1%), mientras que el resto del porcentaje se distribuye entre el 3% menos de una vez al mes, el 1,5% mensualmente, el 1% semanalmente y el 0,4% diariamente. En el grupo problema de juego el 81,2% nunca ha jugado frente al 10,1% que lo ha hecho menos de una vez al mes, al 4,3% mensualmente, al 1,4% semanalmente y al 2,9% que ha jugado a diario.

Tabla 48. Prevalencia de la conducta de juego. Video póker.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1167	94,1	56	81,2
Menos de una vez al mes	37	3	7	10,1
Mensualmente	19	1,5	3	4,3
Semanalmente	12	1	1	1,4
Diariamente	5	0,4	2	2,9
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

La Tabla 49 recoge la prevalencia de jugar a Póker on line. Un elevado porcentaje del grupo no problema de juego (84,4%) nunca ha jugado distribuyéndose el resto entre un 7,2% que ha jugado menos de una vez al mes, un 5% mensualmente, un 1,9% semanalmente y un 1,5% diariamente. El 72,1% del grupo problema de juego

tampoco ha realizado esta actividad mientras que sí la ha realizado el 13,2% menos de una vez al mes, el 4,4% mensualmente, el 1,5% semanalmente y el 8,8% diariamente.

Tabla 49. Prevalencia de la conducta de juego. Póker on line.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1047	84,4	49	72,1
Menos de una vez al mes	89	7,2	9	13,2
Mensualmente	62	5	3	4,4
Semanalmente	24	1,9	1	1,5
Diariamente	18	1,5	6	8,8
Total	1240	100	68	100
Perdidos	1		3	
Total	1241		71	

La prevalencia de otros juegos de póker queda reflejada en la Tabla 50 con los siguientes resultados: el 83% del grupo no problema de juego nunca ha realizado este tipo de juego mientras que sí lo hace el 8,9% menos de una vez al mes, el 4,9% mensualmente, el 2,4% semanalmente y el 0,8% diariamente. Con respecto al grupo problema de juego el 71% nunca ha jugado frente al 7,2% que lo ha hecho menos de una vez al mes, el 5,8% mensualmente, el 7,2% semanalmente y el 8,7% diariamente.

Tabla 50. Prevalencia de la conducta de juego. Otros juegos de póker.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1028	83	49	71
Menos de una vez al mes	110	8,9	5	7,2
Mensualmente	61	4,9	4	5,8
Semanalmente	30	2,4	5	7,2
Diariamente	10	0,8	6	8,7
Total	1239	100	69	100
Perdidos	2		2	
Total	1241		71	

En la Tabla 51 se presenta la prevalencia de juegos de casino en general. Nunca lo ha realizado un elevado porcentaje del grupo no problema de juego (89,1%), mientras que el resto del porcentaje se distribuye entre el 7,6% menos de una vez al mes, el 1,9% mensualmente, el 0,7% semanalmente y el 0,6% diariamente. En el grupo problema de

juego el 75,4% nunca ha jugado frente al 10,1% que lo ha hecho menos de una vez al mes, al 5,8% tanto mensual como semanalmente y al 2,9% que ha jugado a diario.

Tabla 51. Prevalencia de la conducta de juego. Juegos de casino en general.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1106	89,1	52	75,4
Menos de una vez al mes	94	7,6	7	10,1
Mensualmente	24	1,9	4	5,8
Semanalmente	9	0,7	4	5,8
Diariamente	8	0,6	2	2,9
Total	1241	100	69	100
Perdidos			2	
Total			71	

Con respecto a jugar a Rifas la Tabla 52 refleja una prevalencia algo superior en ambos grupos. En el grupo no problema de juego un 76,2% nunca lo ha hecho mientras que el resto del grupo lo ha realizado con un porcentaje del 19,2 menos de una vez al mes, 3,6% mensualmente, 0,8% semanalmente y 0,2% diariamente. En el grupo problema de juego un 68,1% nunca ha jugado mientras que el resto lo ha hecho con un porcentaje del 21,7 menos de una vez al mes, 7,2% mensualmente y 1,4% tanto de forma semanal como diaria.

Tabla 52. Prevalencia de la conducta de juego. Rifas.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	946	76,2	47	68,1
Menos de una vez al mes	238	19,2	15	21,7
Mensualmente	45	3,6	5	7,2
Semanalmente	10	0,8	1	1,4
Diariamente	2	0,2	1	1,4
Total	1241	100	69	100
Perdidos			2	
Total			71	

Juegos de la ONCE

En la Tabla 53 se presenta la prevalencia de jugar al Cupón diario. Nunca lo ha realizado una mayor parte del grupo no problema de juego (95,3%), mientras que el resto del porcentaje se distribuye entre el 2,7% menos de una vez al mes, el 1,3% mensualmente, el 0,4% semanalmente y el 0,2% diariamente. En el grupo problema de juego el 87% nunca ha jugado frente al 7,2% que lo ha hecho menos de una vez al mes, al 1,4% semanalmente y al 4,3% que ha jugado a diario.

Tabla 53. Prevalencia de la conducta de juego. Cupón diario.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1181	95,3	60	87
Menos de una vez al mes	34	2,7	5	7,2
Mensualmente	16	1,3	0	0
Semanalmente	5	0,4	1	1,4
Diariamente	3	0,2	3	4,3
Total	1239	100	69	100
Perdidos	2		2	
Total	1241		71	

En la Tabla 54 se detalla la prevalencia de jugar a Cuponazo. Nunca lo ha realizado un elevado porcentaje del grupo no problema de juego (94,6%), mientras que el resto del porcentaje se distribuye entre el 3,8% menos de una vez al mes, el 1,2% mensualmente, el 0,3% semanalmente y el 0,1% diariamente. En el grupo problema de juego el 86,8% nunca ha jugado frente al 7,4% que lo ha hecho menos de una vez al mes y al 5,9% que ha jugado a diario.

Tabla 54. Prevalencia de la conducta de juego. Cuponazo.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1173	94,6	59	86,8
Menos de una vez al mes	47	3,8	5	7,4
Mensualmente	15	1,2	0	0
Semanalmente	4	0,3	0	0
Diariamente	1	0,1	4	5,9
Total	1240	100	68	100
Perdidos	1		3	
Total	1241		71	

La prevalencia de jugar al Cupón de fin de semana se muestra en la Tabla 55. En el grupo no problema de juego, el 95,7% nunca ha jugado y sí lo han hecho el 2,9% menos de una vez al mes, el 0,9% mensualmente, el 0,4% semanalmente y el 0,1% diariamente. En el grupo problema de juego el 87% nunca ha practicado este juego mientras que sí lo ha practicado el 5,8% menos de una vez al mes, el 1,4% de forma mensual y el 2,9% de forma tanto semanal como diaria.

Tabla 55. Prevalencia de la conducta de juego. Cupón de fin de semana.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1187	95,7	60	87
Menos de una vez al mes	36	2,9	4	5,8
Mensualmente	11	0,9	1	1,4
Semanalmente	5	0,4	2	2,9
Diariamente	1	0,1	2	2,9
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

La Tabla 56 refleja la prevalencia de jugar al Cupón extraordinario. En ambos grupos aparece un elevado porcentaje de personas que nunca han jugado (96,5% en el grupo no problema de juego y 88,4% en el grupo problema de juego). Sin embargo, la distribución de porcentajes de las personas que sí han jugado difiere: en el grupo no problema de juego un 2,6% lo han hecho menos de una vez al mes, un 0,9% mensualmente, un 0,1% semanalmente y nadie lo ha hecho a diario. Frente a esto, en el grupo problema de juego un 7,2% ha jugado menos de una vez al mes y un 4,3% ha jugado a diario.

Tabla 56. Prevalencia de la conducta de juego. Cupón extraordinario.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1196	96,5	61	88,4
Menos de una vez al mes	32	2,6	5	7,2
Mensualmente	11	0,9	0	0
Semanalmente	1	0,1	0	0
Diariamente	0	0	3	4,3
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

La prevalencia de jugar a Súper Once se muestra en la Tabla 57. En el grupo no problema de juego, el 96,5% nunca ha jugado y sí lo han hecho el 2,5% menos de una vez al mes, el 0,6% mensualmente, el 0,3% semanalmente y el 0,1% diariamente. En el grupo problema de juego el 84,1% nunca ha practicado este juego mientras que sí lo ha practicado el 8,7% menos de una vez al mes, el 1,4% tanto de forma mensual como semanal y el 4,3% de forma diaria.

Tabla 57. Prevalencia de la conducta de juego. Súper Once.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1198	96,5	58	84,1
Menos de una vez al mes	31	2,5	6	8,7
Mensualmente	7	0,6	1	1,4
Semanalmente	4	0,3	1	1,4
Diariamente	1	0,1	3	4,3
Total	1241	100	69	100
Perdidos			2	
Total			71	

La Tabla 58 refleja la prevalencia de jugar al 7/39. En ambos grupos aparece un elevado porcentaje de personas que nunca han jugado (98,4% en el grupo no problema de juego y 92,8% en el grupo problema de juego). Sin embargo, la distribución de porcentajes de las personas que sí han jugado difiere: en el grupo no problema de juego un 1% lo ha hecho menos de una vez al mes, un 0,5% mensualmente y un 0,1% tanto semanal como diariamente. Frente a esto, en el grupo problema de juego un 2,9% ha jugado tanto menos de una vez al mes como de forma diaria y un 1,4% ha jugado semanalmente.

Tabla 58. Prevalencia de la conducta de juego. 7/39.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1220	98,4	64	92,8
Menos de una vez al mes	12	1	2	2,9
Mensualmente	6	0,5	0	0
Semanalmente	1	0,1	1	1,4
Diariamente	1	0,1	2	2,9
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

La prevalencia de jugar al Rasca de la Once se muestra en la Tabla 59. En el grupo no problema de juego, el 85,7% nunca ha jugado y sí lo han hecho el 9,9% menos de una vez al mes, el 3,1% mensualmente y el 0,6% tanto de forma semanal como diaria. En el grupo problema de juego el 75% nunca ha practicado este juego mientras que sí lo ha practicado el 10,3% menos de una vez al mes, el 5,9% de forma tanto mensual como semanal y el 2,9% de forma diaria.

Tabla 59. Prevalencia de la conducta de juego. Rasca de la Once.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1062	85,7	51	75
Menos de una vez al mes	123	9,9	7	10,3
Mensualmente	39	3,1	4	5,9
Semanalmente	7	0,6	4	5,9
Diariamente	8	0,6	2	2,9
Total	1239	100	68	100
Perdidos	2		3	
Total	1241		71	

En la Tabla 60 se presenta la prevalencia de jugar al 7 de la suerte. Nunca lo ha realizado un gran parte del grupo no problema de juego (89%), mientras que el resto del porcentaje se distribuye entre el 7,8% menos de una vez al mes, el 2,1% mensualmente, el 0,6% semanalmente y el 0,4% diariamente. En el grupo problema de juego el 76,8% nunca ha jugado frente al 7,2% que lo ha hecho tanto menos de una vez al mes como semanalmente, al 2,9% mensualmente y al 5,8% que ha jugado a diario.

Tabla 60. Prevalencia de la conducta de juego. El 7 de la suerte.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1105	89	53	76,8
Menos de una vez al mes	97	7,8	5	7,2
Mensualmente	26	2,1	2	2,9
Semanalmente	8	0,6	5	7,2
Diariamente	5	0,4	4	5,8
Total	1241	100	69	100
Perdidos			2	
Total			71	

La prevalencia de jugar al Golazo queda reflejada en la Tabla 61. En ambos grupos aparece un elevado porcentaje de personas que nunca han jugado (95,4% en el

grupo no problema de juego y 84,1% en el grupo problema de juego). Sin embargo, la distribución de porcentajes de las personas que sí han jugado difiere: en el grupo no problema un 2,5% ha jugado menos de una vez al mes, un 1,4% mensualmente, un 0,1% semanalmente y un 0,6% diariamente. En el grupo problema de juego el 5,8% ha jugado tanto menos de una vez al mes como diariamente, el 1,4% mensualmente y el 2,9% semanalmente.

Tabla 61. Prevalencia de la conducta de juego. Golazo

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1184	95,4	58	84,1
Menos de una vez al mes	31	2,5	4	5,8
Mensualmente	17	1,4	1	1,4
Semanalmente	1	0,1	2	2,9
Diariamente	8	0,6	4	5,8
Total	1241	100	69	100
Perdidos			2	
Total			71	

La Tabla 62 permite identificar la prevalencia de jugar a 7 y 1/2. El grupo no problema de juego se distribuye entre una mayoría 96,8% que nunca lo ha hecho, un 2% que ha jugado menos de una vez al mes, un 0,8% mensualmente y un 0,4% diariamente. En el grupo problema de juego, el porcentaje de los que nunca han practicado este juego alcanza el 82,6% seguido de un 5,8% que lo ha hecho menos de una vez al mes, un 4,3% tanto semanal como diariamente y un 2,9% que juega mensualmente.

Tabla 62. Prevalencia de la conducta de juego. 7 y 1/2 .

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1201	96,8	57	82,6
Menos de una vez al mes	25	2	4	5,8
Mensualmente	10	0,8	2	2,9
Semanalmente	0	0	3	4,3
Diariamente	5	0,4	3	4,3
Total	1241	100	69	100
Perdidos			2	
Total			71	

La prevalencia de jugar a los Dados locos queda reflejada en la Tabla 63 con los siguientes resultados: el 97,8% del grupo no problema de juego nunca ha realizado este

tipo de juego mientras que sí lo hace el 1,1% menos de una vez al mes, el 0,6% mensualmente y el 0,2% tanto semanalmente como diariamente. Con respecto al grupo problema de juego el 88,4% nunca ha jugado frente al 5,8% que lo ha hecho mensualmente, y el 2,9% tanto semanal como diariamente.

Tabla 63. Prevalencia de la conducta de juego. Datos locos.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1213	97,8	61	88,4
Menos de una vez al mes	14	1,1	0	0
Mensualmente	7	0,6	4	5,8
Semanalmente	3	0,2	2	2,9
Diariamente	3	0,2	2	2,9
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

En la Tabla 64 se detalla la prevalencia de jugar a la Ruleta. Nunca lo ha realizado un elevado porcentaje del grupo no problema de juego (92,6%), mientras que el resto del porcentaje se distribuye entre el 4,4% menos de una vez al mes, el 1,8% mensualmente, el 0,7% semanalmente y el 0,5% diariamente. En el grupo problema de juego el 76,8% nunca ha jugado frente al 7,2% que lo ha hecho menos de una vez al mes, al 4,3% mensualmente y al 5,8% que ha jugado tanto de forma semanal como diaria.

Tabla 64. Prevalencia de la conducta de juego. Ruleta..

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1148	92,6	53	76,8
Menos de una vez al mes	55	4,4	5	7,2
Mensualmente	22	1,8	3	4,3
Semanalmente	9	0,7	4	5,8
Diariamente	6	0,5	4	5,8
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

2.3.4. Prevalencia en modalidad de juego (on line, off line o ambos).

A continuación se presenta un análisis comparativo de la prevalencia de juego en el grupo sin problema y con problema de juego para cada uno de los tipos de juego estudiados atendiendo a la modalidad del juego (on line, off line o ambos). Como se había indicado con anterioridad, se entiende por juego off line aquel que se realiza de forma directa con presencia física de la persona que lo realiza, mientras que el juego on line se refiere a aquel que se realiza a través de tecnología informática (internet, etc.).

Tal y como se aprecia en la Tabla 65 el mayor porcentaje del grupo no problema juega a las cartas por dinero off line (90,4%) mientras que en el grupo problema de juego el mayor porcentaje se distribuye entre juego off line (62,1%) y ambas modalidades (24,1%).

Tabla 65. Prevalencia en modalidad de juego. Jugar a las cartas por dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	24	5,3	3	10,3
Off line	407	90,4	18	62,1
On line y off line	15	3,3	7	24,1
Total	446	100	28	100
Perdidos	795		43	
Total	1241		71	

Los datos de la Tabla 66 reflejan un mayor porcentaje de juego a cara o cruz por dinero off line en ambos grupos: 91% en el grupo no problema de juego y 90% en el grupo problema de juego.

Tabla 66. Prevalencia en modalidad de juego. Jugar a cara o cruz por dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	4	5,1	0	0
Off line	71	91	9	90
On line y off line	2	2,6	1	10
Total	77	100	10	
Perdidos	1164		61	
Total	1241		71	

Con respecto a juegos de habilidad, como billar, bolos, etc. la Tabla 67 indica elevados porcentajes de juego off line (89,7% en el grupo no problema de juego y 80% en el grupo problema de juego). Sin embargo, el porcentaje de juego on line en el grupo problema de juego (16%) casi dobla al del grupo no problema de juego (8,9%).

Tabla 67. Prevalencia en modalidad de juego. Apostar a juegos de habilidad, como billar, bolos, etc.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	26	8,9	4	16
Off line	261	89,7	20	80
On line y off line	3	1	1	4
Total	290	100	25	100
Perdidos	951		46	
Total	1241		71	

En relación a la modalidad de juego de apuestas en deportes de equipo la Tabla 68 refleja una distribución similar en ambos grupos. En el grupo no problema de juego el 69,5% juega off line frente al 28,2% que juega on line. En el grupo problema de juego el 64,7% juega off line frente al 29,4% que lo hace on line.

Tabla 68. Prevalencia en modalidad de juego. Apostar en deportes de equipo.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	131	28,2	10	29,4
Off line	323	69,5	22	64,7
On line y off line	11	2,4	2	5,9
Total	465	100	34	100
Perdidos	776		37	
Total	1241		71	

Como se puede apreciar en la Tabla 69 la mitad del porcentaje de apuestas en carreras de caballos o perros se realiza de forma off line en ambos grupos: 52,5% en el grupo no problema de juego y 54,5% en el grupo problema de juego. El juego on line se lleva a cabo en el 43,2% del grupo no problema de juego y en el 45,5% del grupo problema de juego.

Tabla 69. Prevalencia en modalidad de juego. Apostar en carreras de caballos o perros.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	41	43,2	5	45,5
Off line	50	52,6	6	54,5
On line y off line	3	3,2	0	0
Total	94	100	11	100
Perdidos	1147		60	
Total	1241		71	

Con respecto a la modalidad de juego al bingo por dinero la Tabla 70 indica elevados porcentajes de juego off line (94,8% en el grupo no problema de juego y 76,9% en el grupo problema de juego). Sin embargo, el porcentaje de juego on line en el grupo problema de juego (15,4%) es claramente superior al del grupo no problema de juego (4,6%).

Tabla 70. Prevalencia en modalidad de juego. Jugar al bingo por dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	15	4,6	4	15,4
Off line	307	94,8	20	76,9
On line y off line	1	0,3	2	7,7
Total	323	100	26	100
Perdidos	918		45	
Total	1241		71	

En la misma línea que en el juego anterior la modalidad de juego a los dados recogida en la Tabla 71 refleja elevados porcentajes de juego off line (91,6% en el grupo no problema de juego y 84,2% en el grupo problema de juego). El porcentaje de juego on line en el grupo problema de juego (10,5%) es también superior al del grupo no problema de juego (6,8%).

Tabla 71. Prevalencia en modalidad de juego. Jugar a los dados.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	16	6,8	2	10,5
Off line	217	91,6	16	84,2
On line y off line	3	1,3	1	5,3
Total	236	100	19	100
Perdidos	1005		52	
Total	1241		71	

Tal y como se aprecia en la Tabla 72 el mayor porcentaje del grupo no problema juega en máquinas tragaperras off line (90,5%) mientras que en el grupo problema de juego el porcentaje se distribuye entre juego off line (73,9%), on line (13%) y ambas modalidades (13%).

Tabla 72. Prevalencia en modalidad de juego. Jugar en máquinas tragaperras.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	16	8	3	13
Off line	181	90,5	17	73,9
On line y off line	2	1	3	13
Total	199	100	23	100
Perdidos	1042		48	
Total	1241		71	

Los datos recogidos en la tabla 73 muestran que ambos grupos manifiestan una clara preferencia por la modalidad off line de juego a raspar cartones para ganar premios. Así lo hace el 97,6% del grupo no problema de juego y el 90,9% del grupo problema de juego.

Tabla 73. Prevalencia en modalidad de juego. Raspar cartones para ganar premios.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	13	2,4	3	9,1
Off line	532	97,6	30	90,9
On line y off line	0	0	0	0
Total	545	100	33	100
Perdidos	696		38	
Total	1241		71	

En la misma línea que en el juego anterior la modalidad de juego a la bonoloto, quiniela, etc., señalada en la Tabla 74 refleja elevados porcentajes de juego off line (92,8% en el grupo no problema de juego y 92,6% en el grupo problema de juego).

Tabla 74. Prevalencia en modalidad de juego. Jugar a la bonoloto, quiniela, etc.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	23	5,5	2	7,4
Off line	389	92,8	25	92,6
On line y off line	7	1,7	0	0
Total	419	100	27	100
Perdidos	822		44	
Total	1241		71	

Como se puede apreciar en la Tabla 75 el juego a video póker se realiza en ambas modalidades. El 45,5% del grupo no problema de juego lo hace on line y el 44,2% lo hace off line. El juego on line se lleva a cabo en el 61,5% del grupo problema de juego mientras que el 38,5% juega off line.

Tabla 75. Prevalencia en modalidad de juego. Video póker.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	35	45,5	8	61,5
Off line	34	44,2	5	38,5
On line y off line	7	9,1	0	0
Total	76	100	13	100
Perdidos	1165		58	
Total	1241		71	

Con respecto al Póker on line la Tabla 76 indica elevados porcentajes de juego on line (92,5% en el grupo no problema de juego y 78,3% en el grupo problema de juego). Sin embargo, aparece también un porcentaje que realiza esta actividad en la modalidad off line (4,5% en el grupo no problema de juego y 17,4% en el grupo problema de juego) y en ambas al mismo tiempo (2,5% del grupo no problema de juego y 4,3% del grupo problema).

Tabla 76. Prevalencia en modalidad de juego. Póker online.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	186	92,5	18	78,3
Off line	9	4,5	4	17,4
On line y off line	5	2,5	1	4,3
Total	200	100	23	100
Perdidos	1041		48	
Total	1241		71	

Los datos de otros juegos de póker que aparecen en la Tabla 77 indican un elevado porcentaje del grupo no problema de juego que se decanta por la modalidad off line (71,6%) mientras un 22,7% juega on line. En el grupo problema de juego el porcentaje se distribuye entre juego off line (57,1%), on line (33,3%) y ambas modalidades (9,5%).

Tabla 77. Prevalencia en modalidad de juego. Otros juegos de póker.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	48	22,7	7	33,3
Off line	151	71,6	12	57,1
On line y off line	11	5,2	2	9,5
Total	210	100	21	100
Perdidos	1031		50	
Total	1241		71	

Con datos similares al juego anterior la Tabla 78 muestra la modalidad de juegos de casino en general. Un elevado porcentaje del grupo no problema de juego muestra preferencia por la modalidad off line (79,6%) mientras un 16,1% juega on line. En el grupo problema de juego el porcentaje se distribuye entre juego off line (66,7%), on line (5,6%) y ambas modalidades (27,8%).

Tabla 78. Prevalencia en modalidad de juego. Juegos de casino en general.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	22	16,1	1	5,6
Off line	109	79,6	12	66,7
On line y off line	5	3,6	5	27,8
Total	136	100	18	100
Perdidos	1105		53	
Total	1241		71	

Los datos recogidos en la tabla 79 muestran que ambos grupos manifiestan una clara preferencia por la modalidad off line de juego a rifas. Así lo hace el 96,4% del grupo no problema de juego y el 96,2% del grupo problema de juego.

Tabla 79. Prevalencia en modalidad de juego. Rifas.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	8	2,6	1	3,8
Off line	298	96,4	25	96,2
On line y off line	2	0,6	0	0
Total	308	100	26	100
Perdidos	933		45	
Total	1241		71	

Juegos de la ONCE

Tal y como se aprecia en la Tabla 80 el mayor porcentaje del grupo no problema juega al Cupón diario off line (92,5%) mientras que en el grupo problema de juego el porcentaje se distribuye entre juego off line (81,8%) y on line (18,2%).

Tabla 80. Prevalencia en modalidad de juego. Cupón diario.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	1	1,9	2	18,2
Off line	49	92,5	9	81,8
On line y off line	2	3,8	0	0
Total	52	100	11	100
Perdidos	1189		60	
Total	1241		71	

Con datos similares al anterior juego, la Tabla 81 indica que un mayor porcentaje del grupo no problema juega al Cuponazo off line (94,1%) mientras que en el grupo problema de juego el porcentaje también se distribuye entre juego off line (81,8%) y on line (18,2%).

Tabla 81. Prevalencia en modalidad de juego. Cuponazo.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	1	1,5	2	18,2
Off line	64	94,1	9	81,8
On line y off line	2	2,9	0	0
Total	67	100	11	100
Perdidos	1174		60	
Total	1241		71	

Los datos recogidos en la tabla 82 muestran que ambos grupos manifiestan una clara preferencia por la modalidad off line de juego al Cupón de fin de semana. Así lo hace el 94,5% del grupo no problema de juego y el 90% del grupo problema de juego.

Tabla 82. Prevalencia en modalidad de juego. Cupón de fin de semana.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	1	1,8	1	10
Off line	52	94,5	9	90
On line y off line	1	1,8	0	0
Total	54	100	10	100
Perdidos	1187		61	
Total	1241		71	

La Tabla 83 indica que un mayor porcentaje del grupo no problema juega al Cupón extraordinario off line (93,5%) mientras que en el grupo problema de juego el porcentaje se reparte entre juego off line (66,6%) y on line (33,3%).

Tabla 83. Prevalencia en modalidad de juego. Cupón extraordinario.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	1	2,2	2	33,3
Off line	43	93,5	4	66,7
On line y off line	1	2,2	0	0
Total	45	100	6	100
Perdidos	1196		65	
Total	1241		71	

Con respecto al Súper Once la Tabla 84 refleja una clara preferencia por la modalidad off line en el grupo no problema de juego (96,1%). Sin embargo, en el grupo problema de juego aparece también un porcentaje que realiza esta actividad en la modalidad on line (25%) aunque un elevado porcentaje juega off line (75%).

Tabla 84. Prevalencia en modalidad de juego. Súper Once.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	0	0	3	25
Off line	49	96,1	9	75
On line y off line	1	2	0	0
Total	50	100	12	100
Perdidos	1191		59	
Total	1241		71	

La modalidad de juego al 7/39 recogida en la Tabla 85 refleja elevados porcentajes de juego off line (82,6% en el grupo no problema de juego y 83,3% en el grupo problema de juego). El porcentaje de juego on line en el grupo problema de juego (16,7%) es superior al del grupo no problema de juego (8,7%).

Tabla 85. Prevalencia en modalidad de juego. 7/39.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	2	8,7	1	16,7
Off line	19	82,6	5	83,3
On line y off line	1	4,3	0	0
Total	22	100	6	100
Perdidos	1219		65	
Total	1241		71	

Con respecto al Rasca de la Once, la Tabla 86 refleja en el grupo no problema de juego una preferencia por el juego off line (96%) con un menor porcentaje que juega en modalidad on line (3,4%). En el grupo problema de juego también una mayoría realiza esta actividad off line (85,7%) mientras que un 14,3% la realiza on line.

Tabla 86. Prevalencia en modalidad de juego. Rasca de la Once.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	6	3,4	3	14,3
Off line	168	96	18	85,7
On line y off line	0	0	0	0
Total	174	100	21	100
Perdidos	1067		50	
Total	1241		71	

Con resultados muy similares al juego anterior, la Tabla 87 también indica en el grupo no problema de juego una preferencia por el juego al 7 de la suerte off line (97,8%) con un menor porcentaje que juega en modalidad on line (1,5%). En el grupo problema de juego también una mayoría realiza esta actividad off line (88,9%) mientras que un 11,1% la realiza on line.

Tabla 87. Prevalencia en modalidad de juego. El 7 de la suerte.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	2	1,5	2	11,1
Off line	132	97,8	16	88,9
On line y off line	0	0	0	0
Total	134	100	18	100
Perdidos	1107		53	
Total	1241		71	

La modalidad de juego al Golazo recogida en la Tabla 88 refleja elevados porcentajes de juego off line en el grupo problema de juego (91,7%) y un 8,3% de juego on line. El porcentaje de juego off line en el grupo no problema de juego también destaca (78,8%) y el resto se reparte entre un 15,4% que juega on line y un 3,8% que lo hace en ambas modalidades.

Tabla 88. Prevalencia en modalidad de juego. Golazo.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	8	15,4	1	8,3
Off line	41	78,8	11	91,7
On line y off line	2	3,8	0	0
Total	51	100	12	100
Perdidos	1190		59	
Total	1241		71	

Los datos recogidos en la tabla 89 muestran que ambos grupos manifiestan una preferencia por la modalidad off line de juego al 7 y 1/2. Así lo hace el 84,6% del grupo no problema de juego y el 81,8% del grupo problema de juego.

Tabla 89. Prevalencia en modalidad de juego. 7 y 1/2.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	1	2,6	1	9,1
Off line	33	84,6	9	81,8
On line y off line	0	0	0	0
Total	34	100	10	100
Perdidos	1207		61	
Total	1241		71	

Con resultados similares al juego anterior, la Tabla 90 también indica que ambos grupos manifiestan una preferencia por la modalidad off line de juego a los Dados locos. Así lo hace el 89,3% del grupo no problema de juego y el 80% del grupo problema de juego.

Tabla 90. Prevalencia en modalidad de juego. Dados locos.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	2	7,1	2	20
Off line	25	89,3	8	80
On line y off line	0	0	0	0
Total	27	100	10	100
Perdidos	1214		61	
Total	1241		71	

Finalmente, la Tabla 91 muestra la modalidad de juego a la Ruleta. Un 77,5% del grupo no problema de juego se decanta por la modalidad off line (77,5%) mientras que un 16,3% juega on line y un 5% en ambas modalidades. En el grupo problema de juego el porcentaje se distribuye entre juego off line (70,6%), on line (17,6%) y ambas modalidades (11,8%).

Tabla 91. Prevalencia en modalidad de juego. Ruleta.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
On line	13	16,3	3	17,6
Off line	62	77,5	12	70,6
On line y off line	4	5	2	11,8
Total	79	100	17	100
Perdidos	1162		54	
Total	1241		71	

2.3.5. Prevalencia de consumo de drogas.

Seguidamente se presenta un análisis comparativo de la prevalencia de consumo de drogas en el grupo no problema de juego y en el grupo problema de juego.

Las sustancias estudiadas son: tabaco, alcohol, tranquilizantes, cannabis (marihuana, hachís), cocaína, alucinógenos (LSD, tripis, monguis), speed o anfetaminas, éxtasis, MDA, EMDMA y otras drogas.

En la Tabla 92 se detalla la prevalencia de consumo de tabaco. En el grupo no problema de juego el 66,5% nunca ha consumido seguido del 18,7% que lo hace diariamente, el 7% una o dos veces al mes, el 4,4% pocas veces a la semana, el 1,8% pocas veces al mes y el 1,7% cuatro o cinco veces al mes. El 45,6% del grupo problema de juego nunca ha consumido tabaco mientras que un 47,1% lo hace diariamente, un 5,9% pocas veces a la semana y un 1,5% pocas veces al mes.

Tabla 92. Prevalencia de consumo de tabaco.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	824	66,5	31	45,6
1 o 2 veces al mes	87	7	0	0
4 o 5 al mes	21	1,7	0	0
Pocas veces al mes	22	1,8	1	1,5
Pocas veces a la semana	54	4,4	4	5,9
Diariamente	232	18,7	32	47,1
Total	1240	100	68	100
Perdidos	1		3	
Total	1241		71	

La Tabla 93 permite identificar la prevalencia de consumo de alcohol. En el grupo no problema de juego el porcentaje se distribuye entre un 27,6% que nunca consume, un 33,2% que lo hace una o dos veces al mes, un 11,6% cuatro o cinco veces al mes, un 14,4% pocas veces al mes, un 11,8% pocas veces a la semana y un 1,5% que consume a diario. En el grupo problema de juego el porcentaje se reparte entre un 16,2% que nunca consume, un 25% que lo hace una o dos veces al mes y pocas veces al mes, un 13,2% que consume cuatro o cinco veces al mes, un 14,7% pocas veces a la semana y un 5,9% que consume de forma diaria.

