

Gasteizko gazteen errealitateari buruzko  
behatokiaren txosten berezia.

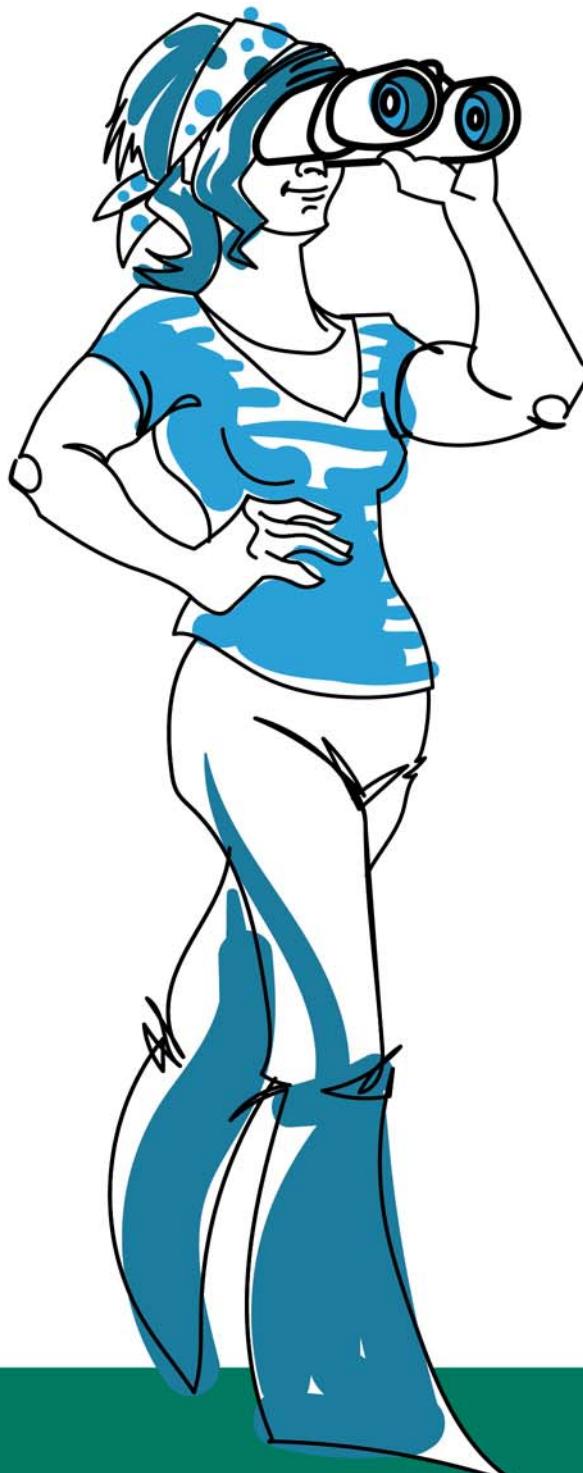
Informe especial del Observatorio de la realidad de  
las personas jóvenes de Vitoria-Gasteiz.

# IV. GAZTE PLANA IV PLAN JOVEN BEHATOKIA OBSERVATORIO

## GAZTEAK ETA AUSAZKO JOKOAK

## JÓVENES Y JUEGOS DE AZAR

Mayo 2019ko maiatza



Ayuntamiento  
de Vitoria-Gasteiz  
Vitoria-Gasteizko  
Udala



# Jóvenes y juegos de azar

**Estudio sobre la participación en juegos de azar de la juventud de Vitoria-Gasteiz.**

## RESUMEN EJECUTIVO

**Servicio de Juventud**

*Iratí Sierra,  
Iñigo Pérez,  
Héctor García de Salazar*

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Preámbulo</b>  | <b>3</b>  |
| <b>INTRODUCCIÓN</b>   | <b>4</b>  |
| <b>Plan Joven</b>   | <b>4</b>  |
| <b>Legislación</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Glosario y aclaraciones</b>                              | <b>5</b>  |
| <b>Marco Teórico</b>  | <b>9</b>  |
| <i>Definición de juegos de azar y juego patológico</i>      | <b>9</b>  |
| <i>Juego online</i>   | <b>9</b>  |
| <i>Distorsiones</i>   | <b>10</b> |
| <i>Consumo de sustancias</i>                                | <b>10</b> |
| <i>Motivos de juego</i>                                     | <b>11</b> |
| <i>Publicidad</i>   | <b>12</b> |
| <i>Estudios previos</i>                                     | <b>12</b> |
| <b>Objetivos</b>  | <b>15</b> |
| <b>MÉTODO</b>   | <b>16</b> |
| <b>Método -datos cuantitativos-</b>                         | <b>16</b> |
| <i>Participantes</i>  | <b>16</b> |
| <i>Instrumentos</i>   | <b>16</b> |
| <b>Método -datos cualitativos-</b>                          | <b>17</b> |
| <i>Participantes</i>  | <b>17</b> |
| <i>Procedimiento</i>  | <b>17</b> |
| <b>RESULTADOS</b>   | <b>19</b> |
| <b>Bloque A: datos cuantitativos</b>                        | <b>19</b> |
| <i>Resultados I - Datos descriptivos</i>                    | <b>19</b> |
| <i>Resultados II - Análisis explicativos y asociaciones</i> | <b>24</b> |
| <b>Bloque B: datos cualitativos</b>                         | <b>31</b> |
| <b>CONTRASTE DE RESULTADOS</b>                              | <b>39</b> |
| <b>CONCLUSIONES</b>   | <b>45</b> |
| <b>PROPUESTAS</b>   | <b>48</b> |
| <b>LIMITACIONES</b>   | <b>50</b> |

## **PREÁMBULO**

Para quien conozca de una manera superficial el tema, recomendamos lea, al principio de este estudio, un glosario explicativo y unas aclaraciones que le pueden venir bien para la lectura de este análisis.

### **ELABORACIÓN DEL INFORME:**

Este estudio se ha elaborado desde el Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz (Observatorio de la realidad de las personas jóvenes, dentro del Plan Joven Municipal) ante la preocupación social y en respuesta a la demanda de la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) de disponer de información actualizada sobre la que trabajar, como se mencionará más adelante. Por tanto, en algunos puntos del estudio se hace referencia a información obtenida en las sesiones de coordinación mantenidas con la psicóloga Ana Herrezuelo, cuya ayuda se quiere reconocer y poner en valor. También agradecemos el apoyo del Elkargune y otros colaboradores-as Gasteiz Gaztea en el contraste realizado al primer esbozo del análisis.

## INTRODUCCIÓN

### PLAN JOVEN

Este informe se enmarca dentro del IV Plan Joven Municipal 2017-2019, a través del cual se busca proponer avances concretos en los aspectos más prioritarios para la realidad del colectivo joven, promoviendo su participación en todos los momentos del plan y adaptándose a la evolución dinámica de la realidad juvenil, coordinando las políticas entre los distintos agentes políticos de la ciudad y construyéndolas desde todos los niveles de la labor municipal.

La base de este informe se detalla en el IV Plan Joven Municipal 2017-2019 en el apartado “Acción L. 6-5”, en el que se señala la necesidad de este análisis a raíz de las propuestas realizadas por el grupo de trabajo sobre *situaciones de desventaja y conductas de riesgo*. De esta forma, como continuación del trabajo realizado hasta el momento, el presente informe **analizará la prevalencia de la participación en juegos de azar y el riesgo de juego patológico en población joven, sugiriendo posibles líneas de actuación** y posibilitando que, en un futuro, se realicen campañas de concienciación y/o prevención centradas en este colectivo.

En esta línea, hemos realizado el presente informe en coordinación con la asociación ASAJECT, incluyendo también al Servicio de Salud y Policía Local en esta cooperación.