Tabla 93. Prevalencia de consumo de alcohol.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	342	27,6	11	16,2
1 o 2 veces al mes	412	33,2	17	25
4 o 5 al mes	144	11,6	9	13,2
Pocas veces al mes	178	14,4	17	25
Pocas veces a la semana	146	11,8	10	14,7
Diariamente	18	1,5	4	5,9
Total	1240	100	68	100
Perdidos	1		3	
Total	1241		71	

En la Tabla 94 se refleja la prevalencia de consumo de tranquilizante. En el grupo no problema de juego el 93,2% nunca ha consumido seguido del 3,4% que lo hace una o dos veces al mes, el 1,5% diariamente, el 1% cuatro o cinco veces al mes, el 0,6% pocas veces al mes y el 0,3% pocas veces a la semana. El 82,1% del grupo problema de juego nunca ha consumido tranquilizantes mientras que un 7,5% lo hace diariamente y un 4,5% pocas veces al mes.

Tabla 94. Prevalencia de consumo de tranquilizante.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1156	93,2	55	82,1
1 o 2 veces al mes	42	3,4	4	6
4 o 5 al mes	12	1	0	0
Pocas veces al mes	7	0,6	3	4,5
Pocas veces a la semana	4	0,3	0	0
Diariamente	18	1,5	5	7,5
Total	1239	100	67	100
Perdidos	2		4	
Total	1241		71	

La Tabla 95 recoge la prevalencia de consumo de Cannabis. La mayor parte del grupo no problema de juego nunca ha consumido (74,5%) seguido del 9,3% que lo hace una o dos veces a l mes, el 7% diariamente, el 4% pocas veces a la semana, el 3,1% pocas veces al mes y el 2,1% cuatro o cinco veces al mes. En el grupo problema de juego más de la mitad nunca ha consumido (65,7%) seguido del 14,9% que lo hace de forma diaria, el 11,9% una o dos veces al mes, el 4,5% pocas veces a la semana y el 1,5% que consume tanto pocas veces al mes como cuatro o cinco veces al mes.

Tabla 95. Prevalencia de consumo de cannabis.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	924	74,5	44	65,7
1 o 2 veces al mes	115	9,3	8	11,9
4 o 5 al mes	26	2,1	1	1,5
Pocas veces al mes	38	3,1	1	1,5
Pocas veces a la semana	50	4	3	4,5
Diariamente	87	7	10	14,9
Total	1240	100	67	100
Perdidos	1		4	
Total	1241		71	

La Tabla 96 permite identificar la prevalencia de consumo de cocaína con una gran mayoría que nunca ha consumido en ambos grupos (95,8% del grupo no problema de juego y el 91% del grupo problema de juego). El resto del porcentaje difiere en cada grupo: en el grupo no problema de juego se distribuye entre un 2,2% que consume una o dos veces al mes, un 0,7% diariamente, un 0,5% pocas veces a la semana y un 0,4% que consume tanto 4 o 5 veces al mes como pocas veces al mes. En el grupo problema de juego el 6% consume a diario y el 3% lo hace una o dos veces al mes.

Tabla 96. Prevalencia de consumo de cocaína.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1187	95,8	61	91
1 o 2 veces al mes	27	2,2	2	3
4 o 5 al mes	5	0,4	0	0
Pocas veces al mes	5	0,4	0	0
Pocas veces a la semana	6	0,5	0	0
Diariamente	9	0,7	4	6
Total	1239	100	67	100
Perdidos	2		4	
Total	1241		71	

En la Tabla 97 se detalla la prevalencia de consumo de alucinógenos. También en este caso una gran mayoría que nunca ha consumido en ambos grupos (97,6% del grupo no problema de juego y el 94% del grupo problema de juego). El resto del porcentaje difiere en cada grupo. En el grupo no problema de juego el 0,9% ha consumido una o dos veces al mes, el 0,7% diariamente, el 0,5% pocas veces al mes, el 0,2% pocas veces a la semana y el 0,1% cuatro o cinco veces al mes. En el grupo problema de juego el 6% consume de forma diaria.

Tabla 97. Prevalencia de consumo de alucinógenos.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1210	97,6	63	94
1 o 2 veces al mes	11	0,9	0	0
4 o 5 al mes	1	0,1	0	0
Pocas veces al mes	6	0,5	0	0
Pocas veces a la semana	3	0,2	0	0
Diariamente	9	0,7	4	6
Total	1240	100	67	100
Perdidos	1		4	
Total	1241		71	

La prevalencia de consumo de speed se recoge en la Tabla 98. En el grupo no problema de juego el 95,8% nunca ha consumido seguido del 1,9% que lo hace una o dos veces al mes, el 0,9% pocas veces al mes y de forma diaria, el 0,3% cuatro o cinco veces al mes y el 0,2% pocas veces a la semana. El 89,6% del grupo problema de juego nunca ha consumido speed mientras que un 6% lo hace diariamente y un 1,5% una o dos veces al mes, pocas veces al mes y pocas veces a la semana.

Tabla 98. Prevalencia de consumo de speed.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1188	95,8	60	89,6
1 o 2 veces al mes	23	1,9	1	1,5
4 o 5 al mes	4	0,3	0	0
Pocas veces al mes	11	0,9	1	1,5
Pocas veces a la semana	3	0,2	1	1,5
Diariamente	11	0,9	4	6
Total	1240	100	67	100
Perdidos	1		4	
Total	1241		71	

La Tabla 99 permite identificar la prevalencia de consumo de éxtasis con una gran mayoría que nunca ha consumido en ambos grupos (95,9% del grupo no problema de juego y el 92,5% del grupo problema de juego). El resto del porcentaje difiere en cada grupo: en el grupo no problema de juego se distribuye entre un 2,3% que consume una o dos veces al mes, un 0,7% diariamente, un 0,4% pocas veces al mes y un 0,3%

que consume tanto 4 o 5 veces al mes como pocas veces a la semana. En el grupo problema de juego el 6% consume a diario y el 1,5% lo hace pocas veces al mes.

Tabla 99. Prevalencia de consumo de éxtasis.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1188	95,9	62	92,5
1 o 2 veces al mes	29	2,3	0	0
4 o 5 al mes	4	0,3	0	0
Pocas veces al mes	5	0,4	1	1,5
Pocas veces a la semana	4	0,3	0	0
Diariamente	9	0,7	4	6
Total	1239	100	67	100
Perdidos	2		4	
Total	1241		71	

En la Tabla 100 se detalla la prevalencia de consumo de otras drogas con una gran mayoría que nunca ha consumido en ambos grupos (98,1% del grupo no problema de juego y el 94,3% del grupo problema de juego). Las diferencias en el resto del porcentaje para cada grupo son: en el grupo no problema de juego se distribuye entre un 0,8% que consume diariamente, un 0,6% una o dos veces al mes, un 0,2% cuatro o cinco veces al mes y pocas veces al mes y un 0,1% que consume pocas veces a la semana. En el grupo problema de juego el 3,8% consume a diario y el 1,9% lo hace cuatro o cinco veces al mes.

Tabla 100. Prevalencia de consumo de otras drogas.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1045	98,1	50	94,3
1 o 2 veces al mes	6	0,6	0	0
4 o 5 al mes	2	0,2	1	1,9
Pocas veces al mes	2	0,2	0	0
Pocas veces a la semana	1	0,1	0	0
Diariamente	9	0,8	2	3,8
Total	1065	100	53	100
Perdidos	176		18	
Total	1241		71	

2.3.6. Otras conductas asociadas al juego.

A continuación se presenta un análisis comparativo de la prevalencia de otras conductas asociadas al juego en el grupo no problema de juego y en el grupo problema de juego. Se refieren a la mayor cantidad de dinero apostada en los últimos 12 meses, práctica de juego con apuestas de dinero y conducta de juego excesivo por parte de los progenitores.

En la Tabla 101 se exponen los datos de la mayor cantidad de dinero apostado en los últimos doce meses. En el grupo no problema de juego destacan los porcentajes de apuestas con pequeñas cantidades, un 36% que ha apostado un euro o menos seguido de un 29,9% que ha apostado más de un euro y menos de seis mientras que un 11,7% no ha apostado cantidad alguna. En el grupo problema de juego destacan los porcentajes de apuestas con la mayor cantidad de dinero posible, un 23,9% que ha apostado 120 euros o más frente a un 3% que no ha realizado apuestas.

Tabla 101. Mayor cantidad de dinero que ha apostado en los últimos 12 meses.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nada	145	11,7	2	3
Un euro o menos	446	36	13	19,4
Más de un euro y menos de 6	370	29,9	11	16,4
Entre 6 y 30 euros	209	16,9	12	17,9
Entre 30 y 60	40	3,2	8	11,9
Entre 60 y 120	14	1,1	5	7,5
120 euros o más	14	1,1	16	23,9
Total	1238	100	67	100
Perdidos	3		4	
Total	1241		71	

Las Tablas 102 y 103 recogen los datos de práctica de juego con apuestas de dinero por parte de los progenitores. En ambos grupos menos de la mitad de los progenitores llevan a cabo estas prácticas con un 34,9% en el grupo no problema de juego y un 41,4% en el grupo problema de juego.

Tabla 102. Padre o madre practica o ha practicado algún juego con apuestas de dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Sí	433	34,9	29	41,4
No	569	45,9	24	34,3
No lo se	239	19,3	17	24,3
Total	1241	100	70	100
Perdidos			1	
Total			71	

Entre los progenitores que practican algún juego con apuestas de dinero cabe destacar que en el grupo no problema de juego el porcentaje más elevado señala a ambos progenitores (56,9%) mientras que en el grupo problema de juego se señala al padre (46,7%).

Tabla 103. Cuál de ellos practica o ha practicado algún juego con apuestas de dinero.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Solamente mi madre	41	9,5	4	13,3
Solamente mi padre	145	33,6	14	46,7
Ambos	246	56,9	12	40
Total	432	100	30	100
Perdidos	809		41	
Total	1241		71	

Las Tablas 104 y 105 recogen los datos de conducta de juego excesivo por parte de los progenitores. En ambos grupos se niega el juego excesivo en elevados porcentajes con un 85,3% en el grupo no problema de juego y un 75,4% en el grupo problema de juego. Sin embargo, un 11,6% del grupo problema de juego confirma el juego excesivo en sus progenitores frente a un 3,8% del grupo no problema de juego.

Tabla 104. Padre o madre juega o ha jugado demasiado.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Sí	47	3,8	8	11,6
No	1058	85,3	52	75,4
No lo se	135	10,9	9	13
Total	1240	100	69	100
Perdidos	1		2	
Total	1241		71	

Entre los progenitores que muestran una conducta de juego excesivo cabe destacar que en el grupo no problema de juego el porcentaje más elevado señala al padre (70,8%) mientras que en el grupo problema de juego se reparte entre el padre y la madre (40% respectivamente).

Tabla 105. Cuál de ellos juega o ha jugado demasiado.

	No problema juego		Problema juego	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Solamente mi madre	4	8,3	4	40
Solamente mi padre	34	70,8	4	40
Ambos	10	20,8	2	20
Total	48	100	10	100
Perdidos	1193		61	
Total	1241		71	

2.4. ANÁLISIS DE LOS DESCRIPTIVOS.

En este apartado se muestran los descriptivos generales de las variables conducta adictiva impulsiva, síntomas (somatización, obsesión-compulsión, sensibilidad interpersonal, depresión, ansiedad, ira-hostilidad, ansiedad fóbica, ideación paranoide y psicoticismo), esquemas cognitivos, regulación emocional, búsqueda de sensaciones y autoestima en el grupo no problema de juego en primer lugar y seguidamente, en el grupo problema de juego.

Tabla 106. Estadísticos descriptivos de la conducta adictiva impulsiva, síntomas, esquemas cognitivos, regulación emocional, búsqueda de sensaciones y autoestima en el grupo no problema de juego.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
CONDUCTAS ADICTIVAS IMPULSIVAS					
Impulsividad	1241	16	84	59,21	4,94
Problemas alcohol	1239	0	4	0,42	0,83
Problemas juego	1241	0	1	0,07	0,27
Problemas drogas	1236	0	4	0,33	0,82
Problemas alimentación	1240	0	4	0,51	1,04
Problemas internet	1241	0	4	1	1,42
Problemas videojuegos	1239	0	4	0,44	1,01
Problemas gasto	1240	0	4	0,37	0,83
Problemas sexual	1238	0	4	0,21	0,65
SINTOMAS					
Ansiedad	1241	0	36	7,26	6,33
Ansiedad fóbica	1241	0	28	2,2	3,5
Somatización	1241	0	44	10,17	7,95
Obsesión-compulsión	1241	0	36	10,08	7,24
Sensibilidad interpersonal	1241	0	36	7,52	6,66
Depresión	1241	0	48	11,46	9,49
Ira-hostilidad	1241	0	24	5,57	5,1
Ideación paranoide	1241	0	24	5,48	4,61
Psicoticismo	1241	0	37	5,61	6,11
ESQUEMAS COGNITIVOS					
Imperfección	1240	2	30	8,57	4,22
Dependencia	1239	4	30	9,08	4,19
Apego	1239	3	30	8,7	4,16
Subyugación	1240	2	30	9,82	4,67
Inhibición emocional	1240	2	30	9,99	5,23
Autocontrol emocional	1239	4	30	11,02	5,29
REGULACION EMOCIONAL					
Regulación total	1241	28	131	54,47	16,53
Desatención	1241	3	20	9,58	3,67
Rechazo	1241	6	35	13,07	5,7
Confusión	1241	3	19	7,61	2,78
Interferencia	1241	3	20	10,25	4,34
Descontrol	1241	8	45	16,95	6,94
BUSQUEDA DE SENSACIONES					
Intensidad	1241	2	38	25,02	4,86
Novedad	1241	6	37	23,35	4,35
Total	1241	10	66	48,36	7,68
AUTOESTIMA					
Autoestima total	1240	10	40	32,04	5,61

Tabla 107. Estadísticos descriptivos de la conducta adictiva impulsiva, síntomas, esquemas cognitivos, regulación emocional, búsqueda de sensaciones y autoestima en el grupo problema de juego.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
CONDUCTAS ADICTIVAS IMPULSIVAS					
Impulsividad	69	29	62	52,55	6,11
Problemas alcohol	69	0	4	0,91	1,15
Problemas juego	63	0	4	1,41	1,78
Problemas drogas	67	0	4	0,63	1,19
Problemas alimentación	68	0	4	0,47	0,94
Problemas internet	69	0	4	1,17	1,5
Problemas videojuegos	68	0	4	0,73	1,38
Problemas gasto	69	0	4	1,13	1,46
Problemas sexual	69	0	4	0,42	0,98
SINTOMAS					
Ansiedad	69	0	39	10,69	8,59
Ansiedad fóbica	69	0	27	4,6	5,9
Somatización	69	0	46	13	10,32
Obsesión-compulsión	69	0	38	12,9	8,71
Sensibilidad interpersonal	69	0	31	9,62	7,89
Depresión	69	0	49	15,74	12,66
Ira-hostilidad	69	0	23	8,06	6,2
Ideación paranoide	69	0	20	7,19	5,38
Psicoticismo	69	0	34	9,25	8,52
ESQUEMAS COGNITIVOS					
Imperfección	68	5	30	10,95	6,12
Dependencia	68	4	30	10,88	6,03
Apego	68	4	30	10,59	6,37
Subyugación	68	5	30	11,97	6,3
Inhibición emocional	68	4	30	12,53	7,37
Autocontrol	68	5	30	13,44	6,7
REGULACION EMOCIONAL					
Regulación total	69	31	123	66,28	19,03
Desatención	69	4	20	11,29	4,5
Rechazo	69	7	35	16,25	6,91
Confusión	69	3	18	8,64	3,07
Interferencia	69	4	20	9,98	4,58
Descontrol	69	9	45	20,12	8,52
BUSQUEDA DE SENSACIONES					
Intensidad	68	15	35	23,26	4,77
Novedad	68	9	31	22,5	3,85
Total	68	30	63	45,76	7,32
AUTOESTIMA					
Autoestima total	68	2	40	29,58	6,25

2.5. DIFERENCIAS DE MEDIAS.

Este estudio es de carácter trasversal, esto significa que no se puede hablar de causalidad sino de relación entre variables, es decir, que no se puede saber si estas variables estaban antes de aparecer la problemática de juego patológico. Estudios longitudinales tendrían que hacerse para valorar la causalidad.

A continuación se presentan las diferencias de medias de las variables conducta adictiva impulsiva, síntomas (somatización, obsesión-compulsión, sensibilidad interpersonal, depresión, ansiedad, ira-hostilidad, ansiedad fóbica, ideación paranoide y psicoticismo), esquemas cognitivos, regulación emocional, búsqueda de sensaciones y autoestima en función del género en cada uno de los grupos.

Tabla 108. Diferencias de medias en función del género en cada una de los grupos.

	No problema juego		<i>t</i>	Problema juego		<i>t</i>
	Media (Dt)			Media (Dt)		
	Hombre	Mujer		Hombre	Mujer	
Impulsividad	58.96 (5.14)	59.22 (4.84)	-0.93	53.93 (6.04)	49.90 (10.50)	1.74
Problemas alcohol	0.43 (0.85)	0.43 (0.85)	0.03	0.80 (1.25)	0.60 (0.52)	0.51
Problemas juego	0.10 (0.30)	0.05 (0.22)	3.10**	2.48 (1.63)	3.00 (1.41)	-0.62
Problemas drogas	0.37 (0.85)	0.30 (0.82)	1.47	0.54 (1.16)	0.12 (0.35)	2.14*
Problemas alimentación	0.33 (0.75)	0.76 (1.28)	-7.58***	0.39 (0.80)	0.44 (1.01)	-0.17
Problemas internet	0.88 (1.33)	1.18 (1.53)	-3.75***	0.61 (1.28)	1.00 (1.41)	-0.89
Problemas videojuegos	0.67 (1.23)	0.17 (0.60)	8.79***	0.41 (1.07)	0.00 (0.00)	2.99**
Problemas gasto	0.33 (0.82)	0.43 (0.84)	-2.15*	1.67 (1.68)	0.70 (1.25)	2.14*
Problemas sexual	0.29 (0.76)	0.12 (0.49)	4.38***	0.48 (1.03)	0.10 (0.32)	2.30*
Ansiedad	6.48 (5.92)	8.46 (6.83)	-5.55***	9.95 (9.19)	6.20 (4.49)	2.03*
Ansiedad fóbica	1.95 (3.30)	2.63 (3.90)	-3.32**	4.14 (5.49)	1.80 (2.49)	2.23*
Somatización	9.14 (7.52)	11.66 (8.39)	-5.67***	11.64 (9.99)	8.60 (8.71)	0.91
Obsesión-compulsión	9.43 (6.89)	11.10 (7.68)	-4.10***	11.09 (9.42)	9.50 (7.56)	0.51
Sensibilidad interpersonal	6.42 (5.98)	9.11 (7.30)	-7.26***	8.82 (7.89)	7.00 (5.23)	0.70
Depresión	9.69 (8.54)	13.89 (12.29)	-7.99***	16.89 (13.30)	12.00 (8.80)	1.12
Ira-hostilidad	5.52	5.78	-0.89	6.75	4.90	0.90

Ideación paranoide	(5.05) 5.14 (4.36)	(5.32) 6.00 (4.91)	-3.34**	(6.29) 6.72 (5.65)	(4.17) 4.70 (4.30)	1.08
Psicoticismo	5.26 (5.83)	6.29 (6.66)	-2.94**	8.79 (8.37)	4.40 (4.72)	2.39*
Imperfección	8.75 (4.33)	8.44 (4.15)	1.30	11.25 (6.57)	8.10 (3.69)	2.16*
Dependencia	9.29 (4.50)	8.90 (3.83)	1.63	9.89 (6.19)	7.00 (4.40)	1.41
Apego	8.68 (4.39)	8.82 (3.94)	-0.58	9.89 (6.66)	8.20 (5.07)	0.76
Subyugación	9.78 (4.74)	9.99 (4.66)	-0.80	11.00 (6.07)	7.30 (3.77)	2.57*
Inhibición emocional	10.29 (5.33)	9.76 (5.25)	1.77	12.98 (7.71)	7.70 (4.22)	2.10*
Autocontrol	10.87 (5.37)	11.37 (5.21)	-1.67	13.09 (6.97)	8.90 (4.56)	2.45*
Regulación total	57.24 (16.21)	58.30 (17.28)	-1.13	65.82 (20.38)	61.80 (16.07)	0.59
Desatención	9.87 (3.76)	9.23 (3.57)	3.07**	11.28 (4.00)	10.80 (5.05)	0.34
Rechazo	12.95 (5.65)	13.45 (5.87)	1.54	16.92 (7.32)	15.20 (6.14)	0.70
Confusión	7.50 (2.70)	7.79 (2.92)	-1.84	8.39 (2.75)	9.20 (3.39)	-0.83
Interferencia	9.90 (4.24)	10.77 (4.44)	-3.58***	9.79 (4.43)	9.30 (4.76)	0.32
Descontrol	17.02 (6.97)	17.06 (7.12)	-0.10	19.44 (8.44)	17.30 (6.68)	0.76
Autoestima total	32.24 (5.77)	31.74 (5.41)	1.57	29.77 (6.13)	30.40 (6.38)	-0.30
Búsqueda de sensaciones	50.74 (10.24)	51.37 (8.22)	-1.14	48.84 (10.24)	51.69 (10.06)	-0.84

Nota: * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$.

Como puede verse, los chicos jóvenes adolescentes con problemas de juego en relación con mujeres adolescentes jugadoras tendrían puntuaciones más elevadas en relación con el uso abusivo de las drogas, de los videojuegos, en gasto compulsivo y en conducta sexual impulsiva. Asimismo, tienen puntuaciones más elevadas de ansiedad, ansiedad fóbica y psicoticismo. También en los esquemas cognitivos de Imperfección, Subyugación, Inhibición Emocional y Autocontrol. Los esquemas de Imperfección, Inhibición y Autocontrol Emocional se describirán más adelante.

En relación al esquema de Subyugación, El esquema de Subyugación implica renunciar a los propios derechos debido a que uno/a se siente coaccionado por los demás. Estas personas sacrifican sus propias necesidades y deseos para agradar a los demás o para satisfacerlos. Esto se realiza para evitar la culpa – el pensamiento

subyacente es que dañaran a las otras personas si sólo piensan en ellas mismas-y para huir del miedo ya que creen que serán castigadas o abandonadas si desobedecen.

Tabla 109. Diferencias de medias en función de si hay problemática de juego.

	Problema juego		No Problema juego		<i>t</i>
	Media	DT	Media	DT	
Impulsividad	7.06	4.96	3.35	3.42	8.17***
Problemas alcohol	0.91	1.15	0.42	0.83	4.69***
Problemas juego	1.41	1.78	0.08	0.27	21.98***
Problemas drogas	0.63	1.19	0.33	0.82	2.81**
Problemas alimentación	0.47	0.94	0.51	1.04	-0.32
Problemas internet	1.17	1.50	1.00	1.42	1.00
Problemas videojuegos	0.74	1.38	0.44	1.02	2.27*
Problemas gasto	1.13	1.46	0.37	0.83	7.04***
Problemas sexual	0.42	0.98	0.21	0.65	2.53**
Ansiedad	10.70	8.59	7.26	6.34	4.30***
Ansiedad fóbica	4.61	5.90	2.20	3.51	5.31***
Somatización	13.00	10.32	10.17	7.95	2.83**
Obsesión-compulsión	12.90	8.71	10.08	7.24	3.11**
Sensibilidad interpersonal	9.62	7.90	7.52	6.66	2.53**
Depresión	15.74	12.66	11.46	9.49	3.57***
Ira-hostilidad	8.06	6.20	5.57	5.10	3.89***
Ideación paranoide	7.19	5.38	5.48	4.61	2.96**
Psicoticismo	9.25	8.52	5.61	6.12	4.70***
Imperfección	10.96	6.12	8.58	4.22	4.40***
Dependencia	10.88	6.03	9.08	4.19	3.36***
Apego	10.59	6.37	8.70	4.16	3.52***
Subyugación	11.97	6.30	9.82	4.61	3.62***
Inhibición emocional	12.53	7.37	9.99	5.23	3.80***
Autocontrol	13.44	6.70	11.03	5.29	3.61***
Regulación total	66.28	19.03	57.47	16.53	3.71***
Desatención	11.29	4.51	9.59	3.67	4.45***
Rechazo	16.25	6.91	13.07	5.70	2.96**
Confusión	8.64	3.07	7.61	2.78	-0.50
Interferencia	9.99	4.58	10.25	4.34	3.64***
Descontrol	20.12	8.52	16.95	6.94	4.27***
Autoestima total	29.59	6.25	32.04	5.62	-3.48***
Búsqueda de sensaciones	45.76	7.32	48.36	7.68	-2.72**

Nota: * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$.

Como puede verse, los resultados han mostrado que los jugadores patológicos tienen significativamente puntuaciones más elevadas en relación a los no jugadores en las siguientes variables: Impulsividad, problemas de alcohol, drogas, videojuegos, conducta impulsiva de gasto y sexual, ansiedad, somatización, obsesión compulsión, somatización, sensibilidad interpersonal, depresión, ira-hostilidad, ideación paranoide, psicoticismo. También puntúan más alto en esquemas disfuncionales de Imperfección, Dependencia, Apego, Subyugación, Inhibición Emocional y Autocontrol.

El esquema de Imperfección o Culpa describe el sentimiento de que uno/a internamente es defectuoso/a, imperfecto/a, no querido/a o poco válido/a en los aspectos relevantes de la vida (e.g., en el trabajo, los estudios, las relaciones sociales, etc.). La creencia se basa en que si una persona próxima conociera realmente la forma de ser del otro, no podría llegar a quererle ya que podría descubrir la imperfección que caracteriza a esa persona.

Las personas con el esquema de Dependencia piensan que no son capaces de afrontar las responsabilidades cotidianas de una manera competente sin la ayuda de otras personas. El esquema de estas personas se compara con el hecho de que alguien se hubiera roto una pierna y necesitara de una muleta para sostenerse, esto es, requiriera un apoyo constante.

El esquema de Apego consiste en un vínculo y cercanía emocional excesivos con las personas significativas, como por ejemplo, los padres y madres o la pareja. A menudo, esa cercanía es a expensas del desarrollo normal de la persona. Existe, además, la creencia de que uno/a no podrá sobrevivir o ser feliz sin el apoyo constante del otro. Asimismo, aparecen sentimientos de asfixia o de una unión sin una suficiente identidad individual. Estas personas experimentan un sentimiento de vacío, de no tener rumbo, en el que se cuestionan su propia existencia.

Las personas con el esquema de *Dependencia* piensan que no son capaces de afrontar las responsabilidades cotidianas de una manera competente sin la ayuda de otras personas. El esquema de estas personas se compara con el hecho de que alguien se hubiera roto una pierna y necesitara de una muleta para sostenerse, esto es, requiriera un apoyo constante.

Los esquemas de Inhibición y Autocontrol se caracterizan por un énfasis exagerado por controlar los sentimientos y conductas espontáneas a fin de evitar cometer errores y evitar críticas.

Con relación a la Regulación Emocional y las subescalas de Desatención, Rechazo, Confusión, Interferencia y Descontrol Emocional han sido más elevadas en jugadores. Más concretamente, la escala del Descontrol Emocional consiste en una sensación de desbordamiento debido a la intensidad emocional y la sensación de persistencia de los estados emocionales negativos. Su interferencia con la vida se muestra en la escala Interferencia cotidiana. La escala de Rechazo Emocional evalúa la tendencia de la persona a juzgar de forma negativa su propia experiencia emocional y, como consecuencia, a reaccionar con vergüenza o con malestar ante sus propias emociones. La Confusión Emocional está referida a la incapacidad del individuo para nombrar con claridad sus emociones y, por último, la Desatención Emocional, se define como la incapacidad para dedicar recursos atencionales a la información atencional.

Las personas sin problemas de juego patológico puntúan más alto en autoestima. Con respecto a la búsqueda de sensaciones, los no jugadores patológicos tienen puntuaciones mayores frente a los jugadores patológicos en sentido negativo, es decir, menos búsqueda de sensaciones si no se tiene una problemática de juego patológico.

No se han encontrado diferencias entre jugadores y no jugadores en conducta impulsiva alimentaria y de uso de internet.

**3. ESTUDIO 2. CUALITATIVO. ANÁLISIS
DEL DISCURSO DE JÓVENES Y
ADOLESCENTES.**

Hasta la última década no existían apenas investigaciones, de ámbito nacional e internacional, que estudiaran la incidencia y problemática del juego en el colectivo juvenil y adolescente. De hecho, muchas de las existentes se planteaban desde una metodología únicamente cuantitativa (Becoña, Míguez y Vázquez, 2001; Ellenbogen, Derevensky y Gupta, 2007; Gillespie, Gupta, Derevensky, Pratt, y Vallerand, 2006; Molde, Pallesen, Bartone, Hystad, y Johnsn, 2009; Ólason, Skarphedinsson, Jonsdottir, y Mikaelsson, y Gretarsson, 2006; Shapira, Ferguson y Gold, 2002; Villoria, 2003, entre otros).

En el caso de los estudios cualitativos resulta más complicado encontrar investigaciones de corte únicamente cualitativo, como la de Urdániz, Izco, Muñoz y Salinas (1999), donde se alertaba de la necesidad de focalizar acciones preventivas en la población joven o la Tesis Doctoral de Concepción Barroso en 2003 en el que realizó doce entrevistas en profundidad a exjugadores. Otros estudios, los que menos, combinan la metodología cuantitativa con la cualitativa, como el dirigido por Ángel López en 2002.

La principal ventaja de la investigación cualitativa reside en su capacidad de obtener respuestas más completas a preguntas que podrían contestarse a un nivel superficial si fueran planteadas en una encuesta normal. La metodología cualitativa ayuda a profundizar en las reflexiones y razones que esgrimen el colectivo adolescente y juvenil, además de permitir conocer las nuevas tendencias de juego que están apareciendo, bien de modo presencial u on line. Es el propio objetivo el que indica la adecuación de emplear una metodología cualitativa.

El objetivo de realizar grupos de discusión en esta investigación reside en descubrir los problemas conexos con los juegos de azar actuales que utiliza la población joven y adolescente, así como profundizar en sus vivencias, opiniones y percepciones referentes al juego con dinero.

Este análisis, si bien no se puede extrapolar a la totalidad de la juventud, sí que es representativo de este colectivo objeto de estudio, facilitando la configuración del mundo del juego que se vive desde una perspectiva joven – adolescente, pudiendo perfilar cuáles son, en estos casos, los factores de riesgo y de protección en lo que a juego se refiere y presentar en consecuencia pautas que posibiliten una prevención en la adolescencia.

En base a este objetivo se planteó realizar grupos con jóvenes que se encuentran en tratamiento por ludopatía (muestra clínica) y jóvenes que no tienen problemas con el juego¹.

Una vez diseñados los guiones para ambas muestras, se concertaron citas con las personas participantes, buscando siempre espacios que contaran con salas amplias en las que se pudiera situar las sillas en un círculo grande para facilitar la participación y comunicación de las personas asistentes.

Los grupos oscilaban entre 10 – 12 personas. Se buscó la compensación por sexos en los grupos, aunque finalmente hubo una mayor proporción de chicas que se apuntaron a los grupos de discusión no clínicos, sucediendo lo contrario en los grupos clínicos, donde no se encontraron chicas en tratamiento.

El reclutamiento de la muestra clínica fue gracias a la colaboración ofrecida desde la dirección de FEJAR (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados) quien sirvió de contacto con todas las asociaciones que componen este organismo. Para la obtención de la muestra no clínica se distribuyeron carteles en distintos centros escolares y universitarios donde se invitaba a jóvenes entre los 16 a 22 años a participar en los grupos de discusión..

Dada la dificultad de encontrar la muestra clínica propuesta en un principio (desde los 13 a los 22 años), hizo que el grupo no clínico también se ajustara al rango de edad de jóvenes entre 16 a 22 años, para poder parear ambos grupos. El problema que se plantea con la muestra clínica es que, no suele ser hasta la mayoría de edad cuando acuden a tratamiento, por lo que resulta casi imposible detectar personas con problemas de ludopatía antes de esta edad. En este caso, se marcó como edad límite los 26 años, con la condición de que la persona hubiera comenzado a jugar antes de los 18 años.