### LEGISLACIÓN

A este respecto hay que mencionar varias fechas relevantes:

- **Año 1977:** la práctica de los juegos de azar es legalizada. En función del tipo de juego, la regulación del mismo correspondería al Estado (loterías, apuestas deportivas y sorteos de la ONCE) o a las Comunidades Autónomas (casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas), (Ley Orgánica 3/1979, página 7).
- **Año 2008:** se conceden hasta 700 licencias para máquinas de juego en la CAPV, a las empresas Kirolbet, Retabet y Codere (ASAJECT).
- **Año 2011:** se regula el juego online y se crea la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) encargada de la regulación del mismo en el ámbito estatal. Se crean y conceden licencias a operadores de juego online que garanticen la participación en los juegos de azar de forma segura (DGOJ, 2018).
- **Julio de 2016:** se aprueba un reglamento general del juego en la CAPV regulando tanto aspectos generales a todos los tipos de juego (promoción de juego responsable, locales de juego, publicidad...) como reglamentaciones específicas a cada modalidad.
- **Octubre de 2018:** se crea el Observatorio Vasco del Juego, a fin de sistematizar la metodología de análisis de los datos de juego, analizar las políticas de juego existentes e investigar tendencias a futuro (Decreto 147/2018).
- **Mayo de 2019:** EITB prohíbe la emisión y/o inserción de la actividad publicitaria y promocional relacionada con el juego en todos sus medios (radio, televisión e internet), con alguna excepción.

## -GLOSARIO Y ACLARACIONES-

El orden de los apartados y la estructuración de la información que presenta este informe respeta el del informe completo, por ejemplo, *Distorsiones cognitivas* es el tercer apartado del *Marco teórico* en ambos informes, *Método -datos cualitativos-* es el segundo apartado del *Método* en ambos informes, etc. Si se desea profundizar en algún apartado de este informe se encontrará un apartado homólogo de mayor extensión y en la misma posición respecto al resto del contenido en el informe completo.

\* Cuando se utiliza el sustantivo “**juego**” se habla de juegos de azar, que a su vez, engloba los siguientes: apuestas deportivas, bingo, tragaperras, apuestas de frontón y deportes rurales, loterías, quinielas, juegos de la ONCE, juegos de casino (ruleta, craps/dados,...), juegos de cartas (poker, blackjack,...), etc.

\* El término “**tipster**” se define como “*persona que analiza eventos deportivos buscando las mejores cuotas y comparte esa información con sus suscriptores*”.

\* El término “**covariación**” o “**correlación**” se define como “*una relación no causal entre variables de manera de que todo aumento o disminución de una de ellas se traduce en un aumento o disminución de la otra, dependiendo de si esta relación es positiva o negativa*”. Así, no es posible conocer si, por ejemplo, la variable A tiene efecto sobre B, si B altera A, o si es una tercera variable (o más) la que influye de manera independiente sobre las variables A y B al mismo tiempo.

\* Cuando se hace referencia al término “**jugadores/as**” en el estudio, se habla de personas que han participado en juegos de azar en los últimos 12 meses. A su vez, “**en el último año**” o “**en los últimos 12 meses**” se refiere a fechas comprendidas entre enero-febrero del 2018 y enero-febrero del 2019, dado que los cuestionarios que recogen los datos cuantitativos tratados en el presente estudio fueron administrados entre el 31 de enero y el 26 de febrero del 2019.

\* La cuestión de **sexo-género** se ha tratado en los siguientes términos: los cuestionarios ofrecen la posibilidad de identificarse como mujer, como hombre o, en caso de preferirlo, se deja una opción abierta para que las personas participantes se registren como prefieran. Así, se han considerado tres categorías a la hora de llevar a cabo los análisis: mujer, hombre, no binario.

\* Cuando se habla de “**progenitores/as**” no solo se habla de padres y madres, si no que también se quiere hacer mención a tutores y tutoras legales. Debe entenderse tanto en su forma plural como singular (familias monoparentales -monopaternales o monomarentales-). Asimismo, se utiliza el concepto “*figuras parentales*” en las mismas condiciones.

\* Es importante dejar claro que, dependiendo del *grado de participación en los juegos de azar* (nunca / alguna vez / en el último año), las personas encuestadas responden a una serie de preguntas o a otras. Esto es algo que puede consultarse en el Anexo 3 (cuestionarios íntegros), pero también se indica a continuación a rasgos generales:

- Las personas que reportan no haber jugado **nunca** responden a las siguientes secciones: *Datos sociodemográficos, Participación, Sección final*.
- Las personas que reportan haber jugado **alguna vez** responden a las siguientes secciones: *Datos sociodemográficos, Participación, Pensamientos sobre el juego, Sección final*.

- Las personas que reportan haber jugado *en los últimos 12 meses* responden a las siguientes secciones: *Datos sociodemográficos, Participación, Modo de juego, Síntomas, Motivos de juego, Pensamientos sobre el juego, Sección final*.

\* El **ISEC** es el *Índice Socioeconómico y Cultural* el cual mide el nivel profesional familiar, el nivel máximo de estudios de la familia y la posesión de una serie de bienes materiales y culturales en la familia.

\* La **prevalecia** en el juego se define como la proporción de personas que participan en el mismo con respecto a la población total del estudio.

En los siguientes apartados (*Síntomas, Motivos y Distorsiones*), debe tenerse en cuenta que en los cuestionarios para el grupo A (adolescentes) algunas preguntas o enunciados no se incluyen o cuentan con leves modificaciones de cara a reducir el tiempo de respuesta y facilitar la comprensión. Para más aclaraciones se puede consultar el *Anexo 3* (cuestionarios íntegros) del informe completo.

## SÍNTOMAS:

A continuación, se detallan los términos que se utilizan en este informe para hacer referencia a los nueve criterios diagnósticos que conforman lo que se define como “juego patológico” según el manual de referencia de psiquiatría DSM V. A su vez, se indican cuáles son las preguntas que se formulan en los cuestionarios y se ubican en el criterio diagnóstico al que corresponden.

- **Tolerancia:** necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
  - “...has sentido que te apetecía jugar cada vez más a menudo?”
  - “...has sentido que te apetecía jugar cada vez más dinero?”
- **Abstinencia:** está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
  - “...has sentido intranquilidad o nerviosismo por no poder jugar (falta de dinero, falta de tiempo, compromisos,...)?”
  - “...has sentido intranquilidad o nerviosismo al intentar controlar tu juego, jugar menos y/o dejar de jugar?”
- **Pérdida de control:** ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
  - “...has intentado reducir tu juego y no has podido?”
  - “...has acabado jugando más dinero de lo que tenías previsto?”
- **Preocupaciones asociadas al juego:** a menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
  - “...has pasado tiempo (más de dos semanas) pensando en cómo conseguir dinero para jugar?”
  - “...los pensamientos sobre el juego no te han dejado concentrarte o conciliar el sueño?”

- **Evitación emocional:** a menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
  - “...jugar te ha ayudado a aliviar sentimientos desagradables (ansiedad, tristeza, culpabilidad, rabia,...)?”
  - “...jugar te ha servido para no pensar en los problemas personales?”
- **Caza de pérdidas:** después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
  - “...después de perder, has tenido que volver para recuperar lo invertido?”
  - “...has pensado que si pierdes dinero, una buena forma de recuperarlo es seguir jugando hasta que te toque un buen premio?”
- **Engaño:** miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
  - “...te has sentido más cómodo/a si tus conocidos no te ven jugar?”
  - “...has mentido a tu familia, amigos/as o a otros/as sobre cuánto juegas o cuánto dinero has perdido en el juego?”
- **Interferencias en los ámbitos social, laboral y/o académico:** ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
  - “...el juego te ha producido algún problema con los estudios (perder clases o suspender) o con el trabajo (incluyendo perder alguna oportunidad laboral)?”
  - “...el juego te ha causado problemas repetidos con algún familiar o amigo/a?”
- **Pedir dinero:** cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.
  - “...has necesitado pedir dinero prestado a un familiar o amigo/a para jugar?”
  - “...has necesitado pedir dinero prestado a un familiar o amigo/a para hacer frente a alguna deuda de juego?”

## MOTIVOS:

En esta sección se detallan los términos que se utilizan en el presente informe para hacer referencia a los cuatro motivos que se han considerado para la realización del estudio. Asimismo, se indican cuáles son las respuestas posibles que se plantean en los cuestionarios.

- **Búsqueda de emociones positivas**
  - “Porque te gusta lo que sientes”
  - “Porque es excitante”
  - “Porque es divertido”
  - “Para conseguir un sentimiento intenso o ‘de subidón’”
  - “Porque te hace sentir bien”
- **Afrontamiento**
  - “Porque te ayuda cuando te sientes nervioso/a o deprimido/a”
  - “Para olvidar las preocupaciones”
  - “Porque te sientes más seguro/a de ti mismo/a”
  - “Para levantarte el ánimo cuando te sientes mal”
  - “Para relajarte”

● **Motivos sociales o socialización**

- “Como una manera de celebración”
- “Para ser sociable”
- “Porque es lo que la mayoría de tus amigos/as hace cuando se junta”
- “Porque es algo que haces en ocasiones especiales”
- “Porque esto hace que una reunión de amigos/as sea más agradable”

● **Motivación económica o jugar para ganar dinero**

- “Para ganar dinero”

**DISTORSIONES:**

En cuanto a las distorsiones cognitivas, se detallan los términos empleados en el presente informe para hacer referencia a los ocho sesgos contemplados en la literatura científica en relación al juego. También se indican cuáles son las preguntas que se formulan en los cuestionarios correspondientes a cada categoría de distorsiones.

En los cuestionarios se refiere a las distorsiones como “*pensamientos sobre el juego*” con el fin de evitar sesgos por parte de las personas encuestadas a la hora de responder.

● **Ilusión de control**

- “En los juegos de azar influye la habilidad, cuando más se practica, mejor se juega y se consiguen más premios”
- “Si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego”

● **Azar autocorrectivo**

- “Después de un premio importante es menos probable que toque otra vez”

● **Predicción de resultados**

- “Si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuándo saldrán los premios”

● **Correlación ilusoria**

- “Estar a punto de ganar es una señal de que se está más cerca de conseguirlo”
- “A veces ocurre algo “especial” y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar”

● **Suerte**

- “Hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara”
- “Creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe” (se recodifica)

● **Evaluación sesgada de los resultados**

- “Los buenos jugadores, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero”

● **Intencionalidad/agencia**

- “A veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar”

## MARCO TEÓRICO

### *Definición de juegos de azar y juego patológico*

“Juego de azar” es un juego que no tiene un principio y fin claros, que se realiza sobre un suceso mayoritariamente o totalmente aleatorio, y que implica un ciclo monetario con pago, riesgo y recompensa; quedando este pago asociado a dicha recompensa. Debe diferenciarse claramente de lo que podríamos catalogar como “juegos de rol o videojuegos” (*gaming*, en inglés) (King et al, 2015).

El término “ludopatía” se encuentra muy extendido, pero desde la psicología clínica es más frecuente hablar de “juego patológico”. El manual diagnóstico DSM V, clasificación de trastornos mentales elaborada en 2014 por la American Psychiatric Association, enmarca el juego patológico dentro de los trastornos adictivos no relacionados con sustancias, y lo define en lo siguientes términos:

- A.** Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:
1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
  2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
  3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
  4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
  5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
  6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
  7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
  8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
  9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.
- B.** Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

### *Juego online*

En los últimos años ha ocurrido un cambio de paradigma en el modo de juego. Desde su legalización en 1977, la participación en juegos de azar se fue incrementando gradualmente, favorecida por la expansión de máquinas tragaperras por establecimientos no relacionados con el

juego (Jiménez-Murcia, Fernández-Aranda, Granero y Menchón, 2013). Este incremento se vio frenado por la crisis económica de 2008, reduciéndose a partir de este punto el gasto en juego (de 14.000 millones apostados en máquinas tragaperras, a 10.000 millones en 2011). De acuerdo a Gómez-Yáñez et al. (2016), esta tendencia a la baja se ha mantenido hasta 2014, experimentando a partir de entonces un aumento que no ha alcanzado los niveles previos a la crisis.

En todo este proceso ha surgido un factor de gran importancia: el juego online. Mientras que en enero de 2014 se identificaron unos 315.000 jugadores activos (personas que habían jugado en el último mes), esta cantidad ha experimentado un incremento irregular hasta alcanzar los 705.000 en septiembre de 2017 (Cases, Gómez-Yáñez, Gusano y Lalande; 2018).

De hecho, el juego online posee algunas características estructurales que influyen en su capacidad adictiva (ASAJECT, 2017; McCormack, 2011): la accesibilidad, el anonimato, la inmersión/disociación, la frecuencia de eventos, la interacción y la simulación. Esta última propiedad es una de las variables que se han incorporado al estudio, analizando si las personas encuestadas participan en “demos” de los juegos de azar con dinero ficticio -sin apostar dinero real-, ya que se entiende que esta práctica puede favorecer la *Ilusión de control* pudiendo actuar como puerta de entrada al juego con menores de edad.

### ***Distorsiones***

Las distorsiones se entienden como la simplificación de la información que recibimos para manejarla de forma más sencilla, en especial en ocasiones que requieren enfrentarse a tareas complejas o a resultados que son difícilmente predecibles (Labrador, 2008).

En esta línea, al ser el juego una tarea probabilística, es esperable que su realización facilite o vaya acompañada del desarrollo de sesgos cognitivos, y que en consecuencia, estos lleven la persona jugadora a tomar decisiones poco adecuadas (Labrador, 2015).

Autores clásicos como Tversky y Kahneman (1974) o algunos más recientes como Labrador (2015), revelan que estos sesgos existen en casi todas las situaciones de juego y en todas las personas, no solo en aquellas que experimentan problemas de juego. Aun y todo, éstos están más presentes en personas con problemas de juego que en personas que juegan sin estos problemas o no jugadores (Labrador, 2015), y tienen un especial peso en el mantenimiento del comportamiento patológico (Goodie y Fortune, 2013). La forma como el individuo percibe, interpreta y evalúa los elementos implicados en el juego y sus resultados parecen marcar la diferencia entre las personas jugadoras patológicas, las que juegan ocasionalmente y las no jugadoras (Secades y Villa, 1998, citado en Estévez y Calvete, 2007), aunque algunos/as autores/as consideran que no está del todo claro si los sesgos cognitivos son previos o si, por el contrario, surgen a raíz del propio juego (Joukhador, Blaszczynski y Maccallum, 2004).

Las distorsiones que se han decidido incluir en la presente investigación son las contempladas en DGOJ (2015): la *Ilusión de control*, el *Azar autocorrectivo*, la *Predicción de resultados*, la *Correlación ilusoria*, la *Suerte como responsable de los resultados*, *Evaluación sesgada de los resultados*, *Intencionalidad*.