Se realizaron diez grupos de discusión de una única sesión, cuatro de ellos con una muestra clínica y otros seis con muestra no clínica, participando finalmente un total de 110 personas. El estudio se realizó entre los meses de marzo a diciembre de 2012.

En cada grupo de discusión se facilitó un contrato de confidencialidad donde se aseguraba en todo momento el anonimato de las personas participantes y se advertía que el audio de la sesión iba a ser grabado para facilitar la posterior transcripción y su

¹ Para asegurar una muestra íntegra de personas sin problemas con el juego, se realizó una pasación previa del cuestionario utilizado en esta investigación, donde se incluye el SOGS-RA, herramienta para detectar la adicción al juego. Este cuestionario será descrito en profundidad en el estudio cuantitativo.

correspondiente análisis. Posteriormente, se explicaba, por un lado, quiénes éramos los componentes del equipo de investigación, así como nuestra disponibilidad para atender cualquier duda o consulta referente a este estudio; y por otro lado, se explicaba en qué consistía la investigación llevada a cabo, el funcionamiento del grupo de discusión, donde cada persona era libre de intervenir y dar su opinión, respetando siempre al resto de participantes. En todos los grupos se favoreció un ambiente de confianza para que los y las jóvenes participantes pudieran hablar sin reserva alguna de sus creencias, inquietudes, vivencias, desde y con una visión joven, la suya y la de quiénes les rodean. También se les indicó que podían abandonar el grupo en cualquier momento, aunque esta circunstancia nunca se dio.

Las sesiones tuvieron una duración aproximada de 30 minutos en los grupos no clínicos y de una hora en los grupos clínicos, siendo éstos últimos más extensos por las experiencias de juego de los participantes.

La estructura del presente informe está determinada por las respuestas obtenidas a la batería de preguntas abiertas que se realizaron. Es común en los grupos de discusión que la conversación fluya llegando a obtener más información de la que primeramente se buscaba, enriqueciendo los resultados finales.

Para la elaboración del guión de los grupos de discusión se buscaron preguntas que contestaran a los objetivos planteados por la presente investigación. Estas cuestiones tenían unas ciertas características: por una parte, que no fueran tendenciosas, dirigiendo las posibles respuestas; y por otro lado, que estuvieran adaptadas al lenguaje del colectivo juvenil destinatario para que fueran cercanas a su estilo de hablar y a su vez de fácil comprensión.

La batería final de preguntas se supervisó y aprobó por el equipo investigador de este trabajo y se comprobó su idoneidad en la primera sesión grupal realizada, donde no hubo que realizar modificación alguna.

El guión resultante son 18 preguntas, semiabiertas, que fomentan respuestas desarrolladas (explicativas y narrativas) de los y las jóvenes participantes:

1. Si hablamos de juego, ¿Qué os viene a la cabeza? ¿Cuál es el objetivo del juego?
2. Vamos a hablar de juego con dinero ¿Qué juegos conocéis?
3. ¿De qué formas se puede jugar? (online) y espacios físicos.
4. ¿Qué espacio resulta más atractivo? ¿Qué juegos conocéis?
5. ¿Qué ventajas e inconvenientes tienen los juegos online? ¿Y los presenciales?
6. ¿Qué juegos consideráis que son más cercanos a la gente de vuestra edad, los juegos a los que prefieren jugar?
7. ¿Qué pensáis que la gente adicta al juego prefiere: el juego presencial o por Internet? ¿Por qué?
8. ¿Cuántos habéis jugado a algún juego con dinero (en la vida)?
9. Contadme un poco cómo fue: cuándo (edad) con quién estabais, cómo surgió, en qué momento de la semana fue, cuánto dinero apostasteis (si ponen dinero en común), ganasteis algo de dinero, qué hicisteis con ese dinero...
10. ¿Habéis jugado alguna vez a las quinielas, RASCAS, euromillón, lotería de Navidad...? (vosotros, no vuestros padres/madres)?
11. ¿Habéis tenido algún problema para jugar por ser menores de edad?
12. ¿Cómo juegan los adolescentes? (Más o menos que hace años)
13. ¿Cómo juegan chicos y chicas?
14. ¿Creéis que las personas que acaban teniendo problemas con el juego tienen alguna característica especial, alguna manera de ser...?
15. ¿Cuándo se puede considerar que una persona tiene un problema con el juego?
16. ¿Conocéis a gente de vuestra edad que pueda tener algún problema?
17. ¿Qué creéis que se podría hacer para evitar que la gente joven juegue? (Internet, espacios físicos)
18. ¿Qué opináis de la publicidad sobre el juego? ¿Hay más? ¿A quién va dirigida?

*En los grupos clínicos se añadieron algunas preguntas que incidían más en la problemática surgida en torno a su ludopatía. Además de estas preguntas, se facilitó que pudieran hablar de su historia de ludopatía.

3.1 INTRODUCCIÓN

El concepto del juego es amplio y a menudo ambiguo, resistiéndose a una definición categórica, pese a que el juego en sí es universal, plural, heterogéneo, flexible y necesario.

Por este motivo, a pesar del intento de numerosos autores durante décadas (Bruner, 1985; Elkonin 1980; Gross, 1901; Huizinga, 1938; Jacquin 1958; ó Spencer 1855 entre otros), es imposible obtener una única definición de juego. Quizás una de las conceptualizaciones más utilizadas es la de Russel (1970) definió el juego como *una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma*.

Además de la complejidad en encontrar una definición universal de juego, éste puede analizarse desde diferentes vertientes (Barroso, 2003): la económica (implica la existencia de equipamientos y servicios de juego), la vertiente cultural (mayor o menor enraizamiento de determinadas prácticas lúdicas en la sociedad), la vertiente sociológica (actividad humana desarrollada a lo largo de la historia) y la vertiente que nos ocupa en ese estudio, la psicológica: conductas de las personas jugadoras.

Según la relación de la persona con el juego, se pueden clasificar en una de las siguientes categorías²:

- *Jugador social*: Juega por entretenimiento o en el marco de una relación social. Tiene control sobre el juego pudiendo abandonarlo cuando quiera porque son otras las actividades que prevalecen y dan más sentido a su vida.
- *Jugador de riesgo*: Juega de forma bastante habitual, tiene menos control sobre el juego y le crea problemas ocasionales por lo que se encuentra en riesgo de convertirse en jugador patológico.
- *Jugador problema*: Se caracteriza fundamentalmente por la pérdida de control sobre el juego, así como por un deterioro notable de las relaciones personales y sociales. Este es el que también se denomina ludópata.

² Categorías basadas en los resultados que ofrece el cuestionario SOGS (South Oaks Gambling Screen), para medir la posible problemática de los juegos de azar con apuesta de dinero.

El juego patológico debe distinguirse del juego social y del juego profesional. El juego social tiene lugar entre amigos o compañeros, su duración es limitada y con pérdidas aceptables que se han determinado previamente. En el juego profesional los riesgos son limitados y la disciplina es central. Finalmente, el juego patológico es una adicción o enfermedad.

El juego patológico

Hasta 1975 no se empieza a estudiar la Ludopatía como enfermedad, y en 1979, Morán la define como Juego Patológico. Su reconocimiento oficial se produce en 1980, cuando la Asociación de Psiquiatría Americana, en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) lo incluye en una de sus categorías, reconociéndolo como una enfermedad psiquiátrica nosológicamente independiente. (APA, 1980).

A pesar de ser clasificado por el DSM y el CIE (1992) como un trastorno de control de los impulsos, la línea nosológica con mayor fuerza es la que considera a la ludopatía o juego patológico como una adicción caracterizada por un déficit progresivo en el control del impulso de jugar. (López, 1998)

En estos últimos años, gran número de investigaciones se han centrado en la identificación de rasgos o dimensiones generales de personalidad que caractericen al jugador patológico y que ayuden a conocer algunas de las variables que intervienen en los procesos de adquisición y mantenimiento, permitiendo desde la presente investigación ahondar en el juego de la población juvenil.

En este apartado se explora qué entienden los y las jóvenes por el juego y a qué elementos o características lo asocian. La conclusión que se ha obtenido es que no hay que confundir el ocio con el juego, sino como una consecuencia de un ocio negativo:

“No siempre el ocio tiene que ver con el juego, pero la falta de ocio puede ser un facilitador para jugar”

“Una causa para jugar es por aburrimiento”.

Aunque hay ideas que se repiten en algunas ocasiones, tales como *máquinas, videojuegos, deporte y dinero*, existe una palabra que aparece en todos los grupos: *diversión*. La perspectiva de cómo se vive esta “*diversión*” cambia de un punto de vista positivo en los grupos no clínicos, a una connotación negativa en los grupos clínicos.

“Para mi diversión. Una válvula de escape para todos los problemas personales que tenemos y no queremos afrontar en la vida, el juego nos los disfraza, parece que nos los consigue evitar, pero en el fondo...solamente estamos escondiendo el problema. Divertido al principio, angustioso al final”.
(GC³)

Respecto al dinero, ya un chico del grupo no clínico avanzó que *el juego tiene que tener un fin, que es ganar*, pero es esta ganancia económica la causante, en muchas ocasiones, de que el juego se convierta en problema, tal y como comentan estos dos chicos ludópatas:

“Yo creo que es la mejor forma de pasar el tiempo siempre y cuando no sea un problema. Siempre que hay dinero por el medio es cuando empiezan los problemas. Entonces el juego ya no es una forma de pasar el tiempo, sí pasas el tiempo, pero el tiempo que deberías ocupar en el trabajo, con tu pareja, con tus hijos o con lo que sea”.

“Una forma de conseguir dinero fácil. La final se convierte en algo que te impide progresar”.

Otro chico en tratamiento va más a allá y afirma que el juego:

“Es una forma de vida durante el tiempo que tu juegas...es tu forma de vivir. Vives para jugar, no vives para otra cosa”.

³ GC: Grupo Clínico ; GNC: Grupo No Clínico. Cómo el objetivo del estudio ha sido conocer la opinión juvenil sobre el juego y no las diferencias entre las opiniones de unos y otros grupos, no se señalará de manera específica en cada comentario, cuál pertenece a uno u otro grupo, exceptuando aquellas ocasiones que sea relevante que la opinión provenga de una persona ludópata o de otra sin problemas de juego.

Se puede concluir que el juego es diversión, jugar no implica riesgo siempre y cuando el fin último del juego sea el entretenimiento y no la búsqueda de un beneficio económico. Estas son algunas de las respuestas que dieron, en los grupos no clínicos, al preguntar cuál es el objetivo del juego:

“El objetivo del juego es ganar dinero, si no, haces otra cosa”.

“Ganar dinero”

“Yo tengo amigos que apuestan y no creo que sea por ganar dinero, porque realmente les da igual ganar que perder....tampoco apuestan cantidades grandes”.

“Puede ser por sentir el riesgo”

“Yo creo que es como la droga un poco, porque tú te enganchas al juego y sólo vives para el juego”.

“Para la gente que tiene un problema es para ganar dinero, por vicio, porque lo necesitan”.

3.2. EL JUEGO EN LA GENERACIÓN JOVEN

El juego en adolescentes ha estado siempre bajo la ilegalidad. Es decir, al ser un colectivo que tenía vetado el juego con dinero no se han levantado sospechas de la posible aparición de problemas de ludopatía. Es ahora, cuando se empiezan a encender las alarmas y el problema del juego ha dejado de ser visto socialmente como una “cosa de mayores”. La juventud, cada vez más, recurre al juego con apuestas, en algunos casos, originando ludopatía.

“Es que los chavales de ahora tienen más pasta. Un chaval que tiene 5€ a la semana no se lo gasta en juego, un chaval que empieza a trabajar con 14 años, con 15, con 16 se ve que tiene mucho dinero, mucho más dinero del que necesita y no tiene hijos, no tiene recibos, ni hipoteca...¿qué haces con el dinero en el bolsillo? El dinero quema en el bolsillo, yo creo que a cualquier persona, si no es a una chica pues a comprarse ropa y eso... Pero a un chaval lo que le tira es eso: jugar, beber, ir al juego que es la válvula donde se va más dinero”.

“Entre nosotros lo que se llevan son los juegos relacionados con el deporte, las apuestas. RETA. Yo la gente que conozco lo que hace es jugar con la menor cantidad de dinero posible, haciendo las combinaciones que son más difíciles para ganar más dinero...así que no pierden mucho dinero”.

“Se juega por la crisis. Porque para jugar tienes que querer tener más dinero, ¿no puede ser que una vez que juegues puedas decir que me ha tocado y empiezas a jugar, te vuelves avaricioso y quieres más, quieres más, acabas robando dinero, haces todo lo posible por conseguir dinero, para invertirlo en eso?”

“Porque ahora con las crisis, con un euro puedes echar a ver si tienes suerte y te toca algo”.

“Yo lo que comentaba antes, cuando voy al un bar que tiene salón de juego, veo a muchos chavales de 18 – 19 años pues que juegan, que están todo el día

en la ruleta, en las máquinas esas, y lo comento con mis amigos porque yo también he tenido mi época que iba a RETA⁴ y eso... pero es que ahora veo a la gente que saca 15 boletos de RETA, igual les veo con 50€ o cosas así”.

“Sí, ahora se juega más porque es más accesible”.

“Vas al bar y ves la máquina, vas a RETA y tienes un montón de cosas”.

“Pero antes también podías apostar”

“Ya, pero ahora apuestan antes, yo soy entrenador de un equipo de fútbol y al terminar me suelen decir que van a echar un RETA y tienen 14 años. Antes con 14 años no se apostaban”.

“Yo tengo un amigo que me dijo de repente que si tengo 20 céntimos, y pensaba que eran para comer algo, pero se giró y echó a la máquina”.

“Ahora se juega más porque hay más opciones donde se puede jugar. Antes ibas al bingo o al casino y no había más cosas”.

Por otro lado, en todos los grupos se ha considerado que existen diferencias en función del sexo. Ellos juegan más, de hecho, hasta hubo un chico que describió estas diferencias cuando juegan al póker:

“Nosotros somos chicos y chicas y hay diferencias jugando al póker. Las chicas son más conservadoras, guardan más las fichas, esperan a tener una buena mano y apuestan con esa mano, no apuestan con cualquier mano, como los chicos.”

Se preguntó en los grupos no clínicos si tenían personas conocidas con problemas de juego. En todos los grupos, identificaban, al menos, una persona con una conducta de riesgo o problema. Estos son algunos de los casos que presentaron:

⁴ RETA es una organización de Apuestas Deportivas. En el punto 2.4.3 Apuestas Deportivas, de este informe se explica y trata en profundidad.

“Yo tengo un amigo que está todo el día pensando en cuánto se va a gastar en las carreras de burros. Sí, sí, y un mes antes ya me dice, el día 14 voy a gastar 1.000 euros en no sé qué.... Yo flipo, si no los tienes los vas a gastar...es que es una pasada”

“Y luego también, no admitir que tienes ese problema, mi amigo por ejemplo decía que no, como que nos engañaba, sabes, nos decía que se iba a tomar un café y de repente me encontraba con otro que me decía que estaba apostando”.

“Yo conozco a un chico de 21 años. Juega a las tragaperras, bingo, casino....en casa ya no sé”.

Yo conozco a un chico de unos 26 – 27 años. Suele hacer apuestas de póker, tragaperras... estás en un bar tomándote algo antes de irte de fiesta y ahí está con la máquina.... O en vez de salir va al casino”.

“Yo tengo un amigo que al bingo no, pero a las tragaperras y eso sí que juega....a las apuestas también. Luego en casa juega al póker, pero no sé cuál es la página”.

“También conozco a una chica de 24 años que sólo juega en casa” (por Internet).

“Hay un colega que juega mucho, si... le digo que tiene un problema, pero “no, no, yo controlo”. Juega a las tragaperras, al póker, a todo lo de echar dinero”.

“Yo tengo un amigo que suele jugar a las máquinas tragaperras. Yo lo que le veo es pasar horas y horas, y le dices “vamos” y pasa, y vamos de juerga y se queda en un bar jugando, y vamos a otro bar y ahí está, jugando con otra máquina. No para en toda la noche. Algunos no lo ven, dicen que es normal, que sólo está jugando. No está jugando, se pasa toda la noche”.

Yo tengo unos amigos que bajan a las cuatro de la tarde al bar, se ponen a ver los partidos de la liga, de la española y de la inglesa, y se pasan hasta las diez de la noche apostando RETAS, y les digo “qué, ¿ya no salís de fiesta?” y dice: “¿para qué?!: si el dinero que me gasto de fiesta me lo gasto ahora aquí”.

El comentario de un chico de 17 años exponía su creencia de cómo hay grados de ludopatía:

“Yo tengo un amigo en verano que de cada dos días echa uno a la RETA y va a los casinos y un día echó a la ruleta un número, ganó 60€ y se fue. Es algo ludópata, no exagerado, pero mira, ha ganado y para. Es un ludópata, pero sensato, que ve que gana una vez y ha recuperado el dinero y ha ganado algo más y para. Es ludópata porque juega casi a diario, en verano como es fuera de Euskadi y no hay RETA y ,no puede echar, se va a casinos”.

3.2.1. El juego en grupo.

Al igual que en el consumo de drogas, por ejemplo el consumo de alcohol, se cree que estar acompañado cuando se juega, evita que se tenga un problema.

En los grupos de discusión ha aparecido como tema recurrente el juego en grupo, especialmente las timbas de póker que el propio grupo de amistades organiza en las lonjas⁵.

“Jugamos entre todos porque tenemos lonja y ha habido veces de estar desde las 10 de la noche hasta las 6 de la mañana, pero son horas de ocio, ocasiones contadas y no estás solo”.

“Nosotros en la lonja...Ahí sobre todo... timbas”.

“Nosotros nos juntamos para jugar al póker. Si juegas con dinero estás como con más tensión en plan de que tengo que ganar, tengo que ganar. Porque si

⁵ En el Norte de España se da el fenómeno de las lonjas, bajeras o locales. Éstas son la solución a la necesidad de reunión y contacto de la juventud, convirtiéndose en un espacio propio del grupo joven, donde ellos y ellas mismas regulan las normas, horarios y el acceso.

no te juegas nada, no te lo tomas en serio. De la otra forma siempre estás en tensión intentando ganar para llevarte el dinero”.

Todas las opiniones de las personas que no son jugadoras problemáticas, confirman que sólo juegan con apuesta entre ó junto con su propio grupo de amistades:

“Normalmente con amigos, solo habré ido un par de veces”

“Siempre con amigos”

“Sí, pero las apuestas, por ejemplo con las amigas, las apuestas que hacemos son mínimas (risas del grupo). 50 céntimos la que gane y es suerte. Eso de 5€ por jugada, que va, que va”.

“Apostamos cinco euros como máximo” (Grupo de menores de edad)⁶.

⁶ Al Igual que sucede con la identificación de los grupos clínicos y no clínicos, se indicará cuando resulte relevante la opinión de los menores de edad. En esta ocasión, es importante ya que, según se aprecia, los grupos de los y las menores de edad apuestan una mayor cantidad económica cuando juegan con sus amistades, en comparación a los grupos de mayor edad.

3.3 JUEGO Y ESPACIOS DE JUEGO: PRESENCIAL Y ONLINE.

En este punto se presentan y analizan los dos espacios, el presencial y el on line, donde la persona puede jugar, en el caso que nos ocupa, con dinero. Resulta imperativo realizar esa distinción previa a seguir analizando las experiencias y actitudes de la juventud frente al juego. El motivo principal es la relevancia que ha adoptado Internet en el aumento de la problemática de juego en jóvenes es la causa de numerosas investigaciones en los últimos cinco años (Griffiths y Barnes, 2008; Matthews, Farnsworth, y Griffiths, 2009; McBride y Derevensky, 2009; Lai – Kuen, 2010; King, Delfabbro, y Griffiths, 2010; Griffiths, Parke y Wood, 2010 y Olason, Kristjansdottir, Einarsdottir, Haraldsson, Bjarnason, y Derevensky. 2011, entre otros), superando incluso a los estudios sobre juego *offline* en jóvenes y adolescentes.

Resulta curioso que hasta las mismas personas que hablaban del juego como deporte, no identifiquen el ejercicio en sí como tipo de juego, si no que se remiten a las apuestas deportivas.

Al enumerar los tipos de juego, no existen diferencias entre el grupo clínico y no clínico, de hecho, hay cuatro juegos de azar que se sitúan en cabeza de ranking para las personas participantes en los grupos de discusión: las máquinas tragaperras, póker, bingo – casino y apuestas deportivas.

La juventud preguntada piensa que el espacio donde se juega influye directamente en la cantidad de dinero invertido/ apostado:

“Una partida de póker entre amigos puedes apostar un euro o dos y jugar una vez al mes y casino, pues, ya no es lo mismo, juegas más cantidad y más serio. Luego también está el Pokerstars, que es de Internet, que es como si estuvieras en un casino, pero puedes apostar... hay gente que juega por 1.000 euros”.

“En Internet se apuesta más dinero porque se puede jugar más partidas y ganar más dinero. En la lonja con los amigos igual no se puede quedar todos y además se apuesta más dinero por Internet.”

También diferencian el espacio físico y el virtual, on line. No existe un consenso general en los grupos no clínicos para decidir cuál de estos espacios les parece más atractivo.

Quienes abogan por la manera presencial lo hacen desde un enfoque basado en la sociabilidad, la recompensa inmediata y desde el convencimiento de la imposibilidad de trampear:

“Es más sociable. A mí me parecen más sociables, estás interactuando con la gente, hablando, tal... Ves la cara a la gente, le conoces o no. Lo otro es como, tú en tu casa, tú sola delante del ordenador, es que es más... vacío”.

“Ves el dinero en mano, vas ganando y quieres más. En casa, con la tarjeta no lo vives igual. En el salón de juegos ves como vas perdiendo, como va bajando el dinero y puedes parar. Si ve que pierde mucho se va y deja de jugar”

“No hay trampas. Ves al otro cuando juegas cara a cara. En el póker le ves si está mintiendo”.

“En Internet no hay control de lo que haces, no tiene límites”.

“En Internet un chaval se puede pasar todo el día jugando, puedes jugar a las 3 de la mañana, pero físicamente no creo...”

“Por Internet puedes apostar, yo qué sé, dos céntimos si quieres, en un casino eso ni hablar”.

“En Internet no ves el dinero físico y no es lo mismo pagar con dinero que con tarjeta. Es más difícil controlarte”.

“Que es mucho más inmediato. La victoria, cuando tu vas a un casino, según ganas te dan lo que ganas, no sé, nunca he jugado virtualmente, sólo en el casino”.

“Al ser una situación real, estás como más metido en el juego”.

“Para nosotros (menor de edad), ahora con Internet es más fácil porque sólo tienes que meter la tarjeta de crédito para poder jugar. Metes la de otra persona y ya puedes jugar”.

Mientras quienes consideran que el espacio on line es más atractivo opinan que:

“Desde Internet no te tienes que desplazar de casa”.

“Que no tienes problema para que te dejen jugar”

“Intimidad. Nadie ve tus reacciones mientras estás jugando, si te picas y eso...”

“La gente no sabes si estás jugando o no, puedes mantenerlo en secreto”.

“Si no quieres que la gente sepa que estás enganchado, puedes acceder por Internet y juegas desde tu casa. Esa es la ventaja de Internet.”

“Lo tienes en casa y accedes en el momento que te da la gana. Si estás enganchado y tienes Internet, es mejor para ti.”

“Internet es mucho más cómodo, puedes jugar a todas horas”.

En todos los grupos no clínicos sucede, que a medida que se desarrollan las respuestas a esta pregunta, quienes defienden el espacio on line como mejor para jugar, concluyen que las mayores ventajas de Internet son los mayores riesgos a su vez. Un ejemplo, es la opinión de este chico:

“Pero si quieres tirar hacia atrás no tienes ventaja, porque el ordenador está en tu habitación, está en todas partes en realidad. Está bastante accesible. Si tienes problemas hay ciertos sitios que tienes que evitar, por ejemplo en Bilbao evitas dos casinos, pero si tienes que evitar un ordenador te puedes ir a Nepal”.

También se preguntó a los grupos no clínicos cuál creían que sería el espacio preferido por las personas jóvenes con problemas de ludopatía. Existió un gran debate en todos los grupos, ya que no había una opinión común. Internet era el más votado por la accesibilidad que tiene desde cualquier parte, la falta de control y el anonimato que proporciona a la persona jugadora.

“La gente se puede aburrir cuando quedas para jugar, juegas una partida y no juegas más. Pero esta gente (ludópatas) quiere jugar mucho”.

Otros afirmaban que resulta más atractivo el juego de manera presencial:

“Yo por ejemplo conozco a gente que no es lo mismo estar con la máquina tragaperras, por lo que me han dicho.... la máquina tragaperras tiene colores y luces y todo, pues también el sonido, todo influye en que sigas jugando, en que sigas apostando, y no sólo en la máquina tragaperras, sino también en un casino. Tu vas a un casino y yo creo que es donde más dinero te puedes dejar, en Internet...yo creo que la gente suele jugar a Internet porque lo ve una manera más fácil de ganar dinero, no de ganar sino de... pasar el rato y no malgastar el dinero por así decirlo, porque yo creo que desde Internet como que te controlas un poco más...”

Y otras personas creen que depende de la personalidad de quien juega y del juego en sí:

“Si es una persona que no le gusta relacionarse con la gente lo hará online, pero si no le importa...”

“El mismo juego te condiciona si es mejor vía on line o vía física”.

Pero ¿Qué opinan los grupos de jóvenes ludópatas?:

“A mí en vivo me gusta más, el casino me gusta más”.

“A mí en vivo también. Internet es más aburrido y más peligroso, porque estás en el ordenador y estás en una mesa de póker y no te salen manos, pues abres otra mesa, y no te salen, pues me abro otra... y llega a un momento en que tienes ocho a la vez y estás perdiendo dinero pero porque no das abasto”.

3.4. TIPOS DE JUEGO.

Los principales juegos con dinero en los que participa el colectivo de los grupos de discusión realizados son los juegos electrónicos (máquinas tragaperras), juegos de casino (póker/cartas, ruleta, bingo, dados), las apuestas y las loterías junto con los Rascas de la ONCE.

Este listado no se diferencia en gran medida del obtenido en una investigación llevada a cabo por Ladouceur, Poulin, Vitaro y Wiebe (2005), quienes detectaron, entre otras cuestiones, cuáles eran los juegos preferidos (en opción de respuesta múltiple) por un grupo de 631 adolescentes entre 15 y 17 años de Ontario (Canadá). El interés de sus conclusiones reside en que se pregunta a un colectivo menor de edad, por algunos juegos en los que en España son ilegales para menores de edad.

El resultado fue que un 65,4% prefería los juegos en los que pueden demostrar habilidades⁷, un 61,9% afirmó que la lotería y los boletos de rasca y gana eran sus juegos preferidos, mientras que para un 56,9% y un 53,9% eran las apuestas deportivas y los juegos de cartas.

En este apartado se recogen las opiniones de los grupos no clínicos (sin problemas de juego) en torno a sus preferencias de juego con dinero, dando como resultado la elaboración de cuatro subapartados para facilitar la profundización cada uno de los juegos: Internet (juego on line), el bingo, las apuestas deportivas y las loterías, RASCAS, quinielas, etc.

“Las máquinas tragaperras son de una generación anterior. Ahora es como si el patrón estuviera cambiando y estamos más afines a Internet”

Esta reflexión de una chica del grupo no clínico parece coherente a los cambios que está provocando la generación 2.0 en nuestra sociedad. Internet es cómodo, discreto, en fin, un paraíso para cualquier persona que quiera jugar.

⁷ Personal Skill Games

Pero la realidad es bastante diferente: en esta investigación sólo se han encontrado dos personas adictas al juego en Internet y referente a los grupos no clínicos, la gran mayoría que ha jugado alguna vez en su vida ha sido en bingos, apuestas deportivas y/o máquinas tragaperras.

Para facilitar la exposición de dónde juegan y cómo juegan, este punto se subdividirá en diferentes apartados.

3.4.1. Internet

Pese a que la juventud preguntada tiene la percepción de que sus congéneres prefieren Internet para jugar en detrimento de acudir a un local y jugar de manera presencial, son pocas las personas (sin problemática de juego) que sepan decir páginas web donde se puede jugar:

“Ni idea”⁸

“Yo sé que un amigo jugaba por Internet al póker, pero sin meter dinero ni nada. Y su hermano también y es pequeño”.

“Sé que hay páginas de cartas... el Pokerstars⁹”

“Poker888”.

“El póker. El pokerstars”

“Cuando estás en Internet se te abre una ventanilla para invitarte a jugar, te regalan dinero para jugar...”

“Sí, te ponen que has sido seleccionado y te dan dinero. Cuando te metes en páginas de descarga y cosas así te salen mogollón de cosas de esas”

⁸ En bastantes grupos la gente permanecía callada cuando se les preguntaba por páginas de juego. Curiosamente sí que consideraban que el juego se publicita mucho “cada día más”.

⁹ Esta página se nombró varias veces en los grupos, al igual que “Betwin”.

Se les pidió que reflexionaran sobre el público al que se dirigen las páginas de juego en Internet:

“Esos banners están dirigidas a la gente joven, pero también van a por otras personas. Yo no digo a una persona de 65 años, pero sí a gente como nuestros padres, porque mi madre no se va a poner a buscar en Google un casino, pero si le puede salir un banner que te regalan dinero y pincha a ver qué es”.

“Yo creo que es para gente joven. Hombre, y el ordenador, según la edad, pero ver algún viejo utilizándolo es raro”.

“Yo creo que la gente mayor va a más a sitios físicos, o sea la gente joven también, pero es que los viejos no están tan metidos en la tecnología. Los jóvenes en cambio desde bien pequeños están super esto y.... sí”.

“Pero yo creo que depende de los anuncios, hay algunos que son más para jóvenes, rollo de póker y así, que te ponen a una persona y así y son como más moderno, y luego hay otros que son, que parece que te ponen como la carátula del bingo, con esas luces cutres y que te pone el nombre en medio, pues eso es como para gente más mayor. O sea yo creo que sí que clasifica”.

“Están dirigidos a todo el mundo, muchos a jóvenes, pero los jóvenes ya sabemos que nos quieren timar, pero las personas mayores no lo saben y son las que más pican”.

“Yo juego al póker on line. Hay apuesta con dinero real. Puedes gastarte, cinco, diez euros. También puedes jugar con dinero de mentira. De una sola vez te puedes gastar lo que quieras. Es libre”.

3.4.2. El bingo

El Bingo consiste en un bombo con un número determinado de bolas numeradas en su interior. Las personas jugadoras juegan con cartones en los que aparecen números aleatorios escritos en ellos, dentro del rango correspondiente. Se van sacando bolas del bombo, cantando los números en voz alta. Si una persona tiene dicho número en su cartón lo tacha, y el juego continua así hasta que alguien consigue marcar todos los números de su cartón. Las nuevas tecnologías permiten digitalizar el juego, y ya no es necesario el juego de manera presencial en mesas compartidas por otras personas y presididas por un gran bombo. Para jugar al bingo basta con contar con participantes en el juego, el total de bolas numeradas y “los cartones” o el listado de números a conseguir por las personas jugadoras. La facilidad con que puede organizarse un juego de bingo es uno de los factores que ha motivado la extensión de este entretenimiento de azar.

“El Bingo es más de chicas” y así lo parece dado que en todos los grupos no clínicos, las personas que han jugado en un Bingo eran casi en su totalidad chicas.

“Empiezas con uno y dices que es una mierda, y luego terminas quitando papelitos como una gilipollas”

También se recoge en casi todas las experiencias que la edad en la que acudieron por primera vez al Bingo fue a los 18 años.

“Los jóvenes no somos los que estamos allí, es más gente de la tercera edad”.

“Había de todo, jóvenes y mayores”

“Había gente joven... pero porque estaba lo demás cerrado”

Según las opiniones recogidas, el Bingo es un recurso más para comenzar la noche del fin de semana o para seguir de fiesta cuando ya no hay más locales abiertos:

“Fui con amigos. Estaba todo cerrado y sólo quedaba el Bingo”

“Yo fui a cenar que estaba todo más barato, las copas más baratas, y entre todos los que vamos jugamos un cartón o así”.