### ***Consumo de sustancias***

Analizando la literatura científica encontramos evidencia de que en muchas ocasiones el juego patológico coexiste con el uso de sustancias e incluso con trastornos por consumo de las mismas. El informe de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, FEJAR (2017)

refleja datos de un estudio de Grant y Chamberlain (2015) que indican que los dos fenómenos comparten paralelismos notables en cuanto a altos índices de comorbilidad, inicio y curso de la enfermedad, manifestaciones clínicas, y evidencia de factores etiológicos, genéticos y ambientales.

Algo que cabe señalar es que la ingesta de alcohol u otro tipo de drogas puede ser un factor que contribuya a una mayor asunción de riesgos en la toma de decisiones. En un estudio de Stout, Rock, Campbell, Busemeyer y Finn (2005) las personas con adicción a sustancias tomaban decisiones más pobres en comparación con personas sin este tipo de adicción en una serie de tareas de juego de azar que involucraban ganancias y pérdidas de dinero.

### ***Motivos de juego***

Se observa que las motivaciones han experimentado cierta variación en los últimos años: se juega más para ganar dinero y menos por diversión (datos de 2014, Departamento de Seguridad, 2015). Esto se explica por la crisis económica y queda reflejado en que el menor descenso en las cantidades jugadas ha tenido lugar en las loterías y la ONCE -grandes sorteos que ofrecen premios muy atractivos-.

En esta línea, se ha incluido el Cuestionario de Motivos de Juego (Grande-Gosende, Martínez-Loredo y Fernández-Hermida, 2018). Los autores hacen referencia a un modelo tridimensional, considerando las siguientes fuentes de motivación: *búsqueda de emociones positivas*, *uso del juego como estrategia de afrontamiento* y *motivos sociales*. Estas tres motivaciones aparecen relacionadas con la problemática en el juego.

I) El uso del **juego como estrategia de afrontamiento** también podría conceptualizarse como *regulación emocional*, un constructo que ya ha sido estudiado en relación al juego patológico. Jáuregui, Estévez y Urbiola (2016) indican que las dificultades en la regulación de emociones predicen el juego patológico, así como el abuso de sustancias o los síntomas ansioso-depresivos. El estudio destaca dos variables: la tendencia a juzgar negativamente la experiencia emocional y reaccionar con vergüenza o malestar antes las propias emociones, derivando en el uso del juego como medio para evitar emociones desagradables; y la falta de control e impulsividad.

II) La **búsqueda de emociones positivas** puede ser un motivo de juego de especial relevancia en población adolescente (Fortune y Goodie, 2010). Aunque otros estudios señalan que la búsqueda de emociones positivas es mayor en jugadores no patológicos que en jugadores patológicos, estos autores defienden que los elementos que componen el constructo tienen un peso distinto. De esta forma, asocian la desinhibición y la propensión al aburrimiento a los jugadores patológicos, destacando la falta de control conductual y la incapacidad para controlar impulsos como diferencia entre ambos tipos de jugadores. Además, se hipotetiza que no se habrían obtenido los mismos resultados si la muestra utilizada hubiese estado compuesta por población adulta.

III) Para contemplar la **motivación social** para jugar hay que destacar el estudio de Yücel et al. (2015), en el que se realiza un análisis longitudinal con población joven. Se concluye que los chicos jóvenes que tienen buenas habilidades sociales, mantienen una buena relación con sus pares y son apreciados por ellos tienen una mayor probabilidad de realizar apuestas arriesgadas. Por tanto, los autores refieren la socialización con pares como una posible vía para el desarrollo de juego patológico.

### **Publicidad**

La publicidad se contempla como un factor predisponente que puede favorecer el desarrollo de juego patológico, sin que ello suponga que se trate de una variable central en dicho desarrollo (*para más información, consultar el informe completo*).

### **Estudios previos**

En cuanto a la información **internacional** existente hay que destacar 3 estudios: Elton-Marshall, Leatherdale y Turner (2016), Canale, Griffiths, Vieno, Siciliano y Molinaro (2016), Wu, Lai y Tong (2015). En la siguiente tabla se resume el contenido más relevante de los citados estudios:

| Año       | País   | Edad  | Forma de medida  | Prevalencia | Juego patológico  | Instrumento  |
|-----------|--------|-------|------------------|-------------|---|--|
| 2012-2013 | Canadá | 13-19 | Últimos 3 meses  | 41,6%       | <i>Riesgo medio-bajo:</i><br>18,2% (online) o 7,2% (presencial)<br><i>Riesgo alto:</i><br>17,4% (online) o 1,2% (presencial)                                | <i>CAGI</i><br><i>Inventario Canadiense de Juego para Adolescentes</i>             |
| 2011      | China  | 17-24 | Últimos 12 meses | 50,6%       | <i>Probable jugador problema:</i><br>7,14% (online) o 3,09% (presencial)<br><br><i>Probable jugador patológico:</i><br>14,29% (online) o 1,85% (presencial) | <i>DSM IV</i><br><i>Cuestionario de evaluación DSM IV para el juego patológico</i> |
| 2013      | Italia | 15-19 | Últimos 12 meses | 84,7%       | <i>Jugador en riesgo:</i><br>10,6%<br><i>Jugador problema:</i> 6,5%   | <i>SOGS-RA</i><br><i>Cuestionario de Juego de South Oaks (adolescentes )</i>       |

Tal y como se puede observar, los datos que se ofrecen sobre participación de jóvenes en juegos de azar son muy elevados, siendo en todo caso superiores al 40%. En lo que respecta al juego patológico, cada estudio ha utilizado una forma de medida del constructo, por lo que los estudios son difícilmente comparables; pero se pueden observar claras diferencias entre la participación en el juego online y en el juego presencial.

A nivel estatal es necesario considerar dos estudios recientes de gran valor metodológico: Labrador, Becoña, Crespo, Echeburúa y Labrador (2013) y DGOJ (2015).

Labrador et al. (2013) hace una división de su muestra en grupos de edad, estando uno de estos grupos formado por personas de entre 18 y 24 años. El 69,9% de este grupo de edad participa en juegos de azar. En una pregunta directa sobre si la persona encuestada considera que tiene problemas con el juego, el 1,1% de las personas reconocen haberlos tenido.

DGOJ (2015) amplía el rango de edad del grupo joven, abarcando a menores de entre 15 y 17 años con una encuesta específica. En la entrevista presencial, un 84.4% del grupo de edad de entre 18 y 24 años manifestaron participar en juegos de azar, siendo un 8.2% clasificado como *persona jugadora riesgo*, un 5.6% *persona jugadora con problema* y un 4.5% *persona jugadora patológica*. Por su parte, en la encuesta a jugadores/as online, un 7.5% de se clasificaron como personas jugadoras en riesgo y un 8.7% como personas jugadoras con problema o patológica (expresados conformando una única categoría). En la encuesta online, el porcentaje de jóvenes jugadores/as en riesgo se eleva al 11.3% y el de jugadores/as con problema o patológica (también en una única categoría) se alza hasta el 20%.

Por último, entre los/as menores de edad, un 27.9% reconoce haber jugado alguna vez en su vida, de los/as cuales un 85.6% lo ha hecho en los dos últimos meses. Asimismo, del total de los/as menores entrevistados/as, un 1% se categorizó como jugador en riesgo y un 1.5% como jugador con problema o patología.

En lo que respecta a la juventud, cabe destacar a González-Ros, Fernández-Hermida, Weidberg, Martínez-Loredo y Secades-Villa (2017). El estudio contempla a 1313 adolescentes de Asturias de entre 14 y 18 años. Un 39.2% manifestaron haber participado en juegos de azar en el último año, siendo la edad media de inicio de juego 11.96 años. Cabe destacar que la desviación típica de dicha media es de 1.4, lo que implica que el 95% de los adolescentes analizados comenzaron a jugar entre los 9.1 y los 14.7 años; resultando muy llamativo que prácticamente la totalidad del grupo de adolescentes comience a jugar antes de cumplir los 15 años. En cuanto al juego patológico, los/as autores/as refieren un 10.3% de jugadores/as en riesgo y un 3% de jugadores/as problema.

En cuanto a la **Comunidad Autónoma de País Vasco** y a **Vitoria-Gasteiz** en concreto, ASAJECT llevó a cabo en 2008 un estudio de la prevalencia de la adicción al juego en Álava, mostrando que el 65.6% de la juventud alavesa (personas situadas entre los 18 y los 29 años) participaban en juegos de azar en aquel momento, con un 12.5% que afirmaba haber jugado en el pasado y no jugar entonces.

Otro estudio muy informativo es la Encuesta sobre adicciones en la CAPV 2017. En esta encuesta, se considera como población joven a las personas que se sitúan entre los 15 y los 34 años. Dentro de este colectivo, destaca que un 41.2% manifestaron haber jugado a juegos públicos (lotería, quinielas, primitiva y/o bonoloto) en los últimos 12 meses, haciéndolo un 8.9% con una frecuencia al menos semanal. Las apuestas deportivas son el otro tipo de juego relevante entre la juventud con un 16.4% de participación en el último año y un 3.6% de frecuencia al menos semanal.

En lo que respecta a cantidades de dinero gastadas, la amplia mayoría de la población joven no jugó en el último año (49%) o gastó menos de 300 euros (46.6%); siendo un 3.5% los/as que

gastaron entre 300 y 999 euros y un 0.3% los/as que gastaron 1000 euros o más. Llama la atención que la cantidad máxima gastada en un solo día es de 49 euros entre la población joven, muy superior a la cantidad máxima de la población general (28.4). Sin embargo, el dato que resulta más preocupante es el referido al juego patológico: un 0.7% de la juventud vasca fue catalogada dentro de la categoría de “riesgo moderado” y un 0.5% como “jugador/a excesivo/a”; cifras que contrastan con las derivadas de la población general (0.4% para riesgo moderado y 0.2% para jugador/a excesivo/a).

En la ciudad de Vitoria-Gasteiz, la Judimendiko Gazte Asanblada desarrolló a lo largo de 2017 un estudio sobre el salón de juegos situado en la calle Olaguibel. Para ello, realizaron encuestas a vecinos/as del barrio, propietarios/as de bares de alrededor, entrevistas a ex-trabajadores/as del local y procedimientos de observación dentro del salón de juegos.

Los miembros de la Asanblada denuncian el acceso de menores de 18 años al local, así como la integración del salón en las costumbres de ocio y tiempo libre de la juventud de la zona. Señalan que los/as jóvenes acuden en cuadrilla a realizar apuestas pequeñas y que pasan una gran cantidad de tiempo en el establecimiento. Además, alertan de que muchas de las personas que acuden al salón tienen un nivel socioeconómico bajo.

Si bien es cierto que no se explica detalladamente las características de la muestra ni la forma en la que se han realizado las entrevistas o la observación y tampoco se ofrecen los datos concretos de las conclusiones que se defienden; este estudio puede tomarse como una llamada de atención respecto a la información no accesible por otros medios (acceso de menores o conductas de la juventud).

Es importante destacar que algunas de las ideas que se mencionan, como la participación en grupo o el acceso de menores a juegos de azar, también son referidas por Estévez, Sarabia y Herrero (2012) y Sarabia, Estévez y Herrero (2014); dos estudios que utilizan la **metodología cualitativa** para estudiar las conductas de juego en la juventud vasca.

En el estudio de 2012 se aportaron una amplia variedad de motivos de juego: falta de ocio, escape de problemas personales, búsqueda de sentimientos de riesgo, recompensa económica... Se destacó especialmente el juego en grupo, señalando los/as componentes de grupo no clínico que sólo participan en juegos de azar en compañía de su red social. Resulta relevante indicar que los/as menores de edad manifestaron apostar mayores cantidades económicas cuando juegan en grupo, y se hipotetiza que este factor puede servir para que los síntomas que empiezan a mostrar personas con problemas de juego se difuminen en la conducta grupal.

Por su parte, el juego patológico se enfoca en términos económicos. Los/as jóvenes no lo consideran problemático mientras se gane dinero. También se señala el papel de la pérdida de autocontrol, la inmediatez entre apuesta y premio, y ganar dinero las primeras veces que se realiza la conducta de juego. Esta problemática suele empezar antes de los 18 años, o como muy tarde a los 20. Los/as participantes manifiestan jugar durante períodos muy prolongados, apostando grandes cantidades de dinero con una enorme fluctuación entre ganancias y pérdidas.

El estudio de 2014 recoge muchas conclusiones del estudio ya mencionado. Las personas jóvenes enfatizaron la motivación económica para jugar, la accesibilidad al juego (incluso para los/as menores de edad) y la aparición normalizada que el juego tiene en los medios de comunicación, tanto desde la cantidad de publicidad como desde el mensaje que ésta transmite. Dentro de los tipos de juego de azar, destacan las apuestas deportivas y los juegos de casino, siendo el formato presencial la modalidad de apuesta mayoritaria, y afirman que los menores de edad encuentran dificultades para cobrar premios pero no para jugar. Asimismo, los/as jóvenes señalaron que resulta muy habitual que la participación en los juegos se realice en grupo. En lo que respecta a la modalidad de juego, asocian el formato presencial al plano social. Las autoras del estudio concluyen que los juegos de azar se

encuentran más normalizados que en décadas previas, volviendo a defender que la participación grupal en los juegos puede dificultar la detección de personas que se encuentren en fases iniciales del desarrollo de una problemática de juego.

## OBJETIVOS

Se han valorado todas las propuestas de intervención realizadas por el grupo de trabajo sobre *situaciones de desventaja y conductas de riesgo*, descartando algunas por considerarlas como ajenas a nuestra competencia o marco de actuación y otras por optimizar recursos.

En resumen, las propuestas de intervención que se consideran para el presente informe son:

- Capacidad que tienen los juegos públicos para causar una adicción: considerando de forma específica la participación en estos juegos y analizando su hipotética relación con el juego patológico.
- Evolución del juego online: recogiendo datos concretos acerca de esta modalidad de juego que puedan ser reevaluados en futuros informes (tipos de juego online, páginas en las que se juega, apuesta sobre videojuegos, asesoramiento mediante tipsters...).
- Circunstancias particulares de la población de origen extranjero: accediendo a centros escolares que incluyan colectivos migrantes, analizando una hipotética relación entre nacionalidad y participación que contemple la influencia del nivel socioeconómico.
- Prevalencia de la ludopatía en la juventud: valorando el juego patológico entre las personas que manifiesten haber participado en juegos de azar.
- Campañas de prevención en población joven y escolar: ofreciendo un conocimiento actualizado de la realidad de las personas jóvenes de Vitoria-Gasteiz en relación a la participación en los diferentes modos de juego de azar, contemplando la influencia de distorsiones o sesgos cognitivos, los motivos por los que juegan y las conductas que llevan a cabo.

## MÉTODO

### MÉTODO -DATOS CUANTITATIVOS-

Se trata de un estudio de prevalencia puntual con un diseño transversal y no experimental. Se utiliza la metodología cuantitativa con el fin de medir la conducta de juego, las distorsiones cognitivas y las motivaciones relacionadas, además de la presencia de problemática de corte clínico -criterios diagnósticos DSM V-.