“Yo fui por curiosidad, pero no me gustó”.

“Yo con las amigas de: un día vamos al Bingo”.

“Al Bingo...he ido una vez con mis amigas...pero era una tontería...cinco euros o así”.

“Además se come muy bien: platos combinados y así..y el cubata a cuatro euros”.

Aunque lo normal es ir al Bingo con el grupo de amistades, se ha dado el caso de un chico que fue con su familia:

“Yo estaba con mis abuelos en Benidorm y me llevaron al Bingo”.

También surgen comentarios en los que se reconoce un control en el mismo grupo de amistades para limitar el juego:

“He ido dos veces y una me tocó 100€. En total apostamos 20€ entre todos. Dijimos que íbamos a apostar 20€ y cuando se acabaran no seguiríamos jugando”.

“El invierno pasado fui por primera vez, una vez, (tenía 21 años), porque era el único sitio que estaba abierto, fuimos a tomar una copa, a echar un cartón....y canté bingo. Fui una vez y canté bingo. Nos lo gastamos en alcohol. Habíamos hablado que si alguno ganaba algo lo dejaba para pagar toda la ronda, canté yo y pagué yo”.

O el control viene desde la propia familia:

“Yo la primera vez fui y canté línea, siete euros o así, y luego canté bingo que fueron 80€. Llamé a mi hermana y se lo conté y me dijo: “sal de ahí corriendo” Y salí corriendo, jajaja”.

Incluso hubo dos chicas que nos hablaron de dos bingos peculiares:

“Yo al que jugué era de pantalla, no de cartón. No me gustó nada, tienes una pantalla en la mesa que te va marcando los números, parece que no juegas”.

“Yo he estado, en un sitio, no es un bingo pero se puede jugar al bingo, es como un sitio sin más, y que han puesto un bingo pero no puedes decir línea, tienes que decir raya, porque es como falso un poco. Es como un bar normal que juegas al bingo, pero como no es bingo bingo, en vez de línea, pues en vez de decir línea tienes que decir raya y en vez de bingo no sé que habría que decir. Hay gente que te manda callar... pero es un restaurante”

3.4.3. Las apuestas deportivas

“Lo que se lleva mucho es lo de RETA. Está en cualquier bar, y en el Casco Viejo hay una tienda que está...una sede”.

Un tema recurrente en los grupos de discusión, tanto clínicos como no clínicos, realizados en el País Vasco, es el de las apuestas deportivas. Hay establecimientos dedicados exclusivamente a las apuestas deportivas, los cuales también distribuyen máquinas para locales de hostelería donde se pueden realizar apuestas.

De hecho, las casas de apuestas en línea han sufrido un espectacular aumento de personas usuarias mediante tablets y teléfonos móviles, según el último informe de Juniper Research (2012) indicó que se gastaron en el año 2011 más de 13 mil millones de dólares a nivel mundial, siendo Reino Unido el País que más juega a las apuestas deportivas (3 mil millones de dólares), y hay unas expectativas de que los 13 mil millones de dólares aumenten hasta los 45 mil millones de dólares en 2017.

En España, los datos obtenidos por el Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas son que de junio a septiembre de 2012 se ha dado un aumento del 180% de personas que juegan on line, de las cuales, un 41,8% son apuestas deportivas. Los datos ofrecidos en ambas investigaciones no ofrecen divisiones etarias, por lo que no se puede conocer el porcentaje exacto de cuántas de esas personas son jóvenes, pero también es cierto que no se recoge la información del juego presencial, ni tampoco es posible detectar cuántas personas son menores de edad (aunque sea ilegal, utilizan artimañas como usar una identificación falsa para acceder al juego)

Si bien es cierto que existen numerosas casas de apuesta, tanto on line como offline, la modalidad de apuesta deportiva principal es la presencial. No se han obtenido comentarios de apuestas deportivas por Internet, aunque reconozcan marcas como Betwin.

En este estudio, se alude en numerosas ocasiones a RETA¹⁰. Así se presenta en su página web: EKASA nace en el 2002 con la intención de desarrollar una tecnología capaz de gestionar íntegramente el negocio de las apuestas deportivas. Tras la publicación del Reglamento de Apuestas del País Vasco, EKASA presenta su proyecto RETA al concurso para la obtención de una licencia para operar en el País Vasco. Tras obtener la mayor puntuación de todos los aspirantes, EKASA opera en el País Vasco con la marca RETA y bajo el amparo de una licencia otorgada por el Gobierno Vasco. En la actualidad RETA cuenta con casi 500 terminales desplegadas en locales de hostelería ubicados por toda la geografía vasca¹¹ y 13 locales específicos de apuestas¹².

Una gran mayoría de los y las jóvenes de los grupos no clínicos refieren haber realizado alguna apuesta a través de RETA. A continuación se presentan los comentarios surgidos por parte del grupo no clínico:

¹⁰ A pesar de que BETWIN está más publicitado que RETA y sea de carácter internacional, una parte de las personas preguntadas conocen BETWIN “de oídas”.

¹¹ RETA se ha expandido recientemente a Navarra y Valencia. En esta última provincia tiene prevista la instalación de 800 terminales en establecimientos de hostelería, 60 en salones de juego y la apertura de 8 tiendas propias. Además, RETA ha activado su página web el 25 de septiembre de 2012.

¹² Estos datos pertenecen al mes de septiembre de 2012.

Perfil de las personas que acuden a RETA

“Había gente joven”

“Yo vivo al lado de un RETA y hay gente joven siempre, grupo de chavales y, sobre todo, chicos de 18 hasta 25 o por ahí”.

“La gente que hay es más tirando a joven”.

Al comentar el tema de las edades, surgió la duda en los grupos de si RETA era legal para menores de edad¹³:

“En RETA es de 15 años o así, he visto yo. En el Casco Viejo hay un esto de RETA y sí se ven chavalillos pequeños”.

“Pero tienen derecho de admisión”

“Es una máquina, juega quien le dé la gana”

“Hay un centro, es como un RETA donde hay un millón de máquinas, bueno millones.... Pero yo creo que no pueden entrar si no tienen los 18. “

“El acceso está prohibido a menores de 18, pero luego le dices a otras personas mayores que te cobren el premio”.

“No hay problema con la edad, tampoco te piden carnet, la verdad”.

“Pero sí que te dicen si te ven en una máquina o así. Yo me refiero a por ejemplo, estar en bares, luego quieres ir al casino te piden el DNI... en el bingo... que es más... estás más regulado.”

¹³ No está permitido a menores de 18 años.

“Pero en RETA por ejemplo, si que te piden el carnet... pero puede ir un amigo que sea mayor...”

El juego en RETA

“Yo los fines de semana, normalmente estás en el bar, con los amigos, hay una máquina y estás viendo un partido. No sé, te parece interesante, crees que puedes apostar. Lo bonito del RETA es que hay mucha variedad, puedes jugar a primer goleador, a segundo goleador, resultado exacto, resultado final, combinaciones...es muy atractivo. Además lo bueno de RETA es que tu puedes meter un euro y puedes ganar 121€, ganas mucho dinero apostando poco. Es divertido, no pierdes mucho”.

“Una vez al mes no, pero a ver, no con mucha frecuencia. Hay meses que igual juego tres veces al mes, y luego puedo pasar seis meses sin jugar. Pero es para pasar el rato, si dicen mis amigos “oye, vamos a apostar” pues apuesto. Alguna vez se me ha ido la olla y he metido 10€ a que gana el Madrid al Barça”.

“Yo juego todos los días. De todo un poco, fútbol, tenis....lo que haya ese día. Me ha tocado bastantes veces. Pero bueno, pierdes más dinero del que ganas, eso siempre”.

“Más que nada fin de semana, miro si hay partido por la mañana y apuesto”

“Yo jugué un euro con una amiga, pues a cincuenta céntimos cada una...pero nada..Solemos apostar cuando juega el Athletic”

“Yo no lo entiendo, echamos una vez a un deporte que no sé cuál era. Nos sobraba el dinero y nos dio por echarlo a la máquina”.

“Nosotros echamos a equipos de primera división, pero a veces a deportes que no sabes ni cuáles son”.

“Nosotros echamos una apuesta a RETA, a las traineras, a la de segunda división, a la trainera que menos boletos tenía que era la de nuestro barrio....50€ entre todos”.

“Con un amigo para hacer el chorra, pero sin más, no nos tocó nada”.

“Para jugar en RETA... si apuestas a fútbol, lo haces los días que haya partido. Los fines de semana sobre todo. El deporte al que más se apuesta es el fútbol”.

“Pues yo si veo una máquina me tiento, y si tengo un euro más...”

“Preferimos jugar en RETA porque nos dan el dinero, Internet es más adictivo”.

Resultó sorprendente el caso de una chica de 16 años (grupo no clínico) que acude a realizar las apuestas como una actividad en familia:

“Yo sólo juego a RETA... con la familia. Vamos todas las semanas cuando es la liga de fútbol, nos juntamos los seis y el que pierde, paga”.

O el de otro chico, de 17 años, que juega semanalmente a RETA:

“Yo a mi padre le enseño el boleto y me dice a quién tengo que apostar... como es un euro o así no pasa nada”.

Gestión del dinero para apostar

“No, cada uno pone lo suyo, pero sí que nos ayudamos. Te dicen, mira, puedes apostar por esto, o puedes apostar por este...pero es muy difícil, solo he ganado una vez y he jugado igual 20 o así. Gané 20€, metí 1€ y gané 20€, pero en los clásicos he metido 10€ y los perdí”.

“Nos juntamos todos los amigos y cada semana le toca echar a uno”

“Juego con mi dinero, no en grupo”

“Depende, lo que tú quieras joder, jajajajaja. Lo mínimo es un euro. En RETA puedes empezar desde los 90 céntimos”.

“Apostamos en grupo, 10 – 20 euros....Yo sé de uno que ha apostado hasta 500 euros y no trabaja, estudia aquí”.

Las apuestas deportivas han llegado a calar tanto a la población juvenil que ya se encuentran casos de jóvenes adictos a este tipo de juego, dándose el caso de que en un grupo clínico había dos chicos de 22 y 16 años enganchados únicamente a las apuestas deportivas:

“Yo con 14 años¹⁴, todo el mundo nos juntábamos en el horario del patio de colegio que nos dejaban salir a la calle, y lo primero que gané fue 67, osea, con 14 años ganar 67€ es una pasada, y luego ya, seguí echando y.... a los que nos tocó la primera vez ya nos quedamos esos dos”.

“Yo básicamente lo mismo, las primeras veces que he jugado, me ha tocado y por eso he vuelto, si no yo creo que no hubiera vuelto. Jugaba sin más, los fines de semana, cuando veías la liga... pues luego pues eso, vas jugando más y más hasta que no puedes parar”.

Al preguntarles si anteriormente a RETA solían realizar apuestas deportivas con sus amistades, contestaron negativamente. En relación a la edad, se les preguntó si han tenido algún impedimento para jugar por ser menores de edad (y la cantidad de horas que pasaban jugando).

“No, no te dicen nada. Yo entro en bares y así y no me dicen nada” (16 años)¹⁵

¹⁴ La primera vez que jugó.

¹⁵ Cómo ya se ha explicado en un pie de página anteriormente, es relevante indicar la edad en esta opinión, ya que un chico de 16 años, que por ley tiene prohibido jugar con dinero, afirma que no tiene problemas de accesibilidad.

“RETA está muy accesible, además entras, que va a ser un minuto y el tío que está allí como sabe que va a ser un momento pasa de ti. Si fuera un sitio especial, en el que te cobran 20€ por entrar o te piden el DNI sería diferente. Para jugar nunca hay pegas, las hay para cobrarlo”

Al igual que sucede en los grupos no clínicos, se confirma esta facilidad de acceso a RETA por parte de los menores de edad:

Al preguntar por la frecuencia de juego que tenían en RETA, contestaron lo siguiente:

“Yo el domingo, siempre íbamos a jugar todo el domingo entero, a no ser que tuviera partido por la mañana, pero es que íbamos por la mañana desde las 12 hasta las 3 y luego desde las 4 hasta las 10 o así”.

“Yo parecido, yo salía de casa e iba para allí también y me pasaba todo el día. Los últimos meses yo no estaba estudiando y también iba entre semana. Yo creo que también es eso, dejar los estudios y no estar ocupado... El problema es estar todo el día porque cuando estás todo el día acabas perdiendo y te enganchas, si vas una hora no hay problema, una hora... a no ser que juegues muy fuerte”.

Y la reacción de las amistades ante su problema de juego:

“Cuando jugaba yo, no es que estuvieran ahí los colegas. Yo estaba a mi rollo, tenía mi dinero y buscaba estar distraído yo. Luego cuando acababa estaba con mis colegas y eso, pero no necesitaba a mis amigos para ir a apostar o a lo que sea. Mira, yo me levantaba y tenía dinero y ya estaba tranquilo, y miraba partidos de tenis tal y cual y ya iba a apostar, luego ya cuando acababa yo ya iba con mis colegas”.

“Nosotros nos turnábamos dos y decíamos que íbamos a la casa del otro. Pero mi amigo lo dejó y no ha vuelto a jugar. Luego le engañaba y le decía que yo tampoco jugaba”.

Tanto en los grupos clínicos como en los no clínicos se refiere el escaso porcentaje de chicas que acuden a los centros RETA.

“En RETA nunca he visto a una chica”

“Las chicas no ...porque son apuestas de deporte”.

De hecho, las chicas que han hecho alguna apuesta deportiva, ha sido en las máquinas que RETA tiene a disposición en los locales de hostelería.

“Pues nada, con las amigas...estábamos chicos y chicas y vemos a los chicos que están jugando y para entrar al juego dices,” pues yo creo que va a ganar este o que va a perder. Apostamos sólo a fútbol”.

“En el bar dices, voy a apostar, por algún partido de fútbol y así...”

“Nosotras jugamos, pero es en un bar del barrio donde tienen la máquina de RETA. Nos sobra un euro de bote, pues apuestas...dos euros, pues apuestas... Pero no se ven a chicas jugando”.

En los grupos de discusión realizados en menores de edad, las apuestas deportivas de RETA son las más conocidas y para quienes ya tienen una cierta costumbre de jugar con dinero es su primera elección¹⁶. El haber preguntado a menores de edad sobre las salas de apuestas deportivas ofrece como resultado conocer cómo se desenvuelven en estos locales. Además, no se puede obviar que ha sido en estos grupos donde se ha mostrado mayor nivel de conocimiento sobre el funcionamiento de RETA.

“Nosotros vamos también los jueves... no sólo los fines de semana. No tenemos problemas para jugar, porque vas con otro que sea mayor de edad y te dejan. Eso en RETA, porque el otro día jugando a la máquina de RETA en el bar, tardamos demasiado y el dueño nos preguntó la edad para echarnos”.

¹⁶ La primera elección generalizada son las timbas de póker con las amistades.

“En RETA tienes problemas para cobrar, para jugar no tienes ningún problema. En los bares puedes estar un poco más controlado”.

“Cuando vamos a RETA apostamos menos que cuando jugamos al póker con los amigos. Con el póker apostamos 5 euros, diez como máximo; pero en RETA echamos un euro, dos... Yo ya he ganado 40 y 50 euros”.

“Para cobrarlo, alguien que sea mayor de edad. O si no, das 10 euros a uno para que te lo cobre”

“Yo con unos amigos tengo una tarjeta común, entonces cada vez que se apuesta, se carga en esa tarjeta. En RETA para jugar necesitas una tarjeta que te lo va recargando ahí, y luego tú cobras de ahí el dinero. El dueño de esa tarjeta tiene que ser mayor de edad, entonces la tiene uno que es mayor de edad y luego nos repartimos el dinero. Tienes que ir a la tienda de RETA y en el mostrador te dan el dinero”.

“La gente de nuestra edad, si no es con los amigos a lo que más juega es al RETA. Lo de RETA llama más la atención porque tienes las teles, se ven los partidos. Además puedes elegir muchas cosas, en la quiniela sólo puedes apostar a lo que te ponen, en RETA puedes elegir. Por ejemplo, en fútbol se puede poner: quién saca primero, número de tarjetas, quién marca primero, número de goles, quién marca el primer gol, etc.”

Como curiosidad, el baremo que establece un grupo de 3º de la ESO para saber si una persona tiene un problema con el juego lo miden según este las apuestas que haga en RETA:

“Cuando juega más de lo normal, cuando se arriesga y juega más de tres o cuatro veces al RETA en el mismo día”.

3.4.4 Loterías, RASCAS, y quinielas

Pese a que en ningún grupo se reconoce a los juegos de loterías y quinielas como propios de la juventud, una vez que los grupos profundizan en el tema sí que suscitan comentarios. Asocian la Lotería de Navidad como algo de “*personas mayores*”, aunque reconocen emplear las participaciones de lotería como medio para recaudar dinero para sus fines.

“La Lotería de Navidad la compra mi familia, pero yo mismo no la compro”.

“Yo compro Lotería de Navidad...lo de los cupones no me llama... Pero a veces suele tocar. Yo me llevé la cesta del colegio”.

“Nosotros compramos un número, y luego lo vendemos, y como es nuestro la gente sí compra”.

“Yo hubo una época (el año pasado, cuando tenía 16 años) que echaba una quiniela con unos amigos todos los miércoles cuando salía de la academia”.

“Una amiga y yo tenemos la cosa de los rascas. Y como es tan fácil que te toque, pues al final ganas 50 céntimos”.

“Es que como cuestan tan poco (los Rascas), al final dices: dame dos. Y suele salir el de 50 céntimos, entonces, en vez de pedir que te los devuelvan, pues le pides otro, y te puedes pasar...con un euro igual rascas diez. Suelo jugar una vez al mes o así”

“Yo he jugado a los Rascas de la ONCE. Me costaban 50 céntimos, pero sólo he jugado dos veces y no me tocó nada”

“En la ONCE hay unos rascas y ganas. Yo juego de vez en cuando, pero nunca me ha tocado nada. Los premios van desde los 50 céntimos hasta los 7.000€”.

“Los RASCAS no son para jóvenes, es más para la gente que suele echar la lotería y lo ven en la administración y piden dos boletos. Lo que suele pasar es que siempre te suelen tocar 50 céntimos o un euro, para que con ese dinero compres otros dos u otro RASCA más”. (Chica, 17 años).

Aunque la gran mayoría de las personas preguntadas, están de acuerdo con la afirmación que se resumen en esta opinión de un chico de 17 años:

“Yo no juego. Es que es muy difícil que te toque dinero con esto. Prefiero jugar a otras cosas que sean más cercanas, más probables de que me toque algo”.

3.5. EL JUEGO COMO PROBLEMA

“La gente se engancha al juego por disponer de tiempo libre, diseño de las propias máquinas (para que enganche), algunos aspectos de la persona. Tienen que combinarse estos tres factores. Esto es lo que funcionaría antes de estar enganchado, una vez que lo estás da igual que tengas tiempo libre o no”.

(Chica, 16 años, GNC).

La división de grupos con jóvenes sin problemas de juego y jóvenes ludópatas nos permite profundizar en este punto del juego como problema. Por una lado, se presentan las opiniones de los grupos no clínicos en cuanto a cuándo se puede considerar que una persona tiene un problema con el juego y si tienen amistades con problemas de juego. A continuación, se muestran las historias de juego de los jóvenes ludópatas entrevistados: cómo comenzaron, a qué juegan, qué consecuencias ha tenido el juego en su vida y cómo ven el futuro del juego en la juventud, pautas de prevención.

3.5.1. Características de la persona con problema de juego.

“Tener una dependencia. Estar mirando qué hora es...hay un partido a esta hora, luego hay tenis...a qué hora tengo que ir a apostar”.

“En el momento que dejes de hacer lo que tienes que hacer, tus responsabilidades, dejas todo por jugar, es cuando creo que tienes un problema”.

“Yo creo que es gente que puede tener una dependencia y que no pueden controlar el dinero, por así decirlo. No lo puede controlar, piensan que van a ganar y pierden todo el rato...porque ya no es que pierdan los cambios de la cuenta del café, que podían ser 60 céntimos o un euro, ya estamos hablando de gastarte 30 euros. No es que los cambio los echas a la máquina, es que vas a gastarte el dinero en la máquina”.

“Cuando empiezas a dejar de lado cosas importantes para apostar, entonces ya tienes un problema. Te evades de la realidad”.

“Otro de los problemas es que pides que te fíen, gastas más dinero del que puedes tener. Hombre, siempre que juegas es para ganar más dinero así que lo de fiar es una cosa normal porque estás convencido de que lo vas a doblar”.

3.5.2. Percepción juvenil de las personas ludópatas.

“No pueden llevar una vida normal”.

“Impulsividad”.

“El autocontrol por ejemplo en este caso es súper importante, si no lo tienes estás perdido”.

“Yo creo que no tiene nada que ver, puedes ser una persona normal, lo pruebas, te gusta y al final te acabas enganchando y no tiene por qué tener ninguna característica especial. Le puede pasar a cualquiera, salvo que seas muy inconsciente y... no sé”

“Mi hermana tiene un compañero que es adicto al juego y le pide dinero...son capaces de robar, de todo, y todo por dinero”.

“No poder estar un día sin jugar”.

“Tu vida social se limita al juego. O sea, sin salir a la calle, todo el día en tu casa o en esos sitios, o sea ya, tu vida social se limita a eso únicamente”.

“Una persona nerviosa, insegura, rara, marginada...sola. También sería muy dejada físicamente...Y si es joven, estaría muy pendiente del deporte y de cosas así”.

“Pero es que igual juegan y no se dan cuenta de lo que han echado, porque yo por ejemplo conozco un caso que echó 100€ y ganó 80€ y no se dio cuenta de lo que perdió, porque sólo se quedó con que había ganado 80€. No tienen la noción de que he perdido, sólo de que he ganado”.

“Tú puedes tener tanta obsesión con querer ganar, que aunque pierdas quieres seguir ganando, entonces estás todo el día ganando”.

El tema del autocontrol dio lugar a un pequeño debate, justificando el problema de juego con el dinero invertido en el mismo.

“Yo fui con dos amigos al casino y empezamos a ganar, entre los tres apostamos 30 € y al final salimos con 60€. Uno decía que ya que habíamos ganado que siguiéramos jugando, pero pasamos porque hay gente que pierde y quiere seguir, y luego vuelve al día siguiente... Nosotros nos fuimos”

“A mí aún así, no me parece que no tengas autocontrol si vuelves a apostar lo que has ganado porque al final se trata de economía, de no ir en negativo. Si tu pones 10€, ganas 30€ y apuestas 20€, a mi no me parece que tengas obsesión por el juego”.

“Cuanto más dinero se invierta, más peligro puede tener la persona, porque empiezas con un euro, dos, tres... y al final acabas pagando un montón”.

Otras de las respuestas no aluden tanto a características personales, como al hecho de que se gane dinero la primera vez que se juega:

“Una persona se puede enganchar cuando gana mucho desde el principio”.

“Yo conozco el caso de una persona que no está acostumbrada a apostar ni nada y sí tengo amigos que quedaban los tres a jugar a unas cuantas máquinas y se pasaban allí las tres horas, tomaban algo y se pasaban tres horas tirando a la ruleta, jugando al bingo, o luego toda la tarde en una

máquina. Un amigo mío tiró una, le tocaron dos mil y pico euros y no ha vuelto a jugar. Es según la persona.... Y los otros siguen jugando”.

Este comentario abre un debate basado en el mito de que si no se pierde dinero, el juego con apuesta no tiene por qué ser un problema, sino todo lo contrario, se convierte en una forma de obtener unos ingresos económicos y ya no se ve como algo negativo:

- *“Hay gente que juega mucho, yo tengo un amigo que juega 60€ y cada semana gana 300€*
- *Pero no te dice lo que pierde*
- *Sí, vale, pero suele ganar mucho que yo lo he visto. No sé cómo lo hace, nadie sabe, en las máquinas tragaperras sin más”.*

“Yo tengo un amigo que se gana la vida así. Apuesta poco dinero y le toca mucha pasta. Tienes que apostar mucho para ganar mucho”.

“Joe, pues el póker mucha gente lo tiene como trabajo. Yo creo que hay bastante gente de mi edad que empiezan que se le da bien y tal y no sé qué y acaba siendo como....Hay una chica de clase que gana así dinero”.

“Lo tienen como una manera de ganar dinero, y si se le da bien y ves que...porque al final el póker, pierdes tanto dinero pero ganas no sé cuánto que te recompensa. En un mes puedes perder todo, pero si al siguiente vas a parar”.

“(...) igual que piensa que va a poder ganarse la vida, digamos encontrar una salida...”

Incluso hubo un chico que se puso en la piel de un ludópata:

“Si eres responsable de una familia, de una casa y te das cuenta de que no tienes ni un duro... y a ver qué haces. En ese momento lo único que se te ocurre es volver a jugar para sacar algo”.

Ya en la definición de juego, un joven ludópata afirmó que *“es una forma de conseguir dinero fácil. Al final se convierte en algo te impide progresar”*.

La conclusión para los y las jóvenes preguntados, es que si se gana dinero con el juego, no es un problema. También evalúan la conducta problemática dependiendo del nivel adquisitivo de la persona y no tanto de la cantidad de dinero apostado.

“No sé, pero que lo tiene como una manera de ganar dinero, y si se le da bien y ves que...porque al final el póker al final pierdes tanto dinero pero ganas no sé cuánto que te recompensa. En un mes puedes perder todo pero si al siguiente vas a parar...”

“Pero depende de lo que te juegues, porque si te estás jugando todo lo que tienes. lo pierdes...es un problema”.

“Es una balanza, no puedes apostar todo lo que tienes. Si tienes un montón de pasta o si tienes un poquito y si apuestas ese poquito, nada, pues...”

3.6. JÓVENES LUDÓPATAS.

*“La cuestión es que unos se dan cuenta del problema y otros no.
Normalmente cuando te das cuenta es cuando llegas hasta abajo”
(Ludópata, 24 años).*

En el siguiente apartado se presentan las vivencias de algunos jóvenes en tratamiento que, desinteresadamente, han expuesto qué significa para ellos el juego así como su historia.

El perfil del jugador joven que más se encuentra en los centros de tratamiento, es de un chico de 20 años, con una trayectoria de juego de cuatro años y medio. Pese a que la tipología de juego está cambiando debido a las nuevas tecnologías y a la amplia oferta de Internet, siguen siendo los salones de juego: máquinas tragaperras, casinos y bingo los preferidos para jugar con dinero.

3.6.1. Edad de inicio.

La primera duda que se plantea, fue el acceso al juego, ya que el perfil indica que, en gran parte de los casos, sucede antes de cumplir la mayoría de edad.

“Tengo 21 años y llevo desde los 15 años, pero fuerte llevo tres, desde los 18 años”.

*“Tengo 16 años y entré en la asociación porque intento salir de la ludopatía.
Yo empecé a los 14 años”*

“Llevo mucho tiempo con el juego y ahora hay que volver a la vida. Tengo 22 años. Llevo jugando de seguido desde hace 2 años”.

“Yo empecé a entrar con 16 años y nunca me pidieron nada, nunca, nunca...Yo he ido a Portugal al jugar al casino y me he encontrado con niños que podían tener 14 años en el casino. Pero apostar, no apuestan ni un duro.

Porque es donde puedes jugar, porque yo con 16 años no iba a los bares a jugar porque no me sentía cómodo, iba a las salas de juego que sabía que iba podría jugar.”

“Con 14. Estaba en una máquina, eché un euro, me tocó 1,60€ y cobras. Igual vas un finde, echas 2€ te da 5€ y cobras, luego vas echando 5€, te da 7€ cada uno y cobras...y así. Y luego metes más, echas 200€ y 200€. Estaba con mis amigos, esas tardes antes de ir a beber. Era en fin de semana. Luego estás en casa, te enchufas al poker stars en el ordenador y...”

“Yo también me enganqué porque con 15 años metí 2€ a una máquina y me tocaron 5.000 pavos. Me lo fundí en juego. Cuando eso ya estaba...decías, me pedía un pincho y lo que sobra lo meto a la máquina, y el pincho salía 150€.”

“Lo mío fue parecido a lo que ha contado alguien. Estaba trabajando en (...) con 15 años, bajé de un piso de trabajar, para tomar algo y pillé el acumulado...y ni aparecer por casa. 80.000 pesetas me duraron 4 días, porque en toda la semana no salí de un salón de juego y ya desde ese día ha sido todo un caos”.

“Yo empecé con las vueltas de un bollycao, 40 pelas y me tocaron como 7.000 ó 8.000 pesetas. Iba con el chándal del colegio a tope de monedas, me acuerdo que pesaban un huevo porque se me caía el chándal. Entré en un bar de debajo de mi casa, a un bar que no he vuelto. Hay dos bares que no he vuelto. Yo vine aquí, hice el tratamiento completo y a los tres meses volví a jugar y tanto en uno como el otro no he vuelto a ir.”

“Pero yo tenía nómina con 17 años, y yo nunca entré a un bar porque me cagoendiez, se podían enterar mis padres...pero si iba a un salón de juegos, que le da igual. Pero eso no pasaba a la hora de cobrar, fue llevarme mil euros y tenía 17 años y me dijeron que si no enseñaba el carnet no me daban el dinero. Cuando metes dinero les da igual, pero cuando lo recoges es cuando vienen los problemas”.

“Yo fui a jugar, y mi novia venía conmigo y le pidieron el DNI le dijo que no lo tenía y le preguntaron la fecha de nacimiento. Le dejaron pasar y la siguiente vez no le dijeron nada”.

“Yo vi a un chaval de 17 años que estaba jugando en el casino, le preguntaron la edad, dijo que 17 y le dijeron que se marchara para fuera”.

“¡¡Qué va!! No te dicen nada. He estado jugando en un bar mientras bebía cubatas y nadie me pedía el carnet, aunque tuvieran obligación, ni nada... A ellos con saber que entras y que te dejas un dinerito les da igual”.

“No, no te dicen nada. Yo con 16 años entro en bares y así y no me dicen nada”.

“Es que cuando ves “prohibido menores de 18 años” es que te ríes de eso. Si tienes problemas para cobrar, si no lo ingresas directamente en la tarjeta, le pides a alguien que te lo saque. A la gente que está fuera fumando mismamente.”

“Hay muchísima gente que juega, pero la culpa la tienen las salas de juego que dejan entrar a menores”.

Éstas son algunos de los testimonios de quienes empezaron a jugar siendo menores de edad, pero el resto de personas participantes en los grupos de discusión, comenzaron a los 18 años, algunos, los que tardaron más fue a los 20 años.

“Empecé en un bar. Jugaba sólo a tragaperras. Yo empecé a jugar solo. Fui un día antes de ir a trabajar a tomar un café y con la vuelta la eché a la máquina. No me acuerdo si me tocó la primera vez, tampoco eché mucho... unos 40 céntimos o así. Pero de lo que si me acuerdo es que fui a pasos agigantados, comencé con 40 céntimos y al mes siguiente ya me estaba jugando 100 euros o así. El sueldo me duraba una semana....Han sido diez meses, pero en diez meses me habrán tocado 30 euros. Lo he cogido a tiempo porque más que nada en esos diez meses tuve muchísimos problemas y

entonces... tanto familiares como en el trabajo, y tuve que asumirlo e intentar más que nada que antes de que me descubrieran...hablé. Y ahí se acabó...”

“Yo, tragaperras, con un amigo. Él no tenía coche y nos pedía que le lleváramos en coche al casino y un día no tenía pasta y le dejé y me devolvió la ostia de ella y le pedí que me enseñara a jugar.... Y la lié parda”

“Yo en fiestas de Bilbao un año, estuvimos cenando por ahí y acabamos en el casino y con 50€ sacamos 250€, ¿sabes? Luego al día siguiente volvimos, nos quedamos sin un duro, luego volvimos a remontar y ganamos, y luego seguí yendo todas las semanas.”