#### *Participantes*

Se llevó a cabo un muestreo de conglomerados por conveniencia, esto es, en función de la accesibilidad de la misma. Así, se formaron dos grupos de participantes:

- **Grupo A - adolescentes:** 407 estudiantes del último tramo de la educación obligatoria (ESO-DBH) de cuatro centros de la ciudad. El rango de edad oscila entre los 12 y 15 años.
- **Grupo B - jóvenes:** 388 estudiantes de bachillerato y de módulos formativos de nueve centros formativos, entre ellos el colectivo del Plan de Empleo del ayuntamiento 2018-2019. La franja de edad se sitúa desde los 16 hasta los 30 años.

#### *Instrumentos*

Se han creado sendos cuestionarios para los dos grupos de edad, siendo el diseñado para los/as estudiantes de la ESO/DBH una adaptación más reducida. Ambos se crearon tanto en castellano como en euskera, por lo que, en total, contamos con cuatro instrumentos:

- a) *Cuestionario Juegos de Azar.* Versión en castellano dirigida a participantes de 16 a 30 años de edad (grupo B).
- b) *Ausazko jokoak Galdeketa.* Versión en euskera dirigida a participantes de 16 a 30 años de edad (grupo B).
- c) *Cuestionario Juegos de Azar (adolescentes).* Versión en castellano dirigida a participantes de 12 a 15 años de edad (grupo A).
- d) *Ausazko jokoak Galdeketa (nerabeak).* Versión en euskera dirigida a participantes de 12 a 15 años de edad (grupo A).

Como ejemplo, se detallan las herramientas utilizadas para conformar el *Cuestionario Juegos de Azar* y *Ausazko jokoak Galdeketa*, para el grupo B. Para obtener información más detallada sobre este y el resto de cuestionarios es posible consultar el *Anexo 3* y el informe completo.

1. Una batería de preguntas para la recolecta de *datos sociodemográficos*.
2. Una batería de preguntas para medir la *conducta de juego y sus modalidades* poniendo interés en variación fenomenológica introducida por las tecnologías.
3. Varias preguntas basadas en instrumentos que miden *deseabilidad social*, o la tendencia a transmitir una imagen más positiva-deseable y por tanto, distorsionada de uno mismo y poder así identificar las respuestas sesgadas por esta disposición.

4. El *Cuestionario de Distorsiones Cognitivas* utilizado por Labrador (2015).
5. El *Cuestionario de Motivos de Juego* de Grande-Gosende, Martínez-Loredo y Fernández-Hermida (2018).
6. Un *quesionario de screening clínico* de elaboración propia fundamentado en los criterios diagnósticos del DSM V.

#### MÉTODO -DATOS CUALITATIVOS-

Se hizo uso de la metodología cualitativa con objeto de obtener la información no accesible a través de los cuestionarios, disponer de verbalizaciones con las que ilustrar los datos hallados y conocer vivencias y realidades que complementaran y/o contradijesen nuestras suposiciones y hallazgos. Además, se buscó ofrecer una imagen de las conductas de juego en jóvenes y tratar de explicar las diferencias. La modalidad metodológica cualitativa utilizada es el *grupo focal*. A diferencia del grupo de discusión, cuyo objetivo es la generación colectiva de un discurso compartido, en el grupo focal se pone el acento en la expresión de las opiniones individuales.

#### **Participantes**

Se realizó un muestreo por conveniencia trasladando una invitación a diferentes colectivos de la ciudad y se publicó la convocatoria en las redes sociales del servicio de juventud del ayuntamiento. A su vez, con el fin de aumentar el número de integrantes, se llevó a cabo un muestreo incidental complementario obteniendo así un total de 7 jóvenes participantes. La franja de edad se situaba desde los 22 hasta los 29 años (grupo B), siendo la media de edad 25 años. Del total de la muestra, 3 jóvenes eran mujeres y 4 hombres, con variedad en cuanto al nivel educativo. En cuanto a la nacionalidad, 6 personas eran españolas y 1 persona marroquí.

#### **Procedimiento**

En primer lugar, y después de haber recibido a las personas participantes, se solicitó un consentimiento verbal para grabar la sesión y su posterior transcripción para el correspondiente análisis. Se aseguró el anonimato de las personas participantes y la confidencialidad en el tratamiento de la información que surgiera de las sesiones. A continuación, se comenzó con la sesión siguiendo la estructura de la tabla:

| <b>Secciones</b>   |
|--|
| 1. Recepción de participantes.<br>2. Administración del cuestionario de actitudes (de forma individual). |
| 3. Definición y tipos de juegos de azar.   |

|   |
|---|
| <p>4. Puesta en común del cuestionario de actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. <i>Divertirse y pasar el tiempo</i></li><li>2. <i>Riesgo implícito</i></li><li>3. <i>Mejorar la situación económica</i></li><li>4. <i>Públicos positivos y privados peligrosos</i></li><li>5. <i>Recaudar impuestos</i></li><li>6. <i>Libertad para jugar</i></li><li>7. <i>Deberían estar prohibidos</i></li></ul> |
| <p>5. Preguntas abiertas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. <i>Preferencia juventud</i></li><li>b. <i>Posibilidad profesional</i></li><li>c. <i>Acceso menores</i></li><li>d. <i>Problema de juego</i></li><li>e. <i>Publicidad</i></li></ul>  |
| <p>6. Cierre de la sesión</p>   |

La recogida de información se llevó a cabo favoreciendo la interacción entre el conjunto de participantes, integrando en el análisis posterior los resultados de dichas interacciones. Además, la moderación del grupo se realizó de forma poco directiva, facilitando la expresión libre de los/as componentes, generando preguntas abiertas, fáciles de entender, concretas y estimulantes. Como se ha comentado anteriormente, se elaboró un pequeño guion con el objetivo de asegurar la posibilidad de realizar preguntas que contestaran a los objetivos, no obstante, y como es común en este tipo de dinámicas, las conversaciones fluyen llegando a obtener más información de la que primeramente se buscaba, enriqueciendo así los resultados finales.

## RESULTADOS

### BLOQUE A: DATOS CUANTITATIVOS

En este apartado se va a ofrecer una exposición esquemática y resumida de los datos obtenidos, incluyendo tan solo los análisis significativos más relevantes o llamativos. Para consultar información más detallada, acceder a los apartados **Resultados I** y **Resultados II** del informe completo.

#### Resultados I - Datos descriptivos

##### Datos sociodemográficos

###### **1. Edad**

- a. **Adolescentes**: el rango de edad está entre los 13 y 15 años, la mayoría (un 58.8%) tiene 15 años y la media se sitúa en los 14.28 con desviación típica de 0.841.
- b. **Jóvenes**: la edad se concentra entre los 16 y los 22 años, no llegando en ninguno de los grupos de 23-30 años al 5% de representación. La media es de 20.08 años, con desviación típica de 3.313.

###### **2. Sexo**

- a. **Adolescentes**: 43.2% son hombres, 55.8% mujeres y 1% no binario.
- b. **Jóvenes**: 44.5% son hombres, 55% de mujeres y 0.3% no binario.

###### **3. Nacionalidad**

- a. **Adolescentes**: amplia mayoría de participantes (98.3%) de nacionalidad española y un 1.7% de nacionalidad extranjera.
- b. **Jóvenes**: amplia mayoría de participantes (93.9%) de nacionalidad española y un 5.5% de nacionalidad extranjera.

###### **4. Centro educativo**

- a. **Adolescentes**: se recoge la muestra en 4 institutos, con cierta sobrerepresentación de uno de ellos (44.7%) y porcentajes inferiores del 26.3%, 18.7% y 10.3% del resto.
- b. **Jóvenes**: se recoge la muestra en 8 centros y un colectivo, con porcentajes de distribución variados, 5.7%, 5.9%, 7.2%, 8.5%, 10.6%, 13.4%, 15.5%, 15.5% y 17.6%.