Algunos de los sitios donde comienzan a jugar, denotan un ambiente de riesgo:

“Yo entré a jugar a las tragaperras en un bar, que no era un bar, porque allí se metía cocaína a las tres de la tarde, donde se fumaban porros a las diez de la mañana, donde jugaban niños de siete años a la tragaperras. Entonces claro, hubo un día que metí dos euros y me tocaron seis, volví otro día metí los seis y veinte y pico y un día estaba en la calle en verano, marchábamos para el centro comercial, fuimos a ver cómo va, y metimos diez euros. Te toca el primer y el segundo día y luego de allí no sales y así empiezas”.

3.6.2. Atracción del juego

Las conclusiones que extraen cuando se les pregunta qué es lo que hace atractivo a un juego se resume en dos puntos:

La inmediatez entre el juego – la apuesta y el premio.

“Yo apuestas deportivas y casino, o sea ruleta, blackjack, en vivo. A mí me molaba lo que es en plan rápido, ¿sabes? O ganas o pierdes, pero no estás ahí. Porque una máquina tienes que estás ahí, pum pum. A mí eso no me motiva, ¿sabes? A mí me molaba lo directo: o ganas o pierdes”.

“Yo no iba, echaba 20 € me daba 100€ y me quedaba los 100. Yo iba, echaba 20€, me daba 80, me daba 100 y los cogía y los doblaba. Iba a por el premio máximo, y al final echas 10.000€ y te llevas 300... eso era”.

“Yo he jugado al póker y no he apostado más de 5€, no me hace ni puta gracia, jugué a los rascas, ni puta gracia, las loterías, que las loterías es una cosa que....A mí lo que me hizo gracia fueron las tragaperras, porque si ganabas lo ganabas todo. Y me empecé a enganchar con eso.”

“Cuanto más dinero mejor”.

“Yo por menos de 1.000€ no juego”.

“A las consolas no me gustaba y para las loterías tenía que esperar a por el premio y no me gustaba y lo que me gustaba era la ruleta, tirar, resultado y ganar pasta sin mover un puto duro”.

Recibir un premio la primera vez que se juega

“Yo no sé si es algo de lógica, la primera vez que juegas siempre te toca, siempre, siempre.”

“Si te toca la primera vez, te enganchas seguro”

“Y ya, según te toca la primera, van todas seguidas”

“Yo básicamente lo mismo, las primeras veces que he jugado, me ha tocado y por eso he vuelto, si no yo creo que no hubiera vuelto. Jugaba sin más, los fines de semana, cuando veías la liga... pues luego pues eso, vas jugando más y más hasta que no puedes parar”.

“Como te toque te da por el culo todo lo que perdiste antes pero como te toque la primitiva la lías...vuelves a jugar y con más dinero. Si cuando eres jugador y te toca el premio en vez de jugar parques de 1.525 te vas a Las Vegas a jugar parques de más de 3.000\$.”

“La primitiva no tocaba, no jugaba, A mí las cartas me tocaba poco cogí y no volví a jugar, lo del póker no sé jugar al póker por lo tanto ni fui a intentarlo... lo único que jugaba era la tragaperras y como tampoco me llegaba el dinero que me daba, ¿sabes? Así que me fui a la ruleta, jugué a la ruleta y me saqué 4.000€ en un día”.

“Tú vas a una ruleta, coño, y la primera vez siempre te toca ¡la ostia! Es la leche! Yo la primera vez que jugué a la ruleta mecagoendios salí de allí con un pastón de la ostia y la última salí de allí sin un duro... y debiendo”.

“Yo creo que el problema que hemos tenido, por lo menos en mi caso, no sé el vuestro, no creo que haya sido culpa de porque esté eso ahí, yo creo que ha sido más culpa mía. Yo he probado y he tenido la mala suerte de que he ganado la primera vez y ya a partir de ahí me he enganchado porque no he tenido cabeza para salir de ahí. Eso depende de cada uno. Porque yo he tenido amigos que les ha tocado dinero y no lo derrochan, porque luego ese dinero lo derrochas. Yo creo que ha sido la “mala cabeza” ¿sabes? Yo por ejemplo sí he tenido mala cabeza y mis colegas me han visto dejarme 2.000 y 3.000€ una noche en el casino y no me han dicho nada, pero porque luego ha habido noches que he ganado 4.000€ y nos hemos ido todos por ahí y tampoco pasaba nada, ¿Sabes? Más que nada, yo creo que es por eso”.

“Yo fui al casino, pero como sólo he ido una vez y no gané no he vuelto... sin más. Si hubiera ganado igual me hubiera enganchado también, pero por ejemplo Internet tampoco estoy muy metido. Tengo cuenta en el poker star pero no he metido dinero, no me llama eso...He jugado pero con dinero ficticio. Lo que me va a mí son las apuestas deportivas”

3.6.3. El tiempo dedicado al juego

“Full time”, “Cuando tienes pasta”, “Menos cuando estás en el colegio”, son algunas de las rápidas respuestas que dieron en los grupos de discusión al preguntar por los horarios en los que juegan:

“Yo el domingo, siempre íbamos a jugar todo el domingo entero, a no ser que tuviera partido por la mañana, pero es que íbamos por la mañana desde las 12 hasta las 3 y luego desde las 4 hasta las 10 o así”.

“Yo parecido, yo salía de casa e iba para allí también y me pasaba todo el día. Los últimos meses yo no estaba estudiando y también iba entre semana. Yo creo que también es eso, dejar los estudios y no estar ocupado... El problema es estar todo el día porque cuando estás todo el día acabas perdiendo y te enganchas, si vas una hora no hay problema, una hora... a no ser que juegues muy fuerte”.

“Hay días que he estado poco, otros que he estado mucho mucho. Tampoco ha habido un día en especial que haya estado 15 horas, por ejemplo. Pero ha habido días que me he ido todo el día al casino, cenar allí y todo y salir con los chinos a las cinco cuando cierran allí, ¿sabes? Y hay días que a las 3 de la mañana ya no tenía ni un pavo y me iba ya. Depende, ha habido varios días que me he quedado hasta el cierre, por eso te digo que depende”.

“En Internet tienes que ser un poco pillo, tienes que coger las horas en las que no están los americanos, entonces yo intentaba jugar de madrugada. Me he tirado días de a las dos de la tarde tres, parar para comer en la pausa del torneo y hasta las 5 y 6 de la mañana”.

Otros prefieren contar cuál ha sido el periodo más largo en el que han estado jugando:

“Doce o quince horas, por Internet. Te apuntas a un torneo y hasta que llegas al final. Fue ponerme delante del ordenador, sin ducharme, sin nada. Esto

empezó un viernes y el sábado por la tarde quedé con los amigos pero no fui porque estaba jugando”.

“Yo no te digo cuánto tiempo he estado jugando seguido, porque igual te asustas...Durante dos semanas seguidas, casi sin dormir. A las 7 de la mañana estaba esperando para entrar, era la una de la mañana, yo encerrado, el tío dentro hasta que se iba, irme a jugar a otro lado de noche y volver por la mañana”.

3.6.4. Dinero

“Tú ves a un jugador profesional que gana 50.000€ al mes no ves ningún problema, porque lo está ganando y fuera”
(Ludópata, 21 años).

El juego con apuesta y el dinero están íntimamente ligados. *“Todo el mundo juega para forrarse”.*

Si bien es cierto que para las personas ludópatas el juego se convierte en una manera de ganar dinero (y posteriormente, de recuperar lo perdido).

Es llamativo el caso de un chico, jugador problemático, que aseguró no tener problemas con el póker, porque su objetivo era divertirse, no ganar dinero:

“Jugué on line pero nada. Jugaba al póker porque me gustaba y era un juego en el que nunca gasté pasta...pero porque era un juego en el que sí que no estaba yo...perdía 800 en una máquina e iba al banco y quitaba 400 para la ruleta. En el póker perdía 30€ y apagaba el ordenador. Yo allí no estaba 12 horas, ni tanto presencial ni en online, porque presencial sí que jugué mucho al póker, pero fue uno de los juegos que no me causó problema”.

La elevada cifra de euros o dólares¹⁷, del premio máximos a obtener en un juego es, en la mayoría de ocasiones, otro de los incentivos que atraen a las personas con problemas de ludopatía hacia un tipo u otro de juego.

“A los rascas, pero poco, porque son aburridos. Son aburridos porque la apuesta es pequeñita. La máxima apuesta son 3 euros y a mí lo que me llamaba era apostar 100 y ganar más”.

“Yo os puedo decir que mi situación es bastante diferente a los que estamos aquí. Bastante diferente. Porque yo no iba, echaba 20 € me daba 100€ y me quedaba los 100. Yo iba, echaba 20€, me daba 80, me daba 100 y los cogía y los doblaba. Iba a por el premio máximo, y al final echas 10.000€ y te llevas 300... eso era”.

“Hay gente que juega 3€, lo echan y se piran, yo echo 3€ y esos 3€ me los tengo que llevar, sí o sí. Y luego claro, no gastas esos 3€, acabas perdiendo otros 2.000€”.

“Eso ya daba igual si jugabas para delante, pero bueno yo que era jugador, jugaba cantidades infernales de dinero, 10.000 euros subían y bajaban de mi cuenta como...quien echa una mano en un río... A mí las apuestas que había en el Betwin no me llegaban, yo necesitaba más de 525 en el uno contra uno. Luego metía 1.525 (euros) y eran 2.000 (dólares) casi al cambio y decía yo “A mí esto no me llega, estas apuestas son muy bajas”.

“Yo iba a muchos sitios poco tiempo, yo no era constante...y sigo sin serlo. Yo jugaba o 40€ ó 70€. Al final iba como 10 horas al cajero, pero no me centraba en una sola máquina, me daba rollo. El cajero te da 40, 70, 110 u otros”.

“Yo siempre le daba a otros y sacaba 600€”

“Es que a mí jugar por jugar, es que no me motiva, ¿sabes?. Yo he jugado si tenía algún aliciente, en plan de dinero o así, si no, no...”

¹⁷ Los jugadores de póker en Internet comentan que suelen apostar en dólares, porque las páginas webs donde apuestan así lo requieren, llegando a controlar el cambio de euros a dólares rápidamente.

Pero, ¿de dónde consiguen el dinero para jugar?

“Yo he vendido un coche para ir al casino”

“Yo he vendido coches, casi embargan el piso de mis padres por poquito, estuve trabajando en el estanco de mi hermano, a mi hermano le quité 5.000 €, a mis padres les acabo de quitar la última vez 32.000 pavos de un plan de pensiones del que supuestamente no podían sacar y al final saqué todo”.

“Empecé a trabajar con mi hermano en el estanco, dinero fácil, y todo el día pensando en el juego y al final venga, cojo 7.000€ y pago la cuenta, cojo 3.000€ y pago la cuenta, pero al final, pues, todo se acaba sabiendo...”

“Yo estaba estudiando, y empiezas cogiendo un poco de aquí y un poco de allá y al final debes una pasta...”

“Yo es que ahora mismo estoy trabajando y pues eso, los últimos meses que he currado le estoy devolviendo el dinero a mis padres. Por eso he venido aquí, para dejarlo y para tener algo, porque si no es trabajar para perderlo todo. Si estás trabajando te duele más perderlo”.

“Yo tengo un cañón con mis padres que se lo voy pagando poco a poco...yo cogí curro me echaron en septiembre, en diciembre volví y le pagué 700 pavos a mi madre y en junio les he dado 2.000 pavos, eso vuelve”.

“Yo sé de un chaval que estaba conmigo, que estaba casado, con dos hijas, empezó con apuestas, metió 25.000€ en apuestas, al final perdió esos 25.000€, estaba en un chalet que son doscientos y pico millones y la mujer en la puta calle, la hija en la puta calle y él en la puta calle, sin nada”.

“Puedes coger las tarjetas de tu padre y utilizarlas, Sólo necesitas los números de delante y los tres números de atrás. Una tarjeta de crédito o de débito, sobre todo de crédito que se puede chanchullear”. (Jugador on.line).

Manejar grandes cifras de dinero a diario, tiene su consecuencia directa:

“Es que no valoras nada el dinero. Yo llegaba a casa, metía el dinero en una carpetita que tenía y ahí lo tenía. Luego lo que dices tú, cogía al día siguiente, me lo iba a gastar por ahí y lo que sobraba, pum, pa’llí.”

“No valoras nada el dinero”

Otro de los temas que apareció en los grupos, fue el de los beneficios económicos que genera el juego:

“Ahora no, pero hace años mis padres tenían un bar y había gente que estaba esperando por la máquina y mis padres pagaban el alquiler y la electricidad con una máquina, imagínate con varias”.

“Yo que me muevo por el mundo on line, antes todas las páginas de apuestas eran .com y hará un año y así la gente que movía mucho dinero no estaba pagando impuestos, porque podías pasar tu dinero por un paraíso fiscal y del paraíso fiscal con una tarjeta de crédito a una cuenta en España, y si lo hacías con menos de 3.000 euros no te cogían, ahora todos los apartados on line son .es para evitar impuestos”.

Según comentan los jugadores, es el propio beneficio económico que obtienen las empresas dedicadas al juego el que menosprecia y vulnera las ordenes de autoprohibición:

“Yo tuve una autoprohibición en Pokerstars porque les puse que era un ludópata, es la segunda vez que vengo a la asociación, cuando recaí en el juego les mandé para que me abrieran la cuenta y me la reabrieron al instante. Vamos, que tardaron muy poco en abrirla y eso que yo la había cerrado con mi consentimiento. Se lo pasan por el forro de los cojones las autoprohibiciones”.

“Porque quieren dinero, les da igual”.

“¿Qué multa le va a caer a un tío que tiene miles de millones, 15.000 euros? Saca 15.000 euros de la cuenta de las Bahamas y deja propina al estado. Tienen tanto dinero que las multas no les duelen”

“He firmado una autoprohibición para todas las casas de apuestas que están en FEJAR¹⁸. Pero si quieres jugar lo haces, porque yo tengo restricción en España, pero tengo Portugal a 40km y me puedo pirar para allá.”

“Bueno, y yo puedo coger la contraseña de cualquier colega y entrar en Internet a jugar. Mira lo que cuesta quitar la prohibición en PokerStar: 10 segundos. Las páginas .es le salta las prohibiciones por la FEJAR; pero las .com que tienen basa en las Islas Fiji no tienen nada con FEJAR y tienes bet365, betandwin, bet.com, betsuputamadre, etc.”

“Mira lo que me pasó el otro día, fui al casino de Santander con mi novia y yo estaba seguro de que no me iban a dejar pasar. Me pidieron el DNI, se lo di y me dijeron que pasara. Parece que la prohibición es sólo en Galicia y tardan tres días en quitarte la autoprohibición. El que hace un tratamiento lo va a hacer cuando le dé la gana”.

3.6.5. El juego on line

“Yo creo que va a llegar una oleada de gente joven con problemas de juego on line: primero que te dan dinero para ir jugando, segundo la privacidad que tienes a la hora de jugar, no hay nadie mirando en tu habitación, tercero las opciones de premios. Si es que aparte si tú estás en una sala de apuestas tienes la ruleta y las tragaperras, que yo sepa, pero es que en Internet tienes: el Blackjack, el casino, 35 tipos de tragaperras, póker, cartas, torneos a todas horas”.

(Ludópata, 22 años)

¹⁸ Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

En los grupos han aparecido varias personas con la adicción única al juego on line¹⁹. Es la propia novedad de esta clase de adicciones la que obligan a resumir ambas historias con más detalle.

“Yo ya por todo lo que se viene viendo del mundo del póker en España se está naturalizando muchísimo, están los torneos en La Sexta de Pokerstars y demás... todo eso es algo muy peligroso. A mí me metió eso básicamente y lo ves y ves gente que parece gente triunfadora, con una vida normal, una vida sana, y va a un casino y gana un torneo y no parece nada difícil ni nada estrafalario, entonces claro... y la a la hora de hacer una apuesta por Internet tienes que tener una tarjeta de crédito, una cuenta corriente. Entonces te compras una tarjeta, utilizas tu cash, vas a una cabina, y puedes meter dinero, lo que pasa es que ahora puedes sacar por cheque, pero puedes hacer la transferencia que te dé la gana...tienes una libertad tan grande...”

“Yo vengo del mundo on line. Yo tengo 20 años ahora y yo con 18, yo 17 ya miraba el póker, me gustaba mucho, y el día siguiente que cumplí los 18 hice mi primer depósito en una casa de apuesta de internet y me pasé jugando online al póker.... Yo no jugaba a cartas...muy poquito en mi vida, dos o tres veces, no me llamaba la atención y prefería jugar al póker on line. Al principio eran cantidades pequeñas, y luego la última vez, que vine a esta asociación, me he gastado en 3 semanas 18.000 euros. Es un poco un mundo a lo mejor diferente al mundo de las tragaperras y el casino porque el online te da lo que todo jugador busca que es: estar solo al final, la soledad del jugador que se habla y recuperar lo perdido. Y bueno, el mundo on line, tanto a nivel de tragaperras, casino como póker, te da unas cantidades que te hacen creer que puedes recuperar el dinero y fluctúas mucho, en un día puedes ganar 10.000 euros, otro día los puedes perder, pero también los bajones y los subidones son mucho más fuertes. Yo al día metía 1.000 euros. Yo la máxima apuesta que hacía al póker era de 525 dólares, unos 450 euros, el cambio del dólar al euro me lo sé perfectamente, y jugaba 4 mesas, jugaba

¹⁹ Una de las conclusiones de este informe es la gran división que hay entre jugadores on – line y off-line. Un ludópata no juega indistintamente, por ejemplo, al póker o a las máquinas tragaperras. Hay rasgos que les diferencian y son esos mismos rasgos los que determinan la preferencia por el juego on-line u off-line. Este es un tema a desarrollar en futuras investigaciones.

2.000 dólares a la vez. A mí una mesa de 50\$ no me daba para nada, era chusta eso, joder! Yo por eso no recupero ni un duro, a mí me tienes que dar un poco de emoción y como no había más que 525\$, pues ponía cuatro mesas, y estaba yo con mis cuatro mesas de 525 a la vez, porque no había más, las de 330\$ no me llamaba la atención, era muy bajo, aparte como pensaba que el tío estaba allí estaba todo el puto día digo yo: “joder! Son las dos de la mañana, este tío ya tiene que tener sueño”. Aparte mosqueadísimo, porque me acabo de tirar dos faroles y está frito conmigo y yo voy a estar aquí toda la noche”.

Otra opción que ofrece Internet es jugar con dinero ficticio:

“A mí me dieron los 50\$ gratis para empezar a jugar, un año antes empecé a jugar con dinero ficticio, pero yo quería jugar con dinero real”.

“Sí, pero cuando juegas con dinero ficticio es cuando empiezas a ganar y es cuando metes dinero de verdad y la lías...”

El Póker es el juego on line más popular en la juventud

“Si te das cuenta en Pokerstars o así, pulsas en los jugadores y el 90% son chavales de 25 – 30 años, entonces piensas que si estos están ahí, por qué no puedo estar yo”.

Aunque Internet está en constante actualización, y convierte todos los juegos que se pueden jugar off line en on line.

“Es curioso porque yo no soy mucho mayor que esta gente y yo todo eso no, o sea ni lo contemplaba, la ruleta es algo relativamente nuevo. Yo me puedo llevar 4 ó 5 años con estos y lo único a lo que jugaba era tragaperras y nada más.”

“Yo nunca he ido a un bingo o a un casino, no sé lo que es, me parece demasiado aburrido. Es como la gente que quiere cantar un bingo por Internet” (Jugador on line).

“Cuando tenía más dinero, alguna vez he jugado en los casinos on line, tienen la tragaperras, pero son muy diferentes a la tragaperras que se puede encontrar en un bar. Hacen combinaciones raras. Os lo explico un poquito, por lo normal son doce líneas que se cruzan, entonces suelen ser cinco tombo de doce líneas, entonces tu pones la apuesta que quieres hacer, si la gente juega normalmente 5’25, pues la mínima apuesta que hacía yo era 7’50 cada tirada, y claro, imagínate una tirada de estos es de un euro y yo metía 7,50, 15 euros la tirada. Si tu ponías 99 automáticas se iba metiendo el dinero hasta que saltara el premio, y vas viendo como aparece: 15, 15, 15, 15, 15, 15, Pero puedes poner 15 hasta 450, o hasta 600. Al final cada uno podía poner lo que quisiera, entonces claro, es muy diferente una tragaperras normal en la que tu coges 100 € en un bote, porque si que he jugado alguna vez en una tragaperras, y vas echando, no pasa nada....es muy diferente.”

Las innovaciones tecnológicas, como los smartphones que permite la conexión a Internet desde el móvil, y la adaptación de estos juegos on line en aplicaciones para el teléfono móvil, también promueven esta facilidad de acceso al juego:

“Yo jugaba al Blackjack con el Iphone, y llegaba a casa, encendía el ordenador, y seguía con el móvil en la mano, hasta que no empezaba la partida del ordenador no apagaba el móvil”.

La desconfianza hacia el juego on line es la principal barrera entre jugadores off line y on line. A continuación, se plasman algunos de los debates surgidos entre los jugadores en torno a este tema:

“Pero online tiene que estar trucado tío, porque puff, ¿jtú qué coño sabes?! En la ruleta hay dos cámaras pequeñitas en la ruleta. ¿por qué coño hay esas dos cámaras ahí?”

“Si tú estás jugando con uno de Atlanta y otro de Sidney y uno piensa que el dado está trucado, y yo lo pienso de aquel, y aquel de aquel... a mi me parece lo más seguro que hay”.

“¡¡Eso no!!!”

“En el póker ya te digo yo que no. En el casino...online, eso flipa. Porque la casa gana con la comisión, se la sopla que ganes tú o que gane el del enfrente”.

“Si hay tíos que se pueden meter en la página web del pentágono, supongo que habrá tíos que se metan en esto. Si la NASA tiene un protector para que no se metan hackers, una casa de apuestas hará lo mismo.”

“Si la NASA muchas veces no es capaz de protegerse de cualquier pardillo, menos presupuesto tendrá para el antivirus una casa de apuestas.”

“Muchas veces no estás jugando contra alguien realmente.”

“Yo que he jugado mucho al póker on line, desde 5€ hasta 525€.te digo que si juegas contra una máquina se nota, porque las personas tienen reacciones y cuando juegas contra ellas lo haces de una manera u otra y yo nunca, nunca que he jugado al póker por Internet he tenido la impresión de que alguien estaba jugando con una máquina por detrás. Si una máquina te diera la impresión de que es una máquina sería una mierda de máquina.”

“Es imposible jugar contra una máquina, porque a la hora de hacer una apuesta y más cuando te juegas mucho dinero, si la persona está en un estado de ansiedad, quemado, lo notas. Si es una máquina lo notas, juega todo el rato lo mismo.”

“Para mí es un engañabobos lo de Internet, porque estás contra una máquina y...”

“Yo gané 3.000\$ en Internet, que son 2.500€...”

“A mí sabes lo que pasa, que a mí nunca me llamó lo de las tragaperras por Internet, pero por el sistema de que pueden estar trucadas. Yo voy a un sitio y joder, sé que estoy jugando, sé que estoy metiendo dinero y sé si están trucadas. El simple hecho de estar allí, yo que estoy jugando a estar delante de un ordenador, estar al cambio y decir “esto no puede salir aquí”.

“A ti lo que te importa tener es la sensación de que estás metiendo el dinero. A ti te produce la satisfacción meter el dinero, es como si te ponen un ordenador y un cofre de monedas, metes la moneda en el ordenador. Te lo digo yo”

“Lo que mola es darle al botón, a la palanca, escuchar el dinero... eso es lo que mola.”

“A mí lo único que me mola es subir el dinero en la cuenta. Pero bueno, el espectro tan grande de tipos de juego que tienes en Internet...”

Si existe un consenso entre todos los jugadores en el peligro que supone Internet por su accesibilidad, especialmente para las personas con problemas de ludopatía:

“Internet, desde un principio, te da una gran seguridad y es muy peligroso. Tú en tu casa puedes jugar a la hora que quieras, tienes una disponibilidad total del horario y del dinero, entonces claro... aparte que tienes la libreta ahí contigo y yo ahora tengo un par de líos con los pagos”.

“Internet tiene que estar más controlado. Un niño de 8 ó 10 años como controle un poco puede entrar en Internet, y le aparece una ventanita y ya juega.”

“Cuántas veces te metes en Internet y te salen banners, yo me meto y ya me cago en todo.”

“Es que ahora hay hasta salas virtuales donde juegas sin saber”

“Yo también cuando me aburría iba a las apuestas hípcas y no tenía ni puta idea de los caballos”

“Cuando no es en un lugar físico es más complicado el control. Yo no puedo estar en Internet sin alguien a mi lado que esté controlando lo que estoy haciendo. Tampoco puedo estar en Internet navegando como cualquier persona de vosotros. Yo tengo un control muy estricto.”

“Por eso está mejor Internet, porque los locales a determinadas horas chapán”.

“Yo te diría... es que no lo sabes en el fondo si es gente joven o gente mayor, yo lo que sí que sé es que la gente que juega más por la facilidad. Yo tengo amigos que siguen jugando al póker on line”.

“Ahora empiezan a poner el juego crea adicción, pero eso no hace nada...”

“En Internet ya lo ponen, pero lo ignoras. Eso sí, en Internet te regalan bonos de dinero para jugar y eso si que no lo ignoras”.

Otro punto en común entre todos los ludópatas participantes en los grupos de discusión es la falta de autocontrol e impulsividad:

“A mí me pasaba eso, yo era muy burro ¿sabes? Yo o pillaba o palmaba y fuera. Yo me ponía muy nervioso tanto tiempo allí, que gano, que pierdo, y buah! Es lo peor.”

“Yo conozco un colega que jugaba a unas timbas de 60-100 pavos, jugaba muy pocas horas al día y cuando conseguía lo que quería, taca! Lo cobraba y ya estaba. Yo eso nunca lo he conseguido”.

“Yo jugando me pongo muy nervioso. Yo tengo la entrada prohibida a mogollón de bares, porque me ponía muy nervioso tiraba la máquina al suelo y la reventaba. Luego ves que son arrebatos que te dan cuando ves que no

ganabas. Y juicios que he tenido que pagar 200€ para pagar un puta máquina de mierda”.

“La gente que se va a divertir es la gente que controla, como mi padre que fue el otro día y dijo “me voy a gastar 50 euros” y se gastó 50 euros”.

“Eso te pasa una vez, porque tu vas al casino, y ganas 50 euros, coges dentro de un mes vuelves y pierdes 50 euros y vuelves y pierdes 50 euros”.

“Yo tengo amigos que tienen 27 años y llevan desde los 18 años jugando y llevan jugando 20 euros o 30 euros y no juegan más. Yo cuando empecé a jugar dejé de ir con este, porque sólo metía 13 euros y yo me quedaba jugando la noche entera y mi amigo me decía vamos y vamos y vamos, hasta que se cansó”.

3.7. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO CUALITATIVO

1. El juego con dinero está más normalizado en la población joven que en décadas anteriores. Esta es la consecuencia de dos acciones:

- Las Nuevas Tecnologías: la irrupción de Internet ha jugado un papel muy importante en la distribución e incidencia de las ludopatías en la juventud,
- Creación de campañas publicitarias: cuyo objetivo es el colectivo juvenil.

Además, la sociedad de consumo en la que vivimos donde existe la premisa de ser el primero/a, ser el o la ganadora, facilita una cultura del juego que nada favorece a erradicar la problemática generada por el juego con dinero. Así, el juego es visto como una forma de diversión principalmente, cuyo objetivo es ganar. A ser posible, ganar dinero. La conjunción de todos estos elementos tiene como resultado el incremento de jóvenes en tratamiento por ludopatía.

2. Los espacios de juego considerados *de toda la vida* siguen en boga, siendo las máquinas tragaperras las preferidas, pero Internet ofrece una accesibilidad total a cualquier tipo de juego con apuesta, popularizando, por ejemplo, las timbas de Póker, las cuales son el juego por excelencia para quienes prefieren el juego online.

Por otro lado, es la misma juventud participante en este estudio quien alerta de la próxima ola de jóvenes con adicción al juego por Internet.

3. Una de las conclusiones de este informe es la gran división que hay entre jugadores on – line y off-line. Un ludópata no juega indistintamente, por ejemplo, al póker o a las máquinas tragaperras. Hay rasgos que les diferencian y son esos mismos rasgos los que determinan la preferencia por el juego on-line u off-line. Este es un tema a desarrollar en futuras investigaciones.

4. Los Rascas de la ONCE es la lotería preferida por la juventud, antes que la lotería tradicional, quinielas, euromillones, etc. Este éxito reside, por un lado, en su característica de ser instantánea, no teniendo que esperar para conocer el premio, y por otro lado en que son boletos baratos con los que se puede conseguir dinero. Aunque

también hay que reconocer que la juventud participante en esta investigación no juega tanto a la lotería como a otros juegos de azar.

5. Las apuestas deportivas se están convirtiendo - en determinadas provincias - en un potenciador de jóvenes ludópatas, profesionalizando las típicas *porras* ó apuestas de bares en apuestas muy diversificadas con premios de grandes cantidades de dinero.

6. Existe una diferencia de sexos en el juego, siendo los chicos, casi en su totalidad quienes juegan. Las chicas prefieren el bingo para estar con sus amistades y otras son acompañantes de sus parejas cuando realizan alguna apuesta.

7. Otra de las características del juego en la juventud es la participación en grupo. Las personas sin problema de ludopatía, realizan apuestas conjuntas, timbas, cartones de bingo, mientras que, quienes tienen una adicción al juego prefieren la soledad. Este juego colectivo tiene como inconveniente, que algunas personas con problemas iniciáticos de juego se esconden en el grupo, ralentizando la detección de una posible adicción.

8. Se considera que es necesario realizar una prevención para evitar futuros problemas de ludopatía en jóvenes. Esta prevención debe realizarse por parte de todos los agentes sociales: familia, medios de comunicación, personas responsables de los locales donde se juega y operadores de juego.

4. Estudio 3. Estudio Psicofisiológico sobre la Conducta de Juego

4.1 Introducción y aproximación teórica

La conducta del juego y de las apuestas ha sido también estudiada desde la perspectiva de la psicofisiología. Se han llevado a cabo distintos estudios con el objetivo de analizar patrones de respuesta fisiológica ante las distintas situaciones que componen una situación de juego tal como el nivel basal de activación, partida propiamente dicha, consecuencia (premio o pérdida y recuperación del tono fisiológico y retorno al nivel basal de activación). Los principales índices medidos han sido la tasa cardiaca y la actividad eléctrica de la piel. Ésta última parece ser la más adecuada a la hora de valorar la activación emocional que se produce en procesos de toma de decisiones, ya que detecta muy bien la activación resultante de los procesos cognitivos conscientes e inconscientes del juego (Crone, Somsen, Van Beek, & Van Der Molen, 2004; Dawson, Schell, & Courtney, 2011).

Una primera aproximación se basa en el análisis del efecto de los estímulos externos. Los estímulos implicados en el juego son esencialmente de tipo visual y auditivo. Un ejemplo, en relación a los estímulos visuales, sería el de Stark, Saunders y Wookey (1982) en el que se vio que las luces rojas llevaban a apostar más cantidad de dinero y a arriesgarse más que las luces azules. En cuanto a los estímulos auditivos, en un estudio se comprobó que la exposición a un ruido de 80 db a intervalos de 120 segundos provocaba un incremento en la respuesta de conductancia, lo cual a su vez causaba un incremento en la cantidad de apuestas en jugadores/as que previamente no habían tenido problemas con el juego con respecto a los que sí los habían tenido. Este hecho se interpretó como que aquéllos que habían tenido problemas previos asociaban la activación a la pérdida de dinero y, por tanto, no apostaban. Sin embargo, los que no habían tenido problemas asociaban la activación a la posibilidad de ganar y, en consecuencia, aumentaban su tasa de apuesta (Rockloff, Signal, & Dyer, 2007).

En otro estudio, se descubrió que los/as jugadores/as patológicos presentaban un hipoarousal tónico, al igual que hipersensibilidad fásica al premio y / o reducida a la pérdida, en comparación con los/as jugadores/as no patológicos (Coventry & Constable, 1999; Goudriaan, Oosterlaan, de Beurs, & Van den Brink, 2004; Wilkes, Gonsalvez, & Blaszczynski, 2010). De la misma manera, en el caso de los jugadores no patológicos, se observó que ante la consecución de un premio se produce un incremento del nivel de conductancia con respecto a la línea base (aunque no se evidenciaron cambios en la tasa cardiaca); además, no se produjeron cambios ante la pérdida (Wilkes, et al., 2010). Sin embargo, en sendos estudios comparativos entre jugadores patológicos y no patológicos, se vio que en el caso de los primeros se producía una reducción en la tasa cardiaca tanto si ganaban como si perdían la apuesta; en cambio, en el caso de los no patológicos, si bien se producía una reducción al perder, al ganar experimentaban un aumento (Goudriaan, Oosterlaan, de Beurs, & van den Brink, 2006; Griffiths, 1993). Esto puede interpretarse desde la teoría de la catarsis fisiológica, como procedimiento de refuerzo negativo que mantendría la conducta, en este caso, del juego (Hokanson, 1974).

Igualmente, se ha visto que no hay correlación entre activación fisiológica (objetiva) y activación subjetiva, aunque sí se ha establecido una asociación negativa entre la activación fisiológica y la frecuencia de juego. También se ha hallado una asociación negativa entre frecuencia de juego y búsqueda de sensaciones (Coventry & Constable, 1999).

Por otra parte, otro estudio demostró que tanto jugadores patológicos de lotería como no patológicos se activaban similarmente en tasa cardiaca, nivel de conductancia y tono muscular, pero los patológicos informaron de una mayor activación subjetiva. De esto se deduce que jugadores patológicos y no patológicos perciben de distinta forma las

situaciones relacionadas con el juego (Diskin & Hodgins, 2003; Diskin, Hodgins, & Skitch, 2003). Sin embargo, contrariamente a estos resultados, en otro estudio se comprobó que no había correlación significativa entre tasa cardiaca y activación percibida (Coventry & Constable, 1999).

Finalmente, aunque la mayor parte de estudios relacionados con el juego patológico se ha encaminado al estudio del comportamiento ante juegos que implican apuestas, se ha observado también que algunos videojuegos provocan incrementos en tasa cardiaca y presión sanguínea, tanto sistólica como diastólica con respecto al nivel basal (Borusiak, Bouikidis, Liersch, & Russell, 2008).

Como ha podido observarse, los estudios realizados previamente tienen resultados no concluyentes y, en nuestro conocimiento no existen resultados de estas características realizados con jóvenes y adolescentes.

Lo **novedoso** del presente estudio es el análisis del efecto psicofisiológico que el juego tendrá en jóvenes y adolescentes que no presentan problemas de juego, lo cual permitirá avanzar en el conocimiento del efecto adictivo que tiene el juego en este colectivo. Para ello se han identificado tres fases principales: realización de la apuesta, sorteo (giro de la ruleta) y visión del resultado. Igualmente se analizarán las diferencias por sexos.

4.2 Método

4.2.1 Participantes

Para ello se contó con una muestra de 24 personas, estudiantes en la Universidad de Deusto y residentes en Vizcaya, de las cuales 8 fueron hombres (Edad media: 19.50; D.T: 0.93) y 16 mujeres (Edad media: 19.19; D.T: 1.42), que completaron una tarea online del juego de la ruleta (ver sección *Estímulos*). El reclutamiento se llevó a cabo pegando carteles en la Universidad para dar a conocer el estudio. Por último, el requisito para poder participar en el estudio era no presentar ningún problema de juego. Esto se valoró a través de los cuestionarios SOGS-RA, de modo que fueron aceptados para el experimento todos aquellos candidatos que no obtuvieron ninguna respuesta afirmativa en el SOGS-RA, y por debajo de dos respuestas afirmativas en los cuatro ítems correspondientes a la escala de juego en el Multicage. No se reclutaron participantes con problemas de juego por dos motivos. En primer lugar, porque el objetivo fundamental era analizar el patrón de respuesta psicofisiológica y habituación en personas no adictas. En segundo lugar, por las implicaciones éticas que podría tener el hecho de someter a una tarea real de juego a personas con problemas de juego.

4.2.2. Aparatos

Para el registro fisiológico se utilizó un polígrafo modelo MP150 de la marca Biopac Systems, Inc., del cual se hizo uso de dos preamplificadores, a saber uno relativo a la medición de índices electrodérmicos y otro relativo a la medición de índices cardiovasculares. Esta unidad va conectada a un ordenador portátil tipo PC, que registra las señales por medio del software Acqknowledge, versión 4.0. En cuanto a los sensores, para la medición de la tasa cardiaca se utilizó un fotopletismógrafo de transparencia, a colocar en la primera falange del dedo índice de la mano derecha; y para la medición de la actividad eléctrica de la piel se utilizarán sendos electrodos de

copa, a colocar en la primera falange de los dedos corazón y anular de la mano derecha. Cada uno de estos dos electrodos está formado por un electrodo de plata al cual se añade una solución salina de Cl/Ag para mejorar la captación de la señal eléctrica y evitar la polarización de los electrodos. En la Figura 1 se muestra una imagen del entorno experimental.

Figura 1. Imagen del entorno experimental. En el ordenador situado en primer plano realizaba la tarea experimental el / la participante, mientras que en el ordenador situado en segundo plano se ubicaba el investigador, registrando las señales fisiológicas.



De este modo, durante la sesión experimental se medirán los latidos por minuto (tasa cardiaca) como índice cardiovascular, y como índices psicogalvánicos la respuesta de conductancia y el nivel de conductancia (ambos medidos en microsiemens). Las señales se procesarán de forma digital mediante el software.

4.2.3. Estímulos

Los y las participantes realizaban una tarea experimental online a través de Internet, programada en Flash y con una duración aproximada de 15 minutos (disponible en <https://www.juegosonce.es/wmx/dicadi/erascas/lightboxDemo.cfm?productId=E06>.

Con acceso el 11 de Febrero de 2013). En general, este juego consiste en la apuesta de una o varias fichas, de modo que por cada una de las fichas apostadas gira una vez la ruleta, ganando si la bolita recae sobre el número al que se había apostado. La tarea consistía en una demo del juego de la ruleta, en la cual cada participante llevaba a cabo tres ensayos. De forma más específica, cada ensayo constaba de tres partes diferenciadas. La primera es la de Apuesta (Figura 2). El participante apostaba tres fichas a tres números distintos, teniendo cada una de las fichas una cantidad de dinero asociada, que correspondía a la apuesta. Esta cantidad era aleatoria. Una vez realizada la apuesta, se continuaba con la segunda fase, que correspondía con el “giro de la ruleta” (Figura 3), una vez para cada una de las tres fichas. El participante observa el giro y cómo se va deteniendo, hasta llegar a pararse. En ese momento observa el resultado (Figura 4), en función de si el número en el que se ha parado la bolita coincide con el de su apuesta o no. De esta forma, la secuencia giro de ruleta – resultado se produce tres veces. En la Tabla 1 se puede ver gráficamente el diseño experimental según esta secuencia de eventos de la tarea.

Figura 2. Imagen de la pantalla en la que el participante realiza la apuesta



Figura 3. Imagen de la pantalla en la que el participante observa el giro de la ruleta



Figura 4. Imagen de la pantalla en la que el participante observa el resultado



4.2.4. Procedimiento

En primer lugar se aplicaba a los candidatos a participar en el estudio los cuestionarios de screening SOGS-RA y Multicage, así como otras medidas autoinformadas (DERS, SCL-90, Escala de Autoestima de Rosenberg y Cuestionario de Esquemas de Young). De este modo se establecía la selección de participantes, invitando a participar en el presente estudio a los que puntuaban por debajo de los niveles críticos indicadores de problemas de juego.

La tarea experimental se llevó a cabo en una sala tipo “cámara de Faraday”, situada en las instalaciones de DeustoPsych (Universidad de Deusto), unidad dedicada fundamentalmente a la investigación en Psicología clínica y de la salud. La cámara de Faraday es una sala de aproximadamente 28 m², dotada de un sistema de aislamiento electromagnético a fin de que las mediciones fisiológicas no se vean contaminadas por

factores ajenos a la propia situación experimental (especialmente las señales de naturaleza eléctrica). Dispone de cámaras de videograbación y micrófonos de baja impedancia, así como de cristales unidireccionales que permiten la observación externa de la tarea. En primer lugar se sentaba al participante frente al ordenador en el que realizaría la tarea y se le conectaban los sensores. Seguidamente se registraba la línea base de los tres índices fisiológicos medidos durante tres minutos. Posteriormente se le mostraban las instrucciones de la tarea a través de una presentación en formato Power Point en el mismo ordenador en el que realizaría la tarea. En esta presentación se explicaba cada una de las pantallas de las que constaba el juego, incluyendo la forma en la que había que realizar la apuesta y los aspectos en los que debía de fijarse.

Al finalizar la presentación se le preguntaba si había comprendido las instrucciones y se daba comienzo el experimento. La secuencia experimental era grabada por medio del software Camtasia Studio, específico para grabar lo que se evidencia en la pantalla, a fin de poder sincronizar esta secuencia con el registro fisiológico. Esta sincronización se llevó a cabo en último lugar mediante el software Observer XT 8.0. Finalmente, al terminar la explicación de la tarea y antes de dar comienzo la recogida de datos se pasaba al participante el consentimiento informado, recordándole la voluntariedad y posibilidad de abandonar el estudio en cualquier momento.

4.2.5. Diseño

Se llevó a cabo un diseño de medidas repetidas, comparando a la muestra en las tres fases en las que se dividió el juego (Apuesta, Giro de ruleta y Resultado). La primera fase consiste en que el participante apuesta cada una de las tres fichas a uno de los números. En la segunda fase el participante observa lo equivalente al sorteo, de modo que visualiza la posibilidad de conseguir el premio al que aspira según la apuesta

realizada. Finalmente, en la fase de resultado observa si de hecho ha conseguido premio o no.

De esta forma, en un primer momento se analizaron las diferencias en la activación fisiológica media generada ante la realización de la apuesta (introduciendo el promedio de las tres veces en que se realizaba la apuesta), ante la observación del giro de la ruleta (introduciendo el promedio de activación de las nueve veces que se veía girar la ruleta) y ante la visualización del resultado (introduciendo el promedio de activación de las nueve veces que se veía el resultado conseguido). En una segunda parte se analizó la habituación de la respuesta de activación fisiológica en cada una de las tres fases en que se realiza la apuesta, en el promedio de cada una de las tres fases en que se observa girar la ruleta y en cada una de las tres fases en que se observa el resultado conseguido. El diseño experimental empleado se detalla gráficamente en la Tabla 1.

Tabla 1. Fases de la tarea experimental							
	Fase 0	Fase 1	Fase1	Fase 2	Fase 2	Fase 3	Fase 3
Ensayo 1	Apuesta 1 (3 números)	Lanzamiento 1.1	Resultado 1.1	Lanzamiento 2.1	Resultado 2.1	Lanzamiento 3.1	Resultado 3.1
Ensayo 2	Apuesta 2 (3 números)	Lanzamiento 1.2	Resultado 1.2	Lanzamiento 2.2	Resultado 2.2	Lanzamiento 3.2	Resultado 3.2
Ensayo 3	Apuesta 3 (3 números)	Lanzamiento 1.3	Resultado 1.3	Lanzamiento 2.3	Resultado 2.3	Lanzamiento 3.3	Resultado 3.3
	Media Apuestas	Media Lanzamiento s 1	Media Resultado s 1	Media Lanzamiento s 2	Media Resultado s 2	Media Lanzamiento s 3	Media Resultados 3

4.3 RESULTADOS

En este apartado se van a presentar los resultados obtenidos, que se pueden dividir en tres partes. En la primera se analiza la activación fisiológica ante las distintas fases

del juego (apuesta, giro de ruleta y visión del resultado); en la segunda se analiza la habituación ante las distintas fases del juego, para analizar ante cuál de ellas se mantiene la activación durante más tiempo. Finalmente, en la tercera parte se estudian las diferencias por sexos en cuanto a la activación fisiológica ante cada una de las tres fases identificadas.

4.3.1. Activación ante las Distintas Fases del Juego

En primer lugar, se analizó la activación ante cada una de las tres fases del juego identificadas (apuesta, giro de ruleta y resultado). Las comparaciones se llevaron a cabo en cada uno de los tres ensayos realizados, con cada uno de los tres índices medidos. En el primer ensayo, según la tasa cardiaca se produjo una activación significativamente mayor en la fase de apuesta y de giro de la ruleta que en la fase de observación del resultado (Figura 5). Sin embargo, según el nivel de conductancia la activación fue mayor en el caso de la realización de la apuesta que en las otras dos (Figura 6). Finalmente, según la respuesta de conductancia las diferencias fueron similares a las evidenciadas por la tasa cardiaca, de modo que en la fase de apuesta y giro de ruleta la activación fue mayor que en la fase de observación del resultado (Figura 7).

ENSAYO 1

Figura 5. Comparación en tasa cardiaca de la activación producida ante cada una de las tres fases en el primer ensayo.

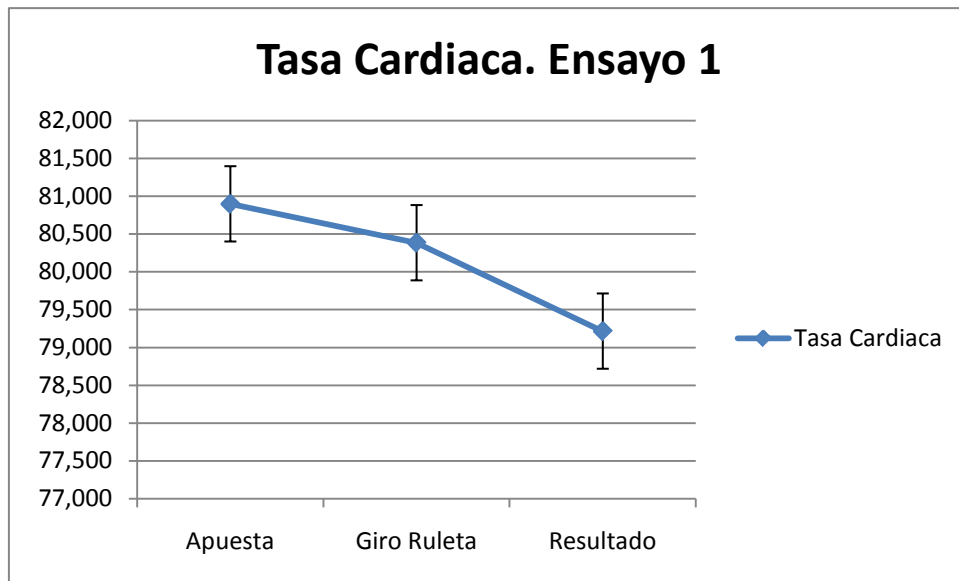


Figura 6. Comparación en el nivel de conductancia de la activación producida ante cada una de las tres fases en el primer ensayo.

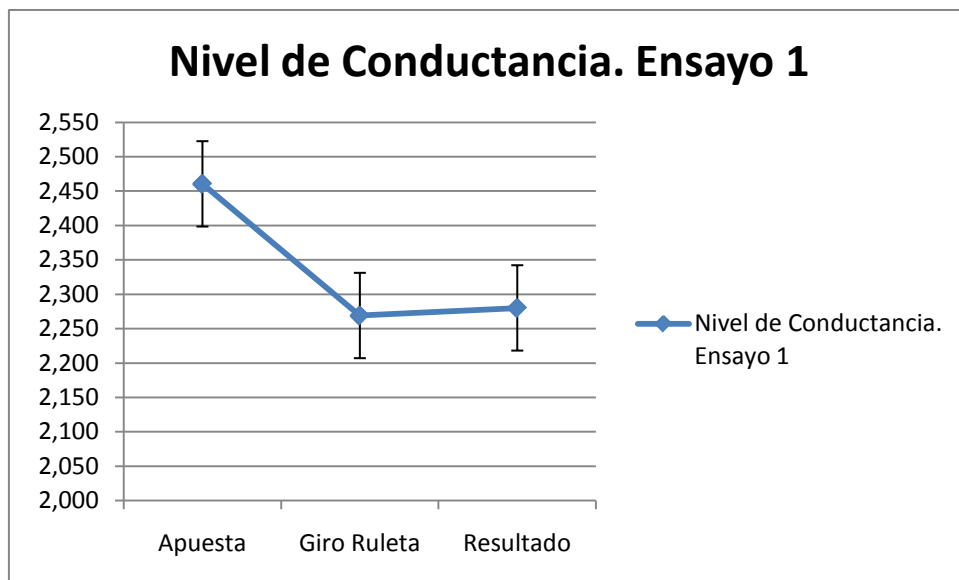
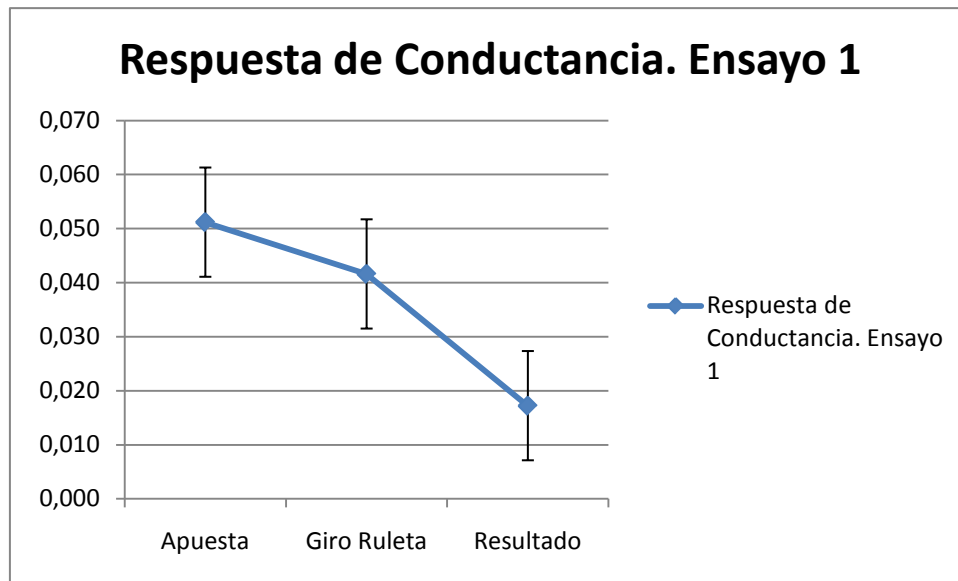


Figura 7. Comparación en la respuesta de conductancia de la activación producida ante cada una de las tres fases en el primer ensayo.



En el caso del segundo ensayo, el análisis de la tasa cardiaca mostró que la activación ante las fases de giro de la ruleta y de observación del resultado producían mayor activación que la fase de la apuesta (Figura 8). En el caso del nivel de conductancia no se evidenciaron diferencias significativas (Figura 9), pero en el caso de la respuesta de conductancia se observó que la fase de giro de la ruleta generaba mayor activación que las otras dos, no habiendo diferencia entre ellas (Figura 10).

ENSAYO 2

Figura 8. Comparación en la respuesta de conductancia de la activación producida ante cada una de las tres fases en el primer ensayo.

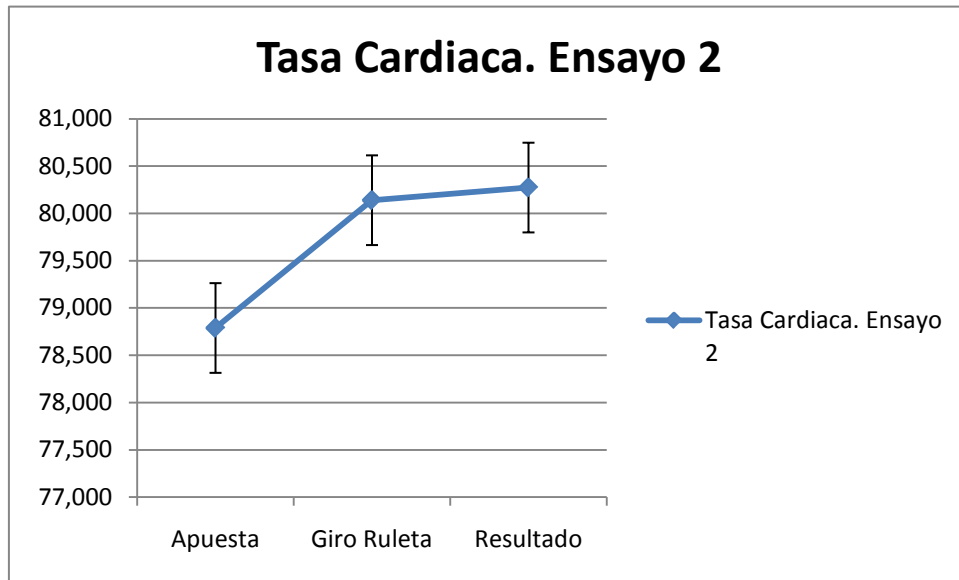


Figura 9. Comparación en nivel de conductancia de la activación diferencial entre las tres fases en el segundo ensayo.

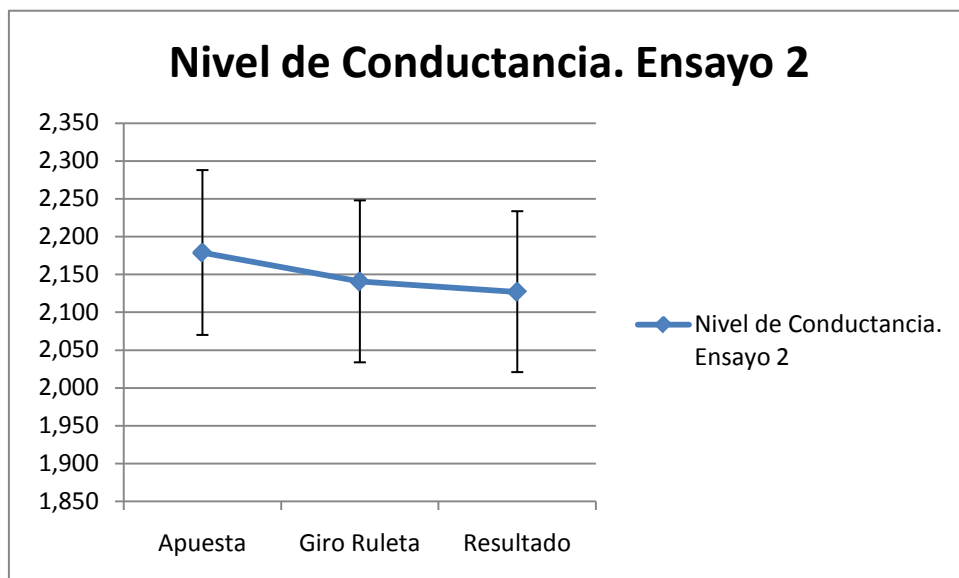
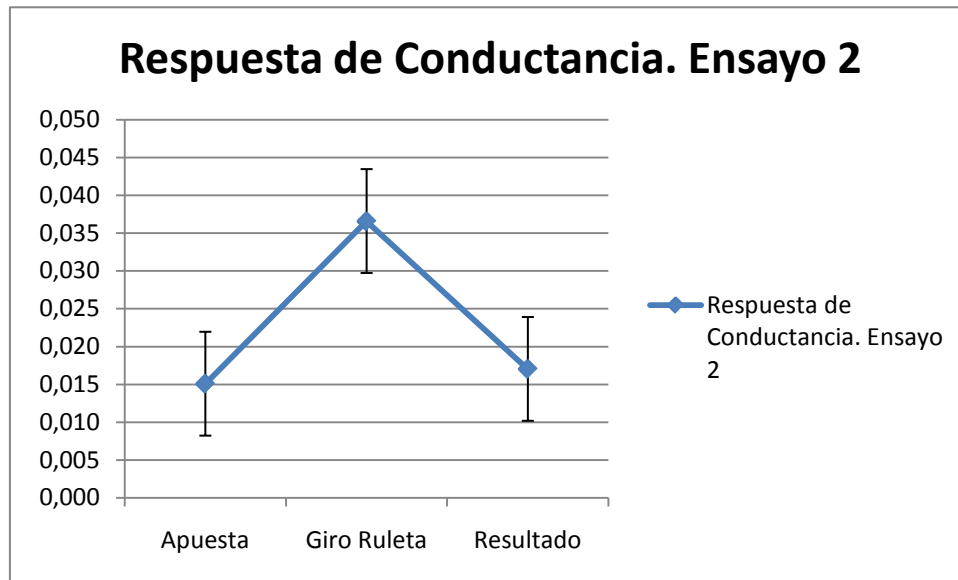


Figura 10. Comparación en respuesta de conductancia de la activación diferencial entre las tres fases en el segundo ensayo.



En el caso del tercer ensayo, el análisis de la tasa cardiaca mostró que la fase de observación del resultado generaba significativamente una menor activación que las fases de apuesta y giro de ruleta, no existiendo diferencias entre ambas (Figura 11). En el caso del nivel de conductancia, los resultados muestran una menor activación en la fase de resultado que en la de apuesta (Figura 12), mientras que en lo relativo a la respuesta de conductancia se aprecia una mayor activación en la fase de giro de la ruleta que en las otras dos (Figura 13).

Estos resultados indican que probablemente se produzca una reducción en la sensibilidad a la no obtención del premio, tras la realización de dos ensayos completos. Sin embargo, el hecho de que los índices fisiológicos medidos muestren niveles

superiores en el caso del giro de la ruleta, indica que probablemente la expectativa de conseguir el premio no se extinga tan fácilmente.

ENSAYO 3

Figura 11. Comparación en tasa cardiaca de la activación diferencial entre las tres fases en el tercer ensayo.

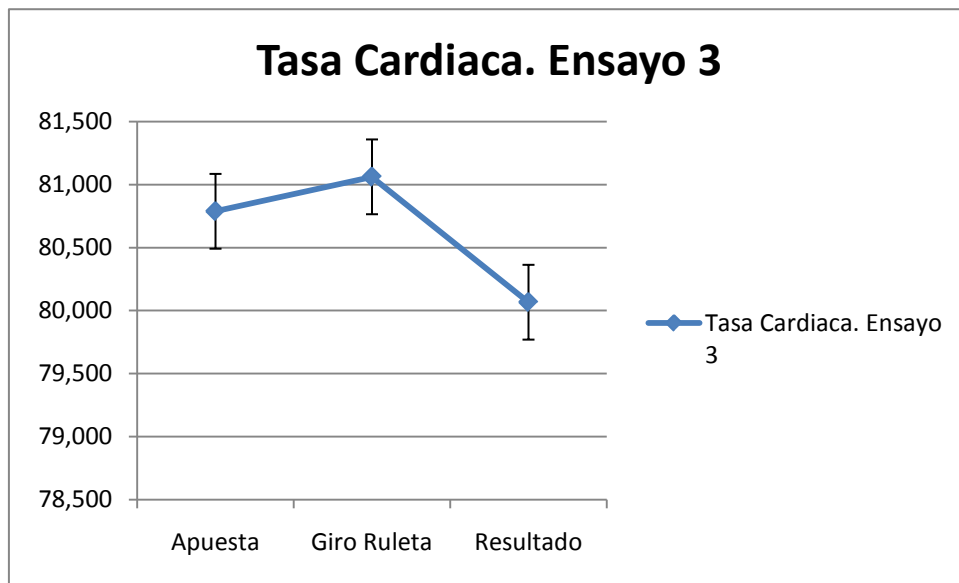


Figura 12. Comparación en nivel de conductancia de la activación diferencial entre las tres fases en el tercer ensayo.

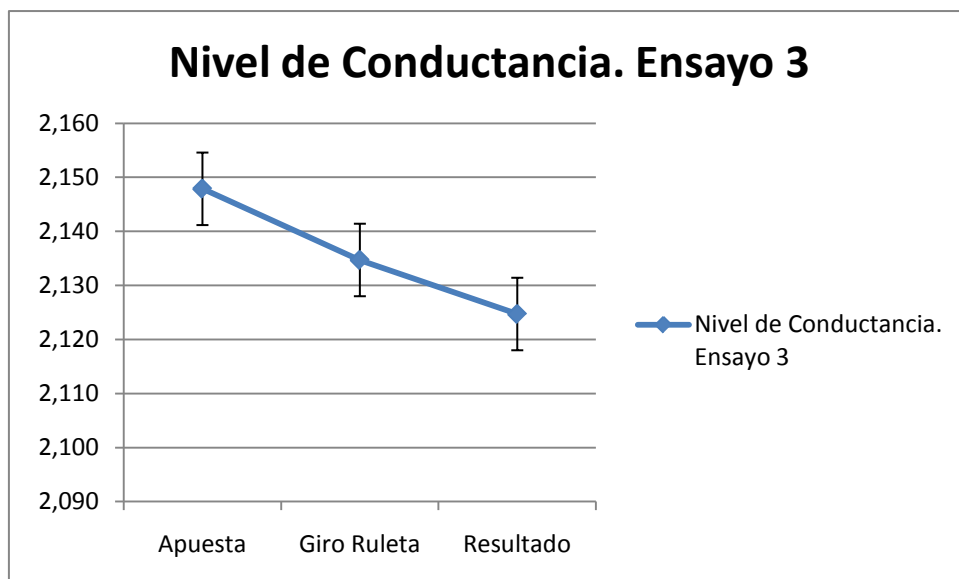
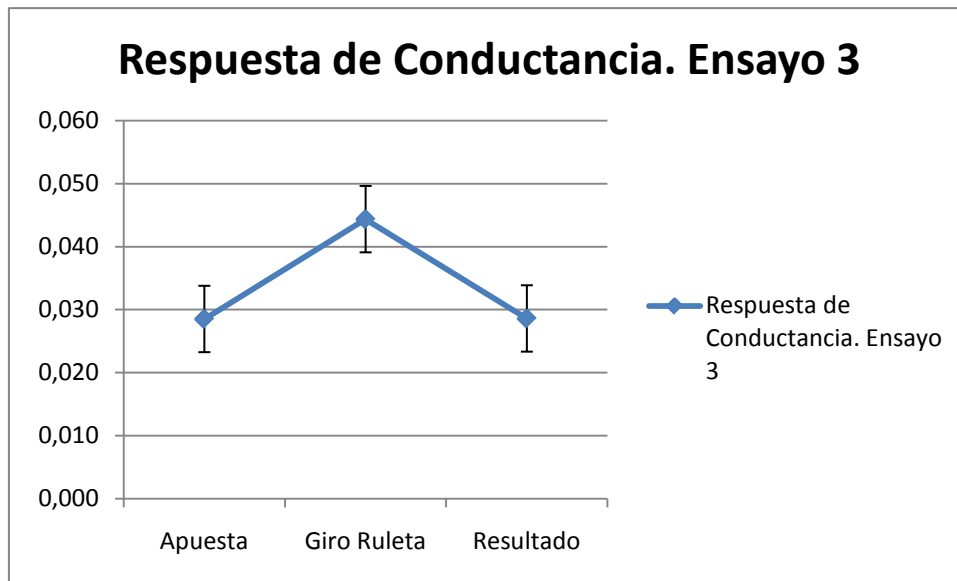


Figura 13. Comparación en respuesta de conductancia de la activación diferencial entre las tres fases en el tercer ensayo.

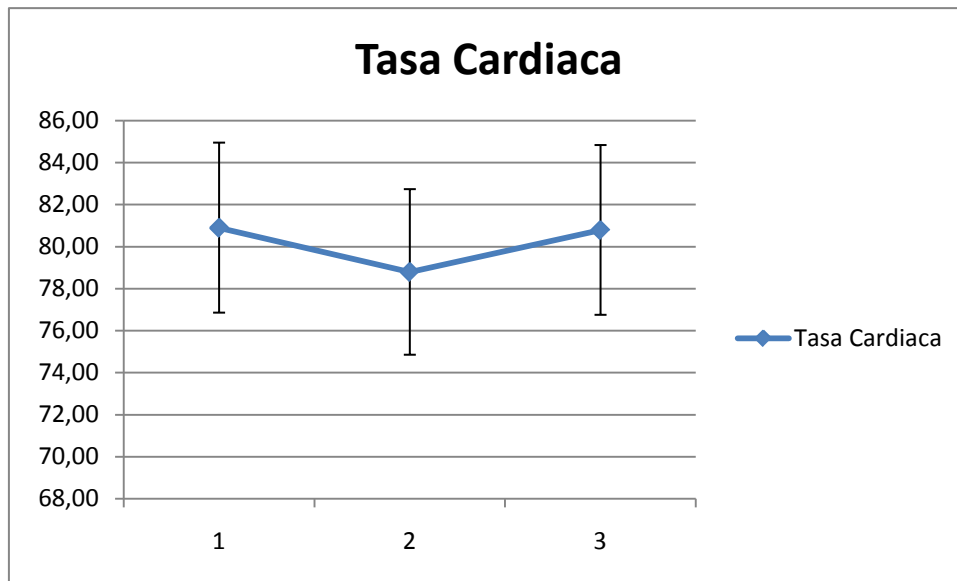


4.3.2 Habitación a las Distintas Fases del Juego

Se comparó la activación fisiológica producida ante cada fase de los tres ensayos, con el objetivo de analizar la habitación producida en el juego.