##### Normalidad y deseabilidad

La muestra no sigue una distribución normal por lo que se han realizado pruebas no paramétricas.

La deseabilidad social se entiende como una proyección de una imagen positiva de uno/a mismo/a en base a lo que la persona considera como socialmente deseable. Tanto en el grupo de jóvenes como en el de adolescentes se observan unas tendencias muy claras: un 20% de sujetos con

puntuaciones elevadas de deseabilidad, un 40% con puntuaciones medias y otro 40% con puntuaciones reducidas.

En los análisis predictivos se aprecia que las puntuaciones en deseabilidad influyen sobre una cantidad reducida de variables:

- a. **Adolescentes**: a mayores puntuaciones en deseabilidad se refieren valores más elevados de prevalencia de participación. La puntuación más alta se traduce en un mayor consumo de éxtasis y las más bajas en mayor consumo de tabaco.
- b. **Jóvenes**: las puntuaciones bajas en deseabilidad muestran una mayor cantidad de síntomas mientras que en las elevadas se observan menos. A mayor puntuación en deseabilidad se reporta un menor consumo de alcohol, menor motivación de juego asociada al comportamiento del grupo social y menor creencia en la *Suerte*.

#### Estadísticos descriptivos

##### **5. Participación**

- a. **Adolescentes**: un 20.9% ha jugado alguna vez en su vida y el 13.5% lo ha hecho, además, el último año. Un 79.1% reporta no haber jugado nunca. Por edades, los datos que destacan son los porcentajes de la respuesta nunca: 82.52% en el grupo de 13 años, 88.76% en el de 14 años, y un 73.49% en el de 15 años. Edades de quienes han jugado en el último año: el 70.9% tiene 15 años, el 10.9% 14 años y el 18.2% 13 años.
- b. **Jóvenes**: un 53.6% ha jugado alguna vez, y además, un 35.8% lo ha hecho en el último año. Un 46.4% refiere no haber jugado nunca.

##### **6. Dinero disponible y paga**

- a. **Adolescentes**: un 45.5% recibe entre 1 y 5 euros, el 25.5% entre 6 y 15 euros, el 5.5% entre 16 y 25 euros y un mínimo 1.8% una cifra superior a los 35 euros. Un 21.8% no tiene una asignación monetaria semanal.
- b. **Jóvenes**: con una variabilidad enorme, los valores se sitúan entre 0 y 2000 euros, con una media de 290.09 euros y una desviación típica de 388.28.

##### **7. Frecuencia de juego**

- a. **Adolescentes**: de las personas que han jugado durante los últimos 12 meses, la mayoría lo ha hecho “de vez en cuando” (94.5%), únicamente una “una vez a la semana” y dos, “varias veces a la semana”.
- b. **Jóvenes**: una amplia mayoría de los/as que han jugado en el último año lo han hecho “de vez en cuando” (84.2%), un 2.2% “diariamente”, un 6.5% “una vez por semana” y un 7.2% “varias veces por semana”.

##### **8. Edad de inicio**

- a. **Adolescentes**: entre las personas que han jugado en el último año, la media de edad con la que señalan haber empezado es de 12.09 años (desviación típica de 2.87). La edad de inicio tiene un rango de 4-15 años y las edades más puntuadas son 14 y 15 años.

- b. *Jóvenes*: un 60.3% de la muestra ha empezado a jugar siendo menor de edad, con una puntuación media es de 15.82 y desviación típica de 4.01. Las edades más puntuadas son 16 y 18 años.

## 9. Modalidad

- a. *Adolescentes*: la mayoría juega presencialmente (81.8%) frente a la modalidad online (30.9%). Un 69.1% juega únicamente de forma presencial frente al 18.2% que juega solo online.
- b. *Jóvenes*: la mayoría juega presencialmente (92.7%) frente a la modalidad online (23.1%). Un 76.8% juega solamente de forma presencial frente aquellos/as que solo juegan online (7.2%). Las personas que participan en juegos de azar a través de ambas modalidades es del 15.9%.

## 10. Lugar de juego presencial

- a. *Adolescentes*: la mayoría juega en los bares (57.8%), un 11.1% en casa, un 6.7% en salones de juego o casinos, un 6.7% en locales de apuestas y un 6.7% en el estanco. Un restante 22.2% ha marcado “otros lugares” con respuestas variadas en las que el tipo de juego practicado es siempre el bingo.
- b. *Jóvenes*: los bares y los salones de juego o casinos atraen a un 56.4% y a un 54.1% de quienes juegan, respectivamente; los locales de apuestas recogen menos respuestas (21.1%). La categoría “otros lugares” representa el 14.3%.

## 11. Tipo de juego presencial

- a. *Adolescentes*: el 65.3% realiza apuestas deportivas, el 26.5% juega al bingo, el 16.3% a los juegos de cartas, a juegos del Estado un 8.2%, a las tragaperras un 8.2%, en los salones de juego o casinos un 6.1% y a los juegos de la ONCE, así como a los de frontón y deportes rurales un 4.1%, respectivamente.
- b. *Jóvenes*: el 50.7% realiza apuestas deportivas, el 46.3% juegos de casino, el 26.5% sigue los juegos del Estado, el 23.5% bingo, el 23.5% las tragaperras, el 22.1% los juegos de la ONCE, el 17.6% juegos de cartas y el 4.4% apuestas de frontón y deportes rurales.

## 12. Plataformas online y tipos de juego

- a. *Adolescentes*: un 52.6% juega en la casa de apuestas RETA, seguida de la categoría “otra” (42.1%). Kirolbet (15.8%), 888 (5.3%) y Bet365 (5.3%) muestran porcentajes menores. La mayoría realiza apuestas deportivas (73.7%), un 21.2% juega a las cartas, un 10.5% a juegos de casino y un 5.3% a la ONCE y las tragaperras online.
- b. *Jóvenes*: un 76.4% juega en la casa de apuestas RETA (76.4%), seguida de Kirolbet (32.7%), Bet365 (29.1%), 888 (16.4%), otras páginas web (7.3%) y BWIN (3.6%). La mayoría realiza apuestas deportivas (77.5%), seguido de los juegos de casino (42.5%), los juegos de cartas (35%) y las máquinas tragaperras (30%). El resto de juegos muestran un porcentaje igual o inferior al 10%.

### **13. Tipster**

- a. **Adolescentes:** la mayoría no sigue a ningún tipster (92.7%), un 7.3% lo hace sin pagar por servicios y nadie reporta pagar suscripción.
- b. **Jóvenes:** un 91.3% no sigue a ningún tipster, un 7.2% lo hace sin pagar por sus servicios y un 1.4% dice pagar por ellas.

### **14. Dinero ficticio**

- a. **Adolescentes:** el 41.8% de las personas que reportan haber jugado en el último año han jugado con dinero ficticio, destacando las apuestas deportivas (62.5%), los juegos de cartas (50%), y los juegos de casino (25%).
- b. **Jóvenes:** un 30.2% han jugado con dinero ficticio, mayoritariamente en simulaciones de juegos de cartas (51.1%) y de apuestas deportivas (46.8%), destacando también las de juegos de casino (36.2%) y las de máquinas tragaperras (23.4%).

### **15. Conocimiento por parte del entorno y progenitores/as**

- a. **Adolescentes:** la mayoría señalan que sus progenitores/as saben que participan en juegos de azar (64.8%) y únicamente el 3.7% dice mentirles. El entorno del 77.8% de jugadores en el último año sabe que lo hace y nadie dice mentir.
- b. **Jóvenes:** la amplia mayoría refiere que tanto su entorno cercano (84.6%) como sus progenitores/as (73.3%) saben que participan en juegos de azar. Un 8.8% afirma que no ha salido el tema con su entorno cercano y un 17.8% con sus progenitores/as, mientras que un 0.7% manifiesta mentir a su entorno y un 3.7% a sus progenitores/as.