De este modo, en primer lugar se analizó la habitación ante la fase de Apuesta. La frecuencia cardiaca fue similar durante las tres veces en que se realizaba, no habiendo diferencias estadísticamente significativas (Figura 14).

Figura 14. Comparación de la tasa cardiaca durante la apuesta realizada en cada uno de los tres ensayos.



Contrariamente, tal como puede verse en la Figura 15, se observó un efecto significativo en el nivel de conductancia (Figura 15) y en la respuesta de conductancia (Figura 16), observándose que en el primer ensayo la activación era mayor que en el segundo y el tercero. Esto evidencia una rápida habituación de la respuesta. Sin embargo, de cara a futuras investigaciones sería conveniente analizar el efecto mediador que podría tener la consecuencia tras la primera apuesta (lograr un premio o no), dado que probablemente el hecho de conseguir premio y la magnitud de éste atenúe la habituación o incluso provoque una mayor activación en las siguientes apuestas.

Figura 15. Comparación del nivel de conductancia durante la apuesta realizada en cada uno de los tres ensayos.

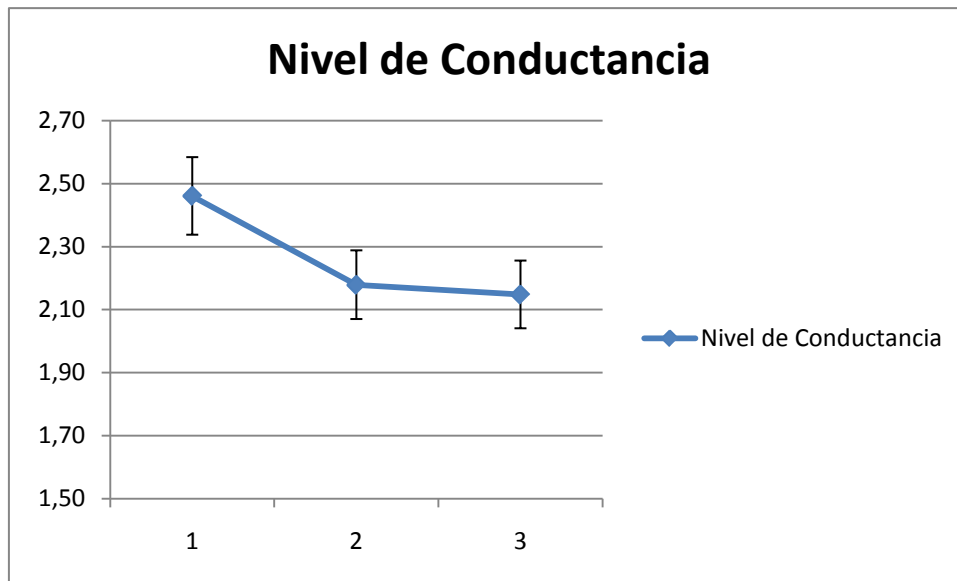
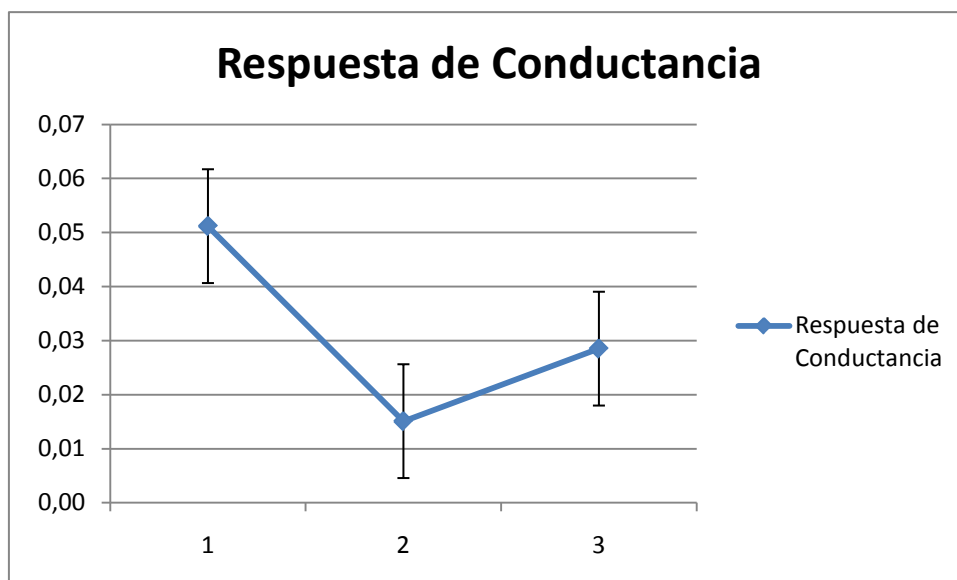


Figura 16. Comparación de la respuesta de conductancia durante la apuesta realizada en cada uno de los tres ensayos.



A continuación se analizó el efecto de habituación correspondiente al giro de la ruleta. Dado que en cada apuesta se apostaba 3 números, y que la tarea consistía en tres ensayos, la ruleta giraba un total de nueve veces. Al igual que en el anterior caso, no se observaron diferencias significativas en cuanto a la tasa cardiaca (Figura 17). Sin embargo, contrariamente a lo visto en el anterior caso, tampoco hubo diferencias en nivel de conductancia (Figura 18) ni en respuesta de conductancia (Figura 19).

Figura 17. Comparación de la frecuencia cardiaca durante la fase de giro de la ruleta realizada en cada uno de los tres ensayos.

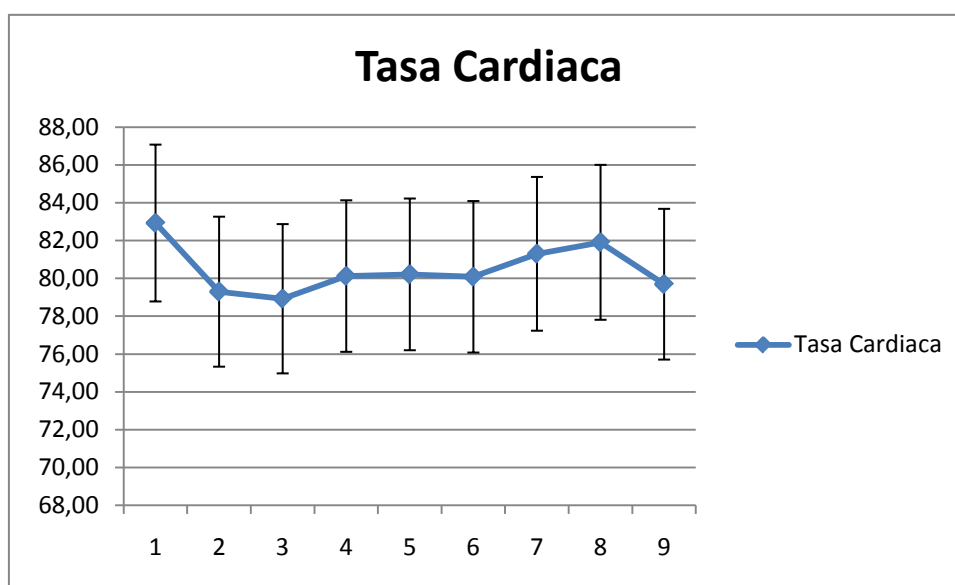


Figura 18. Comparación del nivel de conductancia durante la fase de giro de la ruleta realizada en cada uno de los tres ensayos.

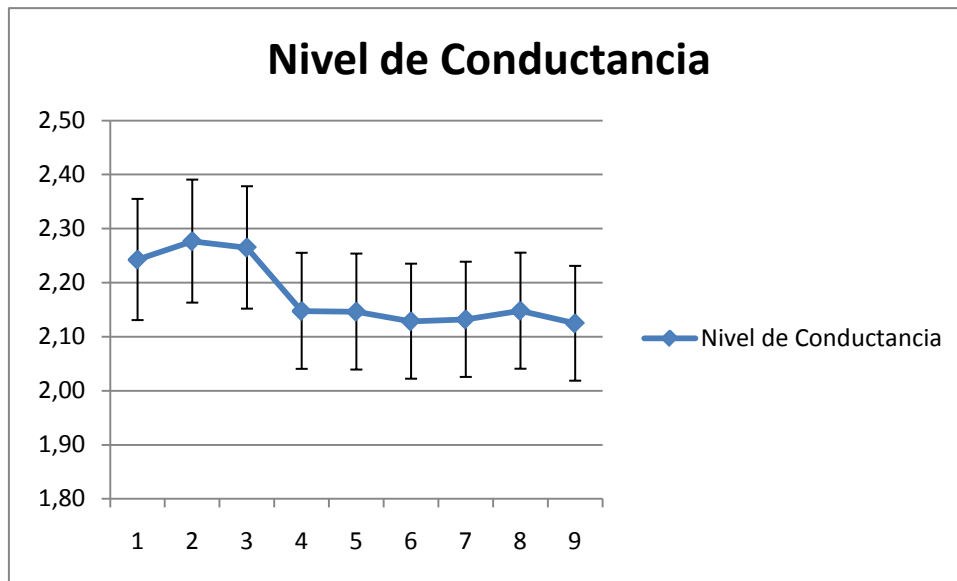
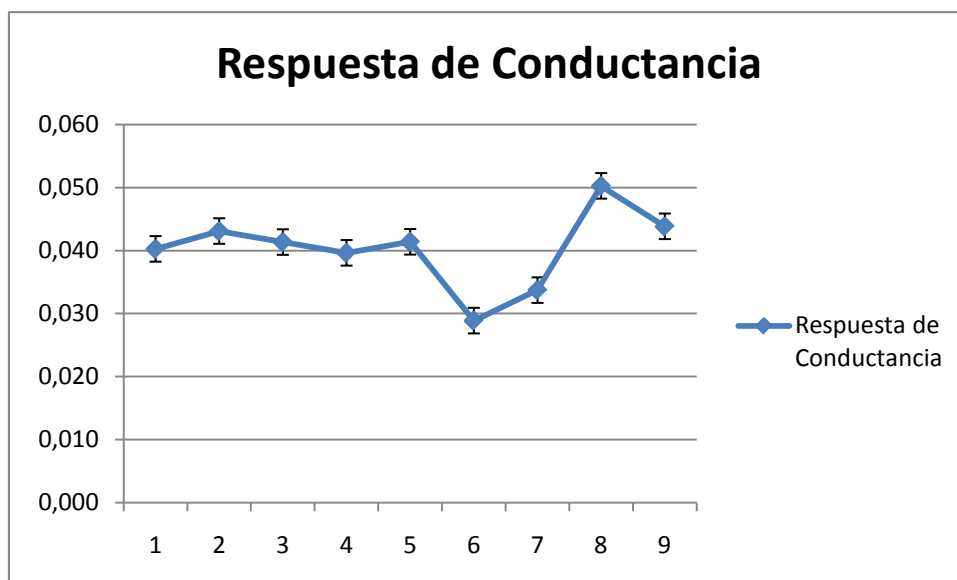


Figura 19. Comparación de la respuesta de conductancia durante la fase de giro de la ruleta realizada en cada uno de los tres ensayos.



Finalmente, se analizaron las diferencias en habituación en la fase de observación del resultado. Al igual que en el anterior caso, el o la participante obtiene un resultado por cada número apostado y giro de ruleta, con lo que en total obtiene nueve resultados. Los datos mostraron que no hubo diferencias significativas en el caso de la frecuencia cardiaca (Figura 20). Sí se observaron diferencias en el nivel de conductancia (Figura 21), viéndose que en las dos primeras veces que se observa el resultado la activación fisiológica es mayor que en las siete restantes. Por último, no se evidenciaron diferencias en cuanto a la respuesta de conductancia (Figura 22).

Figura 20. Comparación de la tasa cardiaca durante la fase de observación del resultado en cada uno de los tres ensayos.

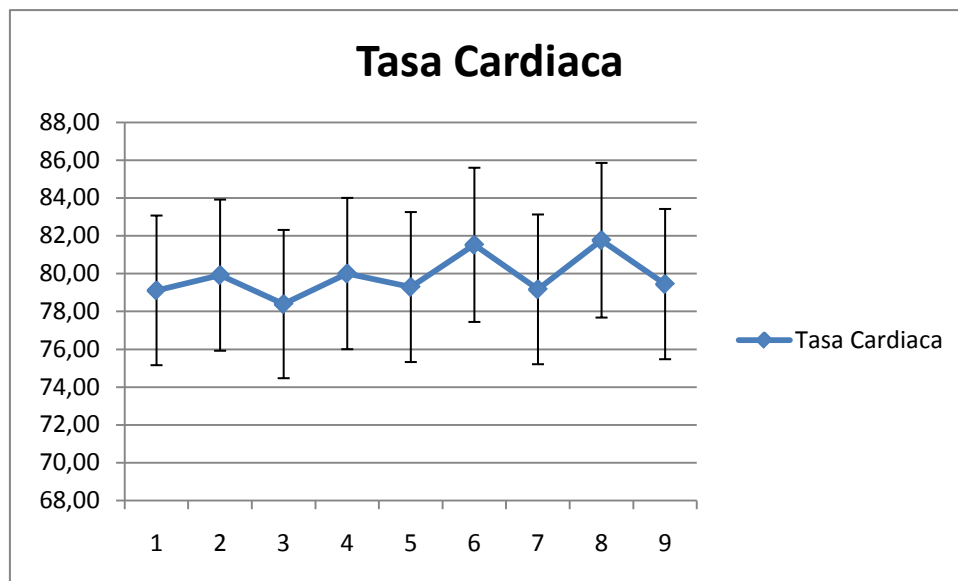


Figura 21. Comparación del nivel de conductancia durante la fase de observación del resultado en cada uno de los tres ensayos.

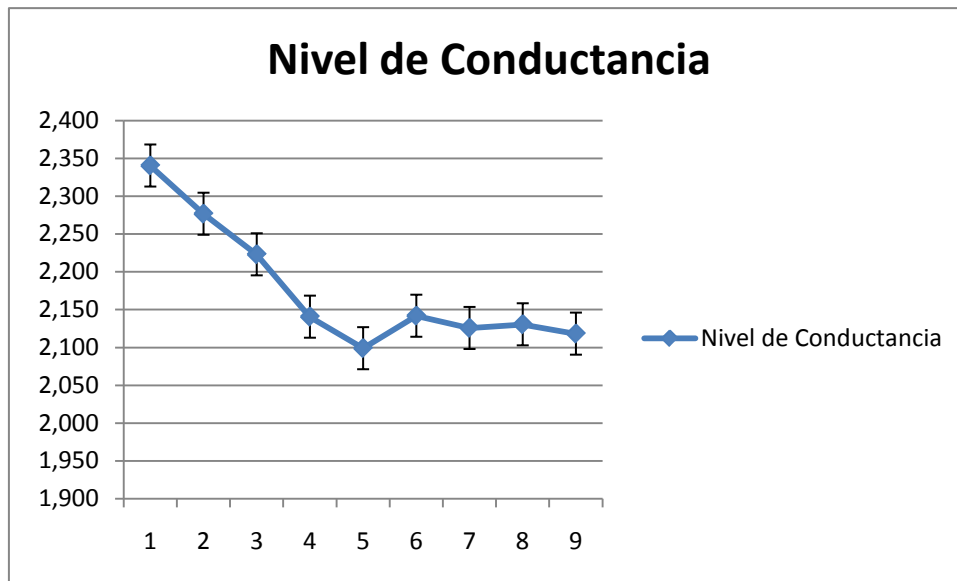
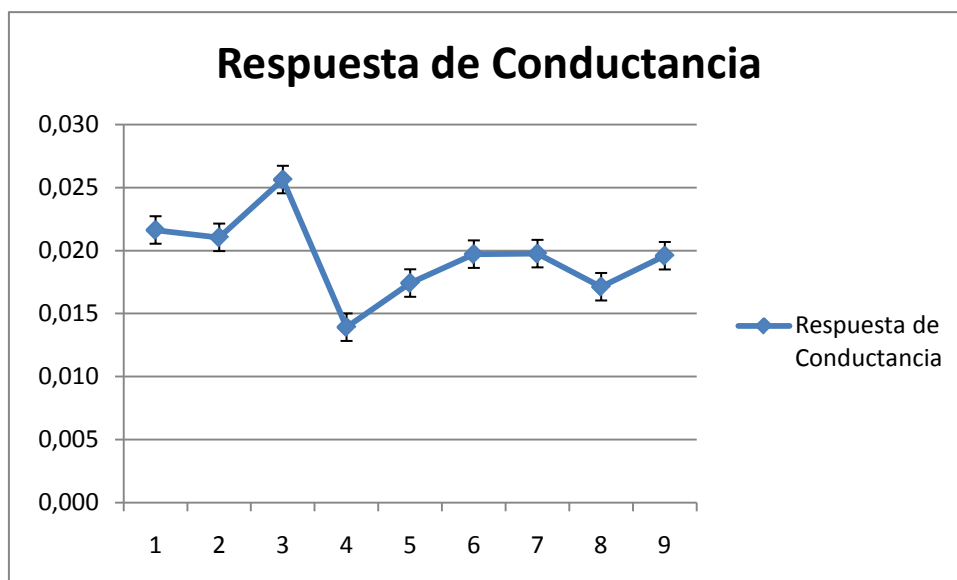


Figura 22. Comparación del nivel de conductancia durante la fase de observación del resultado en cada uno de los tres ensayos.

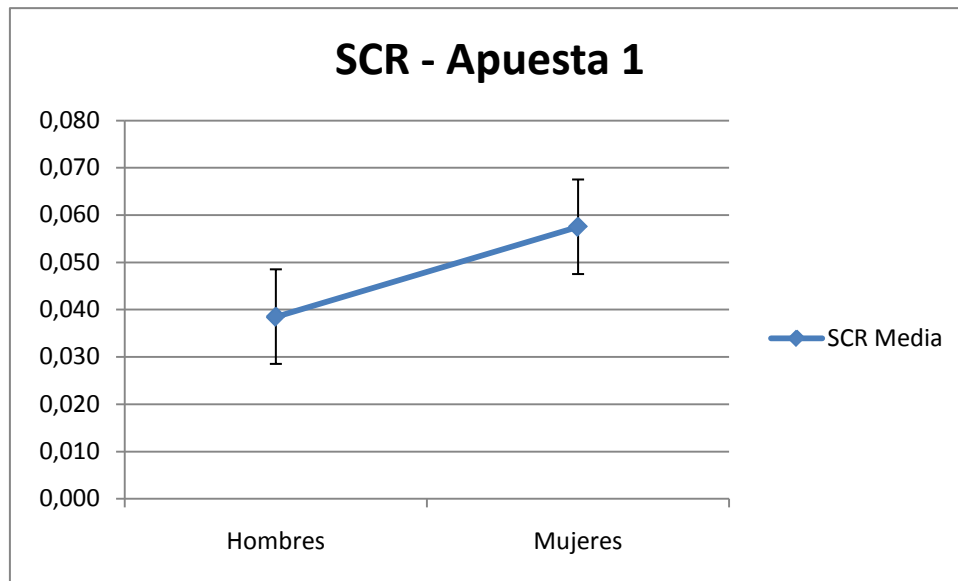


En definitiva, parece que la habituación se produce únicamente ante la fase de apuesta, en cierto modo también en la de observación del resultado obtenido. Esto implica que, aunque durante la apuesta la respuesta emocional se atenúe, si llega a darse la expectativa de ganar probablemente se mantenga, dado que no se observa ningún índice de habituación según los índices medidos en la fase de giro de ruleta. Sin embargo, tal como se ha expuesto anteriormente, esto podría estar modulado por el hecho de conseguir premio o no. En el caso de la tarea experimental utilizada, la probabilidad de conseguir premio y la magnitud de éste constituirían variables aleatorias, con probabilidades semejantes a las que idénticas a las que se dan en la realidad. Por tanto, y teniendo en cuenta la necesidad de contratar estos resultados, una persona que juegue por primera vez a un juego y no obtenga premio, posiblemente dejará de jugar (al anularse la respuesta emocional de la primera fase). Sin embargo, si por cualquier causa volviese a hacerlo, se mantendría la activación ante las distintas fases, pudiendo producirse una recuperación espontánea en caso de ganar (volver a experimentar activación en la primera fase).

4.3.3 Diferencias por Sexos

Finalmente se analizaron las diferencias por sexos ante cada una de las fases del juego. Únicamente se encontraron diferencias en lo relativo a la respuesta de conductancia, puntuando en todos los casos por encima los hombres excepto en la Apuesta realizada en el primer ensayo, en la que lo hicieron por encima las mujeres (Figura 23). Una de las explicaciones a este efecto sea la mayor sensibilidad de las mujeres a la respuesta de orientación, tal como ha sido comprobado en otros estudios (O'Gorman, 1990).

Figura 23. Diferencias entre Hombres y Mujeres en la respuesta de conductancia media ante la realización de la apuesta en el primer ensayo.



En el resto de fases en las que se encontraron diferencias estadísticamente significativas fueron los hombres los que puntuaron por encima. Concretamente se hallaron diferencias en la fase del lanzamiento de la bolita (giro de la ruleta) del ensayo 1 (Figura 24), ante la visualización del resultado del ensayo 1 (Figura 25), ante el lanzamiento de la bolita (giro de ruleta) del ensayo 2 (Figura 26), ante la apuesta del tercer ensayo (Figura 27), ante el lanzamiento de la bolita (giro de ruleta) del tercer ensayo (Figura 28) y ante la visualización del resultado del tercer ensayo (Figura 29).

Figura 24. Diferencias entre Hombres y Mujeres en la respuesta de conductancia media ante la visualización del giro de la ruleta en el primer ensayo.

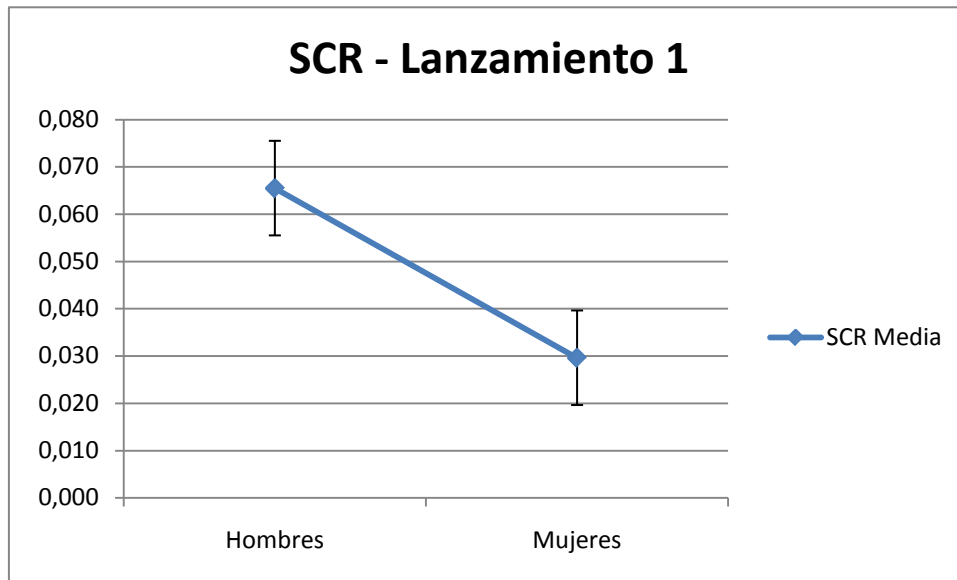


Figura 25. Diferencias entre Hombres y Mujeres en la respuesta de conductancia media ante la visualización del resultado en el primer ensayo.

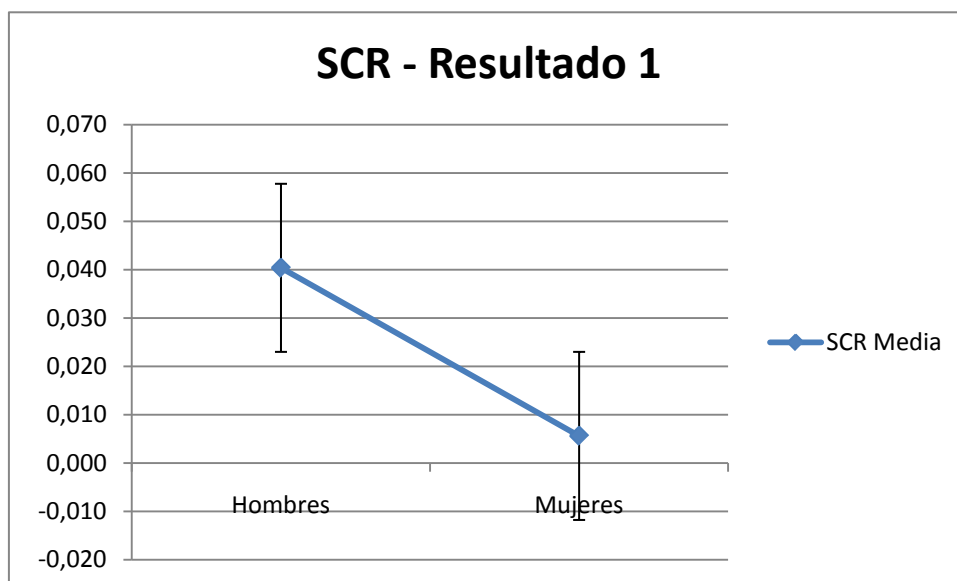


Figura 26. Diferencias entre Hombres y Mujeres en la respuesta de conductancia media ante la visualización del giro de la ruleta en el segundo ensayo.

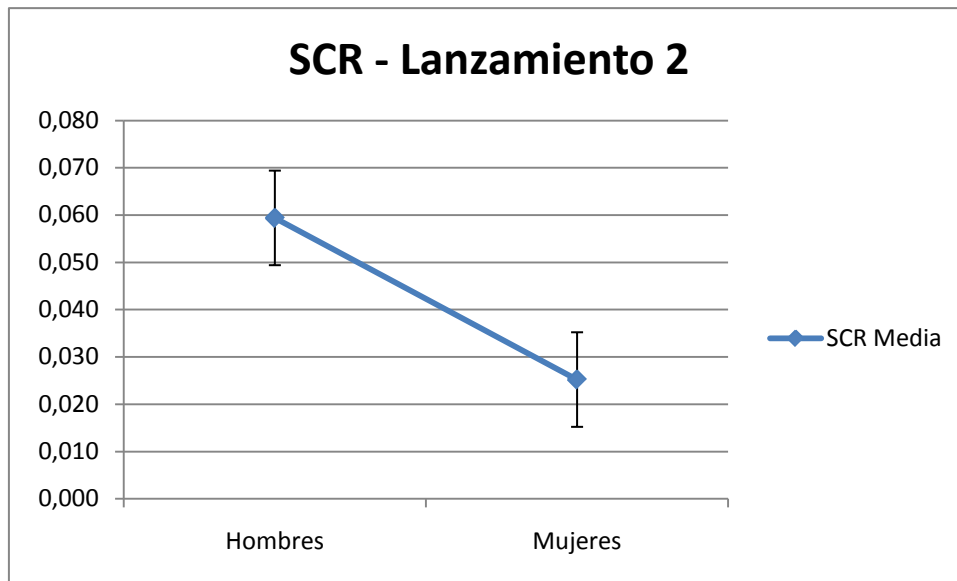


Figura 27. Diferencias entre Hombres y Mujeres en la respuesta de conductancia media ante la realización de la apuesta en el tercer ensayo.

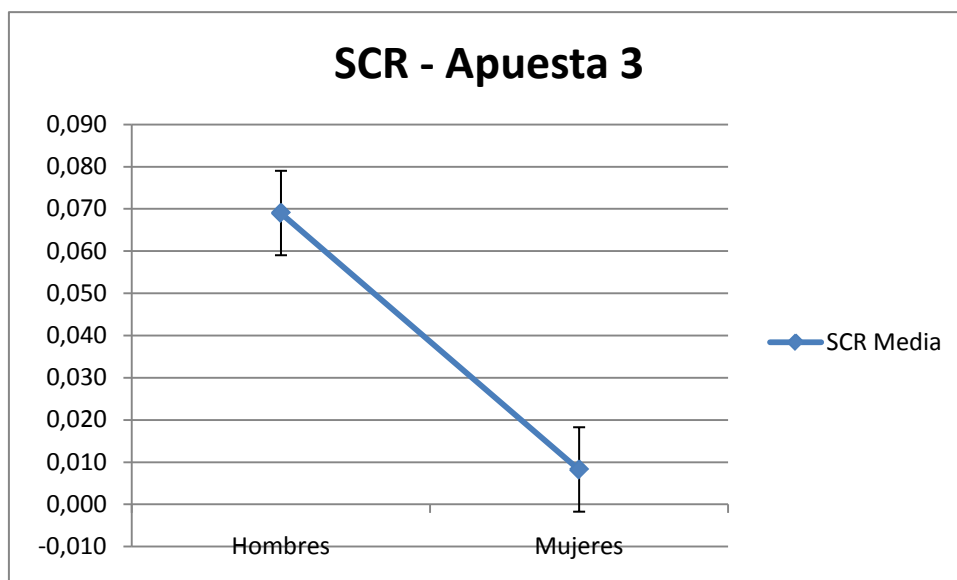


Figura 28. Diferencias entre Hombres y Mujeres en la respuesta de conductancia media ante la visualización del giro de la ruleta en el tercer ensayo.

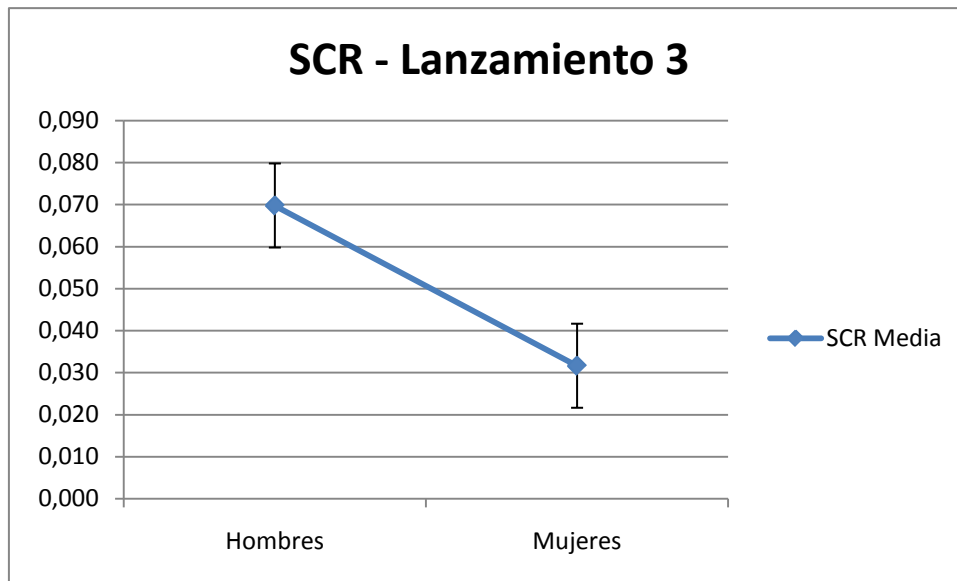
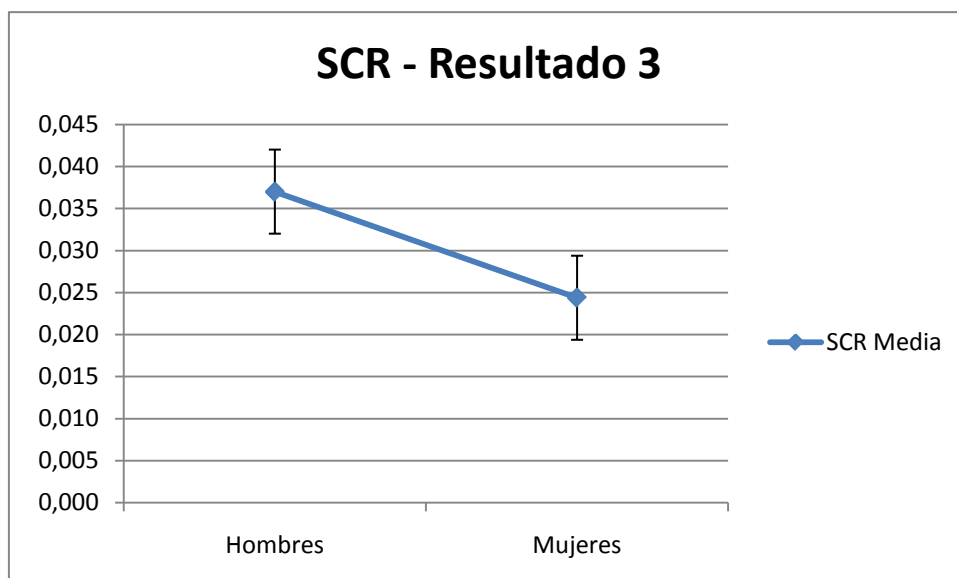


Figura 29. Diferencias entre Hombres y Mujeres en la respuesta de conductancia media ante la visualización del resultado en el tercer ensayo.



Estos resultados resaltan las diferencias por sexos en cuanto a la activación fisiológica desencadenada por el juego, de tal modo que los hombres experimentan en general una mayor activación que las mujeres. Esto se da especialmente en la fase de ver girar la ruleta, que es la que mayor activación provoca en general, como se ha visto anteriormente. Estos resultados son coherentes con los obtenidos en el estudio realizado mediante cuestionarios. En éste se vio que, dentro de la muestra de personas sin problemas de juego, los hombres puntuaban significativamente por encima de las mujeres en frecuencia de juego. De igual modo, en el caso de la muestra con problemas de juego, a pesar de que las diferencias no fueron significativas, los hombres puntuaron también por encima de las mujeres. Todo esto lleva a **concluir que posiblemente la estrategia de evaluación y de intervención a realizar ante problemas de juego deba ser diferente en función del sexo de la persona, dadas las diferencias en cuanto a activación fisiológica observadas.** Sin embargo, estos resultados deberán ser contrastados en grupos formados por personas con problemas de juego.

4.4 CONCLUSIONES

- De los tres índices medidos, es el Nivel de Conductancia el más sensible en la detección de cambios, seguido por la Respuesta de Conductancia. Este hecho es coherente con investigaciones previas que reflejan que los índices relativos a la conductancia eléctrica de la piel son más sensibles a cambios emocionales derivados de las expectativas de obtener una recompensa o sufrir un castigo que los índices cardiovasculares, así como otros trabajos que relacionan percepción del riesgo con el nivel y la respuesta de conductancia. Esto tiene implicaciones tanto metodológicas, de cara a la decisión en futuras investigaciones de los índices a medir para detectar este tipo de cambios emocionales, como prácticas, de cara a la posible relación que puede existir entre activación ante la visualización del sorteo (giro de la ruleta) y el gusto por el riesgo y búsqueda de sensaciones.
- Tanto en la fase de Apuesta como en la de Resultado, es el primer ensayo el que mayor activación produce en personas con baja frecuencia de juego. A partir de ahí se produce una habituación en la respuesta fisiológica. Teniendo en cuenta las bajas tasas de obtención de premio, **esto implica que la no consecución del premio genera una rápida habituación en personas que presentan baja frecuencia de juego**. Probablemente se deba a que la persona sin problemas de juego detecta realmente que la probabilidad de obtener premio es muy pequeña, por lo que sus expectativas de conseguirlo en sucesivos ensayos son muy reducidas. De hecho, en un estudio previo se muestra que personas con problemas de juego sobreestiman la probabilidad de conseguir un premio en mayor medida que personas sin problemas de juego (Rockloff, et al., 2007).
- En este sentido, según los resultados obtenidos los juegos más adictivos serán aquellos en los que la persona consiga premios en los primeros ensayos,

atenuándose la habituación a la respuesta al incrementarse la percepción de la probabilidad de éxito.

- Esto se ve apoyado por lo referido por jugadores y jugadoras que presentan una alta tasa de juego en el estudio Cualitativo, cuando afirman que los juegos que más enganchan son aquellos en que se comienza jugando con dinero ficticio, al ser la tasa de premio mucho más alta que la que se obtiene al pasar a jugar con dinero real.
- Para evitar parcialmente problemas asociados al juego no se deberían manipular las tasas de premio en un juego en ninguna de sus fases, siendo éstas constantes para favorecer la habituación a las respuestas ante los primeros “no premios”.
- Finalmente, se observaron diferencias por sexos en cuanto a la activación fisiológica. Los resultados mostraron diferencias significativas en los tres ensayos realizados en la fase de Apuesta, así como en dos de los tres ensayos, en las fases de Sorteo y de Resultado. En todos los casos los hombres mostraron mayores promedios de SCR. Estos resultados preliminares arrojan luz sobre las diferencias de sexos en cuanto a la reactividad fisiológica ante el juego, lo cual indica la posible necesidad de establecer tanto protocolos de evaluación como estrategias de intervención diferentes para hombres y mujeres. Sin embargo, esto debería ser contrastado en futuras investigaciones, dada la descompensación de la muestra por sexos.

5. Prevención en jóvenes adolescentes

En tema de adicciones o problemáticas sociales, se suele poner la tiritita después de hecha la herida. El caso del juego patológico en jóvenes sucede lo mismo. En estos momentos se está incrementando la demanda de tratamiento por problemas de juego en personas que comenzaron a jugar antes de su mayoría de edad, y la expectativa a futuro es que este número se incremente.

La “tiritita” básica a la que se recurre para paliar este aumento de casos problemáticos es la prevención. Pero no existe un manual de prevención sobre el juego en adolescentes, aunque existen autores que intentan apuntar unas líneas de actuación – juego responsable (Arbinaga, 2000; Echeburúa y De Corral, 2008).

La premisa básica de la prevención, como su propio nombre indica, es actuar o intervenir antes de que surja el problema: intervención directa con las personas susceptibles del problema e intervención con el entorno que les rodea.

En cada grupo de discusión, se preguntó, tanto a las personas jugadoras como a las que no lo son, qué elementos consideran esenciales para una prevención eficaz de la ludopatía.

Las opiniones oscilaban entre la incredulidad de poder hacer algo en materia de prevención:

“Hecha la ley y hecha la trampa. Al final, da igual lo que hagas, si se inventa una cosa, se inventará otra después para evitar esa cosa que han inventado”.

“En Internet es inútil”.

“Eso de la identificación por DNI es una chorrada, porque es como cuando ibas a las discotecas y te decían, tienes que tener 17 ó 18, y luego vas y le pedías el DNI al vecino y te lo dejaba el vecino...”

En acciones puntuales, responsabilizando a las personas propietarias de lugares donde se puede jugar (hostelería, casinos, salas de juego, etc.):

“Al final, la responsabilidad del bar es importante, en mi barrio sí que hay un camarero que entras y te pregunta la edad que tienes”.

“Quitar las máquinas, porque si no, ya te digo, yo te lo digo así, yo tampoco veo a críos de 16 años, pero de 18 hay bastantes”.

“El del bar es el que pone la máquina de RETA y si el del bar te deja echar es culpa suya...”

“Yo trabajo en un bar y al final hemos quitado la máquina porque era una rallada, estás con mucha gente y es imposible controlar quién juega...”

“Mira, al sitio que voy yo, (...) tú si quieres apostar tienes que ir a la barra y decirle al tío “oye, me puedes encender la máquina”

O en la implicación de todos los miembros de la sociedad, comenzando por la educación desde la familia en edades tempranas, gestionando la publicidad y la accesibilidad al juego con dinero:

“Los padres también tienen que estar presentes. Es difícil saber si tu hijo apuesta o no, pero que sean conscientes de que lo está haciendo igual...a ver, a veces son tonterías de igual una vez o dos veces al mes o así. Pero que sean conscientes de lo que está haciendo y de dónde se está gastando el dinero, porque luego van a más y a más y no se van a dar cuenta y les van a acabar quitando el dinero

“Es culpa de los padres...ellos también tienen responsabilidad que con 8 años les compran un móvil de última generación, una consola... Si desde los 8 años pueden acceder a Internet pueden acceder a páginas de apuestas, etc.”

“Yo creo que empezando por los medios de comunicación. Deberían...están todo el rato vendiendo máquinas, vendiendo juegos...al final los niños quieren lo que ven, entonces...”

“Si están todas las partes implicadas: familia, publicidad, locales de juego...”

“En Internet se podrían prohibir los spots publicitarios (banners). Que si alguien quiere apostar que se tenga que meter directamente”.

“Y luego para apuestas deportivas la publicidad sale en los partidos de fútbol en las vallas de publicidad, y de baloncesto también... Y en el autobús, había lo del Póker Stars ocupando más espacio que la ostia... en las camisetas de los jugadores de fútbol, los del Madrid y los del Espanyol creo que venía lo de Interapuestas o algo así.... Antes como no había nada, ahora parece que hay mucha publicidad. Por la noche ya no está el teletienda y tienes apuestas de póker y programas de esas cosas”

“La publicidad está dirigida a la gente que quiere ganar dinero fácil, porque te lo venden como si fuera lo más fácil del mundo, como si ganaras fijo. Hay un anuncio en el que sale Nadal y ese es para nosotros, porque hay mucha gente que le sigue en el anuncio y esa gente que está detrás de él, siguiéndole, es gente joven.”

“Controlar más lo de la publicidad. Hay gente que no le llama la atención, pero es que a otros les regalan dinero y ya se meten a jugar. Ahora el juego está presente todo el rato y es más fácil que te llame la atención probarlo. La publicidad va dirigida a todo el mundo, porque cuanta más gente lo vea, más gente juega”.

“Las leyes están siempre a favor de que los beneficiarios económicos mantengan sus beneficios. La leyes de modifican a favor de los beneficios de las empresas, no de las personas”.

5.1 ALGUNAS PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN.

A continuación, se presentan las propuestas de prevención referentes al individuo y al entorno:

1. Para el colectivo objeto de este estudio, la población adolescente y juvenil, el ámbito ideal para realizar la prevención es el ámbito escolar, comenzando en la etapa de Educación Infantil y encuadrándola dentro de la línea transversal de Educación para la Salud.

Suele ser común la idea errónea de pensar en que la prevención trata sobre hablar de las consecuencias negativas de una acción con el objetivo de que ésta no se lleve a cabo. Pero la experiencia dice que para prevenir conductas de riesgo es esencial trabajar en “*habilidades para la vida*”. Éstas son habilidades sociales que permiten a la persona resistir a las influencias sociales, así como las habilidades interpersonales y las referidas al automanejo.

La prevención universal de consumo de drogas versa en estas mismas directrices²⁰. El por qué trabajar desde el mismo enfoque preventivo se basa en la siguiente premisa:

- El juego patológico está reconocido por el DSM – V como una adicción sin sustancia. En las adicciones hay ciertas actitudes, rasgos de personalidad y condiciones externas que facilitan el desarrollo de una problemática: impulsividad, búsqueda de sensaciones, falta de asertividad, presión de grupo, etc.

El objetivo de esta intervención residiría en proporcionar a la persona, herramientas para afrontar diferentes situaciones de riesgo, incluido el juego, mediante dinámicas que promuevan la participación y la reflexión del alumnado.

²⁰ Los tratamientos en juego patológico están versados en los 12 pasos de Alcohólicos Anónimos.

5.2. LA INTERVENCIÓN CON EL ENTORNO.

Como se ha podido observar en páginas anteriores, la juventud encuestada asume que la responsabilidad de la prevención reside en agentes externos a la persona, principalmente los espacios de juego y los medios de comunicación, mediante medidas prohibitivas.

De hecho, sus propuestas son las adecuadas para evitar mayor difusión del juego con dinero en la población menor de edad.

- Por un lado, se necesita mayor control de acceso a los espacios (tanto físicos como virtuales) donde se juega con dinero, prohibiendo la entrada a menores de edad.
- Por otro lado, la regulación de la publicidad sobre el juego, evitando la aparición de personas jóvenes o referentes, asociando el juego al colectivo juvenil.

Ambas propuestas entrañan una serie de dificultades para llevarlas a cabo.

Referente al acceso de los espacios de juego: la consecución del cumplimiento de la prohibición de juego por parte de los menores de edad, depende de cada persona responsable de cada local. En el espacio virtual existe una mayor dificultad para controlar el acceso a la web, ya que al estar la persona en frente de una máquina sin mayor control que la petición de la fecha de nacimiento válida (y no en todos los casos), es más fácil burlar la legalidad.

Referente a la publicidad: el juego es un producto que genera mucho dinero al cabo del año, y el objetivo de la publicidad es seguir captando a personas que jueguen y sigan produciendo beneficios. La cuestión ética queda relegada en ciertas ocasiones, obviando la población destinataria (joven) a favor del mantenimiento de la Industria del juego.

Con relación al estudio psicofisiológico, teniendo en cuenta la habituación que se produce tras el primer ensayo, es importante tener en cuenta que juegos con una alta probabilidad de consecución de premio en el primer ensayo serán más adictivos. De este modo, para atenuar el efecto adictivo de un juego, se deberá procurar que los

primeros ensayos tengan una probabilidad de premio especialmente baja. Esto se podría controlar en los juegos online, mediante la creación de un sistema que detecte la dirección IP del ordenador desde el que se juega. Si se detecta que no se ha jugado desde esa dirección, en el primer ensayo se programará una probabilidad de premio más baja. Igualmente se puede controlar en juegos online y offline novedosos, de modo que en un primer periodo de su existencia tengan bajas tasas de premio.

Finalmente, sería importante tener en cuenta las diferencias halladas por sexo. Los resultados hallados sugieren que tal vez los hombres tengan una habituación más lenta a las distintas fases del juego, por lo que tal vez sean más propensos a presentar problemas de juego, y su rehabilitación sea más difícil. Esto se podría considerar diseñando juegos con patrones y estímulos menos masculinizantes, a fin de evitar en cierto modo la aproximación a tales juegos por parte de los hombres.

Por último, señalar que tal y como se ha visto el trabajo con impulsividad, búsqueda de sensaciones y otros consumos con los jóvenes y adolescentes de manera entroncada con su actividad diaria sería muy adecuado para poder abordar esta problemática.

En la actualidad en el campo de la prevención se aplican muchos tipos de programas en diversos ámbitos, y sólo una pequeña parte de ellos han sido evaluados de manera rigurosa y puede dar lugar a evidencias sobre su efectividad y eficacia. Por ello, la continuación de este trabajo será el desarrollo de programas de prevención que sirvan para reducir la problemática del juego patológico en jóvenes y adolescentes.

6. Limitaciones del estudio

Finalmente, este estudio presenta algunas limitaciones.

En primer lugar, haremos referencia a la **muestra de este estudio**. Se trata de una muestra de conveniencia y no de un estudio de prevalencia en sentido estricto, que hubiera implicado un muestreo aleatorio. Esto es así por varias razones. En el caso de que hubiera sido un estudio epidemiológico, los recursos tendrían que haber sido mayores en cuanto a infraestructura y a duración del mismo. En este estudio podemos hablar de la incidencia en la muestra seleccionada. Estos datos son muy valiosos ya que, en conocimiento de las autores de este estudio, no hay estudios de estas características y los porcentajes obtenidos serán valiosos para acercarnos a la realidad del juego en niños y adolescentes.

En otras investigaciones que sean propiamente epidemiológicas se recomienda utilizar una muestra proporcional a la población española de jóvenes y adolescentes.

En el caso del estudio psicofisiológico, el tamaño muestral relativamente reducido puede suponer un excesivo error Tipo II, lo cual podría implicar una falta de potencia estadística en algunas comparaciones realizadas. En segundo lugar, la desproporción por sexos, ya que sólo un 33% fueron hombres. En tercer lugar, el hecho de haber utilizado como estímulo experimental una tarea en la que tanto la consecución de premio o no como la magnitud de éste eran variables aleatorias que no se controlaron. No obstante, se eligió por el hecho de ser una tarea real, con la consecuente validez ecológica de la tarea. Sin embargo, de cara a futuros estudios se aconseja controlar estas variables de cara a replicar los resultados aquí encontrados.

Para tratar de afrontar estas limitaciones, se ha tratado de llegar a un número mayor de participantes, sin embargo, el número mayor de personas que forman parte del estudio no soluciona este hecho ya que los datos siguen sin ser extrapolables a toda la población. Por ello, los datos tienen que ser tomados con cautela porque al tratarse de una muestra incidental, los resultados pueden estar sesgados ya que probablemente la incidencia en la población podría haber sido distinta.

7. Referencias bibliográficas

- American Psychiatric Association (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 3 Edition*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Allcock, C. C. y Grace, D. M. (1988). Pathological gamblers are neither impulsive nor sensation seekers. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 22, 307-311.
- A. P. A. (2001). DSM-IV-TR. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales - IV - Texto revisado. Barcelona: Masson.
- Arbinaga, F. (2000). Estudio descriptivo sobre juego patológico en estudiantes (8 – 17 años): características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión. *Adicciones*, 12(4), 493 - 505.
- Arnett, J. (1994). Sensation seeking: a new conceptualization and a new scale. *Personality and Individual Differences*, 16 (2), 189-296.
- Barroso, C. (2003). *Bases sociales de la ludopatía*. (Tesis inédita doctoral). Universidad de Granada, España. Descargado el 9 de noviembre de 2011 de <http://hera.ugr.es/tesisugr/15435568.pdf>
- Beaudoin, C. M., y Cox, B. J. (1999). Characteristics of problem gambling in a Canadian context: A preliminary study using a DSM- IV-based questionnaire. *Canadian Journal of Psychiatry*, 44, 483–487.
- Becoña, E. (1999). Evaluación y tratamiento del juego patológico. Ponencia en *VI Encuentro Nacional sobre Drogodependencias y su enfoque comunitario*. Cádiz: Diputación de Cádiz.
- Becoña, E., Míguez, M. C, y Vázquez, F. (2001). El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria. *Psicothema*, 13(4), 551 – 556.
- Blanco, C., Orensanz-Munoz, L., Blanco-Jerez, C. y Saiz-Ruiz, J. (1996). Pathological gambling and platelet MAO activity: A psychobiological study. *American Journal of Psychiatry*, 153, 119–121.
- Blaszczynski, A. P., Wilson, A. C., y McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological gambling. *British Journal of Addiction*, 81, 113–117. doi:10.1111/j.1360-0443.1986.tb00301.x.
- Bonnaire, C., Bungener, C. y Varescon, I. (2006). Pathological gambling and sensation seeking – How do gamblers playing games of chance in cafe´s differ from those

- who bet on horses at the racetrack?. *Addiction Research and Theory*, 14(6): 619–629.
- Borusiak, P., Bouikidis, A., Liersch, R. d., y Russell, J. B. (2008). Cardiovascular effects in adolescents while they are playing video games: A potential health risk factor? *Psychophysiology*, 45(2), 327-332.
- Bruner, J. (1985). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Ediciones Morata.
- Calvete, E., Estévez, A., López de Arroyabe, E., y Ruiz, P. (2005). The Schema Questionnaire--Short Form: Structure and Relationship with Automatic Thoughts and Symptoms of Affective Disorders. *European Journal Of Psychological Assessment*, 21(2), 90-99. doi:10.1027/1015-5759.21.2.90
- Coventry, K. R., y Constable, B. (1999). Physiological arousal and sensation-seeking in female fruit machine gamblers. *Addiction*, 94(3), 425-430.
- Crone, E. A., Somsen, R. J. M., Van Beek, B., y Van Der Molen, M. W. (2004). Heart rate y skin conductance analysis of antecedents y consequences of decision making. *Psychophysiology*, 41(4), 531-540.
- Crone, E. A., Somsen, R. J. M., Van Beek, B., y Van Der Molen, M. W. (2004). Heart rate and skin conductance analysis of antecedents and consequences of decision making. *Psychophysiology*, 41(4), 531-540.
- Dawson, M. E., Schell, A. M., y Courtney, C. G. (2011). The skin conductance response, anticipation, y decision-making. *Journal of Neuroscience, Psychology, y Economics*, 4(2), 111-116.
- Derevensky, J. L. y Gupta, R. (2007). The Measurement of Youth Gambling Problems *Current Instruments, Methodological Issues, and Future Directions*
- Derogatis, L.R. (1997). *SCL-90-R, administration, scoring and procedures manual por the Revised versión*. Baltimore: Johns Hopkins University, School of Medicine.
- Diskin, K. M., y Hodgins, D. C. (2003). Psychophysiological y subjective arousal during gambling in pathological y non-pathological video lottery gamblers. *International Gambling Studies*, 3(1), 37-51.

- Diskin, K. M., Hodgins, D. C., y Skitch, S. A. (2003). Psychophysiological y subjective responses of a community sample of video lottery gamblers in gambling venues y laboratory situations. *International Gambling Studies*, 3(2), 133-148.
- Dominguez-Alvarez, A. M. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de Psicología*, 27(1), 3-20.
- Dawson, M. E., Schell, A. M., y Courtney, C. G. (2011). The skin conductance response, anticipation, and decision-making. *Journal of Neuroscience, Psychology, and Economics*, 4(2), 111-116.
- Diskin, K. M., y Hodgins, D. C. (2003). Psychophysiological and subjective arousal during gambling in pathological and non-pathological video lottery gamblers. *International Gambling Studies*, 3(1), 37-51.
- Diskin, K. M., Hodgins, D. C., y Skitch, S. A. (2003). Psychophysiological and subjective responses of a community sample of video lottery gamblers in gambling venues and laboratory situations. *International Gambling Studies*, 3(2), 133-148.
- Echeburúa, E. y De Corral, P (2008) Juego responsable: ¿una alternativa para la prevención y tratamiento de la ludopatía? *Adicciones*, 20 (4), 321 – 326.
- Elkonin, D. (1980) *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Ellenbogen, S., Derevensky, J, y Gupta, R. (2007) Gender differences among adolescents with gambling – related problems. *Journal Gambling Studies*, 23, 133 – 143.
- Ferrando, P. J. y Chico, E. (2001). The construct of sensation seeking as measured by Zuckerman's SSS-V and Arnett's AISS: A structural equation model. *Personality and Individual Differences*, 31, 1121-1133.
- Fisher, C. B. (2003). *Decoding the Ethics Code*. Thousand Oaks, CA:Sage.
- Gillespie, M., Gupta, R., Derevensky, J., Pratt, L., y Vallerand, R. (2006). Le jeu problématique chez les adolescents : perceptions des risques et des bénéfices. International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors McGill University.

- González de Rivera, J. L., Derogatis L.R., De las Cuevas, C., Gracia Marco, R., Rodríguez Pulido, F., Henry Benítez, M. y Monterrey, A. L. (1989) *The Spanish versión of the SCL-90-R. Normative data in the general population*. Towson: Clinical Psychometric Research.
- Goudriaan, A. E., Oosterlaan, J., de Beurs, E., y Van den Brink, W. (2004). Pathological gambling: A comprehensive review of biobehavioral findings. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 28(2), 123-141.
- Goudriaan, A. E., Oosterlaan, J., de Beurs, E., y Van den Brink, W. (2004). Pathological gambling: A comprehensive review of biobehavioral findings. *Neuroscience y Biobehavioral Reviews*, 28(2), 123-141.
- Gratz, K., y Roemer, L. (2004). Multidimensional assessment of emotion regulation and dysregulation: Development, factor structure, and initial validation of the difficulties in emotion regulation scale. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 26(1), 41-54.
- Griffiths, M. (1993). Tolerance in gambling: An objective measure using the psychophysiological analysis of male fruit machine gamblers. *Addictive Behaviors*, 18(3), 365-372.
- Griffiths, M., y Barnes, A. (2008). Internet gambling: an online empirical study among student gamblers. *Journal Mental Health Addiction*, 6, 194 – 204.
- Griffiths, M., Parke, J. y Wood, R. (2010). Online poker gambling in university students: further findings from an online survey. *Journal Mental Health Addiction*, 8, 82 – 89.
- Griffiths, M. D. y Wood, R. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, video-game playing and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16, 199-225.
- Gross, K. (1901) *The theory of play*. New Cork: Appleton.
- Gupta R. y Derevensky, J. L. (1998). An empirical examination of Jacob's General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory?. *Journal of Gambling Studies*, 14, 17-49.
- Hardoon, K., Derevensky, J. y Gupta, R. (2002) *An Examination of the Influence of Familial, Emotional, Conduct and Cognitive Problems, and Hyperactivity Upon*

Youth Risk-Taking and Adolescent Gambling Problems. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Ontario, 113.

Hardoon, K, Gupta, R., y Derevensky, J. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling: A model for problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2).

Hayfield, D., McLeod, G. y Hall, P. (1974) The CAGE questionnaire validation of a new alcoholism screening instrument. *American journal of Psychiatry*, 131. 1121-1123.

Hervas, G. y Jódar, R. (2008). Adaptación al castellano de la Escala de Dificultades en la Regulación Emocional. *Clínica y Salud*, 19(2), 139-156.

Hokanson, J. E. (1974). An escape-avoidance view of catharsis. *Criminal Justice y Behavior*, 1, 195-223.

Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Madrid: Alianza Editorial.

Jacobs, D. F. (2000). Juvenile gambling in North America: An analysis of long-term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3):119-152.

Jacquin, G. (1958) *La educación por el juego*. Madrid: Sociedad de Educación Atenas.

Juniper Research (2012). *Juegos Móviles: Casinos, Lotería & Apuestas: 2012-2017*.

King, D., Delfabbro, P., y Griffiths, M. (2010) The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. *Journal Gambling Studies*, 26: 175 – 187.

Korman, L. M., Collins, J., Dutton, D., Dhayanathan, B., Littman-Sharp, N., y Skinner, W. (2008). Problem gambling and intimate partner violence. *Journal of Gambling Studies*, 24, 13-23.

Kuley, N. B. y Jacobs, D. F. (1988). The relationship between dissociative like experience and sensation seeking among social and problem gamblers. *Journal of Gambling Behaviour*, 4, 197–207.

- Ladouceur, R., Poulin, C., Vitaro, F. y Wiebe, J. (2005) Concordance between the SOGS-RA and the DSM-IV criteria for pathological gambling among youth. *Psychology of addictive behaviors, 19(3)*, 271 – 276.
- Lai – Kuen, I. (2010) Internet gambling: a school – based survey among Macau students. *Social Behavior and Personality, 38 (3)*, 365 – 372.
- Lesieur, H. R., Blume, S. B.,(1987):The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry. 144*,1184-1188.
- López, A., Eñboj, C, y Lorente, A. (2002) *Los juegos de azar: juego social y Ludopatía*. Universidad de Zaragoza
- López, V. (1998). Ansiedad y depresión en el juego patológico. *Psiquiatría.com, 2 (1)*. Descargado el 12 de diciembre de 2011 de <http://www.psiquiatria.com/revistas/index.php/psicologiacom/article/view/619/>
- Matthews, N., Farnsworth, B. y Griffiths, M. (2009). A pilot study of problem gambling among student online gamblers: mood states as predictors of problematic behavior. *Cyberpsychology & behavior, 12 (6)*, 741 – 745.
- McBride, J.y Derevensky, J. (2009). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers. *Journal Mental Health Addiction, 7*, 149 – 167.
- Molde, H., Pallesen, S, Bartone, P., Hystad, S., y Johnsn, B. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19 years old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology, 50*, 55 -64.
- Moncada, S. (2012). Estrategias de prevención. En M. Isorna y D. Saavedra (Ed.), *Prevención de drogodependencias y otras conductas adictivas* (pp. 149-164). Editorial Pirámide.
- Moran, F. (1979) Varieties of pathological gambling. *British Journal Psychiatry, 116*: 593 – 597.
- Ólason, A, Skarphedinsson, G, Jonsdottir, J., Mikaelsson, M. y Gretarsson,S. (2006). Prevalence estimates of gambling and problem gambling among 13- to 15-year-old adolescents in Reykjavík: An examination of correlates of problem gambling and different accessibility to electronic gambling machines in Iceland. *Journal of Gambling Issues, 18*, 39-56.

- Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G., y Derevensky, J. (2011) Internet Gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *Journal Mental Health Addiction*, 9, 257 - 263.
- Organización Mundial de la Salud (1992). *Clasificación Internacional de las Enfermedades Mentales* y del comportamiento. Ginebra: OMS.
- O'Gorman, J. G. (1990). Individual differences in the orienting response: Nonresponding in nonclinical samples. *Pavlovian Journal of Biological Science*, 25(3), 104-110.
- Parke A, Griffiths M. y Irwing P. (2004). Personality traits in pathological gambling: Sensation seeking, deferment of gratification and competitiveness as risk factors. *Addiction Research and Theory*, 12, 201–212.
- Pedrero Pérez, E.J., Rodríguez Monje, M.T., Gallardo Alonso, F., Fernández Girón, M., Pérez López, M. y Chicharro Romero, J. (2007). Validación de un instrumento para la detección de trastornos del control de impulsos y adicciones: el MULTICAGE CAD-4. *Trastornos Adictivos*, 9(4) 269-278
- Potenza, M. N., Fiellin, D. A., Heninger, G. R., Rounsaville, B. J., y Mazure, C. M. (2002). Gambling: An addictive behavior with health and primary care implications. *Journal of General Internal Medicine*, 17, 721-732.
- Russel. A. (1970). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- Rockloff, M. J., Signal, T., y Dyer, V. (2007). Full of sound y fury, signifying something: The impact of autonomic arousal on EGM gambling. *Journal of Gambling Studies*, 23(4), 457-465.
- Rosenberg, M. (1989). *Society and the adolescent Self-image*. Revised edition. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Secades, R; Villa, A.. (1998): *El juego patológico: prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. Pirámide.Madrid.
- Shaffer, H. J., LaBrie, R., Scanlan, K. y Cummings, T. (1994). Pathological gambling among adolescents: Massachusetts Gambling Screen. *Journal of Gambling Studies*, 10, 339–362.

- Shapira, N, Ferguson, M. A, y Gold, M. (2002) *Gambling and problem gambling prevalence among adolescents in Florida: a report to the Florida council on compulsive gambling*. University of Florida.
- Spencer, H. (1855). *The principles os Psychology*. London: Longman, Brown, Green and Longmans.
- Stark, G. M., Saunders, D. M., y Wookey, P. E. (1982). Differential effects of red y blue coloured lighting on gambling behaviour. *Current Psychological Research*, 2(2), 95-99.
- Urdániz, G., Izco, A., Muñoz, O., y Salinas, M. (1999) Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra. *Revista Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 22 (3).
- Vázquez Morejón, A. J., Jiménez García-Bóveda, R., y Vázquez-Morejón Jiménez, R. (2004). Escala de autoestima de Rosenberg: Fiabilidad y validez en población clínica española. *Apuntes De Psicología*, 22(2), 247-255.
- Villa, A., Becoña, E. y Vázquez, F. L. (1997). Juego patológico con máquinas tragaperras en una muestra de escolares de Gijón. *Adicciones*, 9, 195-208.
- Villoria, C. (2003). El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. *Clínica y Salud*, 14(1), 43-65.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., y Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63–84.
- Wilkes, B. L., Gonsalvez, C. J., y Blaszczynski, A. (2010). Capturing SCL y HR changes to win y loss events during gambling on electronic machines. *International Journal of Psychophysiology*, 78(3), 265-272.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., Botzet, A., y Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behaviors. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16, 3-9.
- Wynne, H. J., Smith, G. J., y Jacobs, D. F. (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta*. Prepared for the Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission. Edmonton, AB: Wynne Resources Ltd.
- Young, J. E., y Brown, G. (1994). *Young Schemas Questionnaire-S1*. New York, NY: Cognitive Therapy Center.

- Zuckerman, M. (1984). Sensation seeking: a comparative approach to a human trait. *Behavioural and Brain Sciences*, 7, 413–471.
- Zuckerman M. (1999). *Vulnerability to psychopathology. A biosocial model*. Washington, DC: American Psychological Association.