### **16. Jugar en compañía**

- a. **Adolescentes:** la mitad juega siempre en compañía (52.8%), un 17% “casi siempre” y 20.8% “a veces” y solo un 9.4% no juega en compañía. La mayoría juega en compañía de sus amistades (75%), seguido de sus padres (37.5%), sus madres (22.9%) y de otros familiares (33.3%). Además, el 24% realiza apuestas compartidas, el 42%, diferenciadas y el 34% restante, tanto unas como las otras.
- b. **Jóvenes:** la mitad de los/as jugadores/as juega siempre en compañía (54%), un 15.3% “casi siempre” y 24.1% “a veces” y solo un 6.6% no juega en compañía. La mayoría juega acompañada de sus amistades (85.1%), seguido de sus parejas (26.1%), otro/a familiar (12.7%), el padre (11.2%) o la madre (9.7%). Además, el 29.5% realiza apuestas compartidas, el 31.1%, diferenciadas y el 39.4% hace ambas.

### **17. Dinero y gasto**

- a. **Adolescentes:** la media del dinero invertido a la semana es de 2.14 euros, con un 86.4% de casos que gasta un euro o menos.
- b. **Jóvenes:** la mayoría (56.6%) refiere invertir semanalmente 1 euro o menos, que aumenta al 80.3% en las apuestas de 5 euros o menos. Analizando el porcentaje de gasto, el 54.9% de los sujetos gasta un 4% de sus ingresos o menos. Este porcentaje se eleva al 79.6% para los/as que gastan un 20% o menos y al 89.4% para los/as que gastan un 40% o menos.

## 18. Juego profesional

- a. *Adolescentes*: el 88.9% de las personas no lo contempla como posibilidad, un 11.1% afirma que le gustaría, pero no existe ningún caso que tenga intención real de dedicarse al juego profesional.
- b. *Jóvenes*: el 89.1% señala no contemplarlo como opción, frente a un 9.4% que indica que le gustaría y un 1.4% que afirma tener intención de llevarlo a cabo.

## 19. App

- a. *Adolescentes*: el 30.9% de los/as que han jugado en el último año utiliza *app* del móvil para jugar y un 20% de los que han jugado alguna vez previo a esa fecha.
- b. *Jóvenes*: un 14.7% utiliza una *app* del móvil para jugar, frente al 85.3% que no usa este medio.

## 20. Juego de progenitores/as

- a. *Adolescentes*: el 47.4% tienen progenitores/as no jugadores/as. De los/as que juegan (52.6%), la mayoría lo hace a juegos del Estado (64% ; 33.66% del total), seguidos por los/as que participan en juegos de la ONCE (41.1% ; 21.62% del total) y apuestas deportivas (21% ; 11.06% del total).
- b. *Jóvenes*: el 47.7% tienen progenitores/as no jugadores/as. De los/as que juegan (52.3%), la mayoría lo hace a juegos del Estado (43.8% ; 35.5% del total), seguidos por los/as que participan en juegos de la ONCE (17.1% ; 13.86% del total).

## 21. Consumo de sustancias

- a. *Adolescentes*: el éxtasis, speed, cocaína tienen porcentajes de no consumo superiores al 99%; el de otras drogas ilegales (98.5%) y cannabis/hachís (96.1%) es ligeramente inferior. En alcohol, el no consumo es un 60.7%, el ocasional un 36.9% y el habitual un 2%. El tabaco indica un 92.6% de no consumo y un 5.2% ocasional.
- b. *Jóvenes*: el éxtasis, speed, cocaína y otras drogas tienen porcentajes de no consumo cercanos al 95%; el del cannabis/hachís es del 72.7%, y del 17.8% de consumo ocasional. En alcohol, el no consumo es un 18.9%, el ocasional un 54.9% y el habitual un 24.8%. El tabaco indica un 64.1% de no consumo, un 14.5% ocasional y un 17% diario.

## 22. Síntomas

- a. *Adolescentes*: un 58% de jugadores/as no cumplen ningún criterio, un 40% sí cumple alguno pero no llegan a los cuatro, y solo un caso se puede considerar diagnosticable por cumplir cuatro criterios o más (2% de las personas que han jugado en el último año -0.25% de la muestra total-). La *Caza de pérdidas* (52.2%) es el criterio más puntuado, seguido de la *Pérdida de control* (26.1%), *Evitación emocional* (21.7%), *Tolerancia y Pedir dinero* (17.4% cada una), *Abstinencia y Preocupaciones asociadas al juego* (13% cada una) y *Engaño* (8.7%).
- b. *Jóvenes*: un 84.2% de jugadores/as no cumplen ningún criterio, un 11.6% sí cumple alguno pero no llegan a los cuatro, y un 4.1% cumple cuatro criterios o más (1.4% del total de la muestra). El porcentaje más elevado es el de una de las preguntas del criterio *Falta de control* (64.8% -la otra 14.1%-), seguido de las dos preguntas de

*Tolerancia* (31% y 29.6%); *Caza de pérdidas* (31% y 25.4%), *Engaño* (28.2% y 19.7%), *Evitación* (18.3% y 12.7%), *Abstinencia* (18.3% y 11.3%), *Preocupación* (8.5% y 9.9%), *Pedir dinero* (14.1% y 4.2%) e *Interferencias en los ámbitos social, laboral y/o académico* (1.4% y 8.5%).

## 23. Motivos

- a. **Adolescentes:** destaca la *Búsqueda de emociones positivas* (70.8%), muy superior a *Afrontamiento* (4.2%), seguida por *Jugar para ganar dinero* (38.9%) y *Socialización* (30.6%).
- b. **Jóvenes:** la motivación más compartida es *Jugar para ganar dinero*; un 47.5% de casos señala jugar “bastantes veces” y “siempre o casi siempre” por esta razón. En segundo lugar, con unas puntuaciones mucho más reducidas, se encuentra *Búsqueda de emociones positivas*, seguida de *Motivos sociales* y *Afrontamiento*.

## 24. Distorsiones

- a. **Adolescentes:** la mayoría de las personas encuestadas no comparte las distorsiones (las medias de las 6 distorsiones se sitúan entre “en desacuerdo” y “ni de acuerdo ni en desacuerdo”) con un 20% que lo hace en cierta medida (“ni de acuerdo ni en desacuerdo”).
- b. **Jóvenes:** se aprecia un reducido nivel de distorsiones (casi todas las puntuaciones están dentro de los parámetros “totalmente en desacuerdo” y “en desacuerdo”). El porcentaje de conformidad más elevado (29.6%) corresponde al *Azar autocorrectivo*, seguido de la *Predicción de resultados* (21%) y una de las preguntas de *Ilusión de control* (18.9%). Un 56.4% de participantes percibe como cierto que “*a veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar*” y un 41.5% está “totalmente en desacuerdo” con la afirmación “*creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe*”.

## Resultados II - Análisis explicativos y asociaciones

### 1. Edad

- a. **Jóvenes:** El porcentaje de gasto es mayor entre las personas de 16 a 19 años.

### 2. Sexo

- a. **Adolescentes:** Los hombres tienen una mayor participación en juego, jugando más en bares y a apuestas deportivas presenciales. Las mujeres juegan por diversión, acompañadas de sus madres, especialmente a bingo de manera presencial y a juegos de casino online y presencial.
- b. **Jóvenes:** Los hombres participan más, con mayor frecuencia, jugando más en bares y casinos a los siguientes juegos online: apuestas deportivas, juegos de cartas y de casino, y tragaperras. Gastan más dinero (en cantidad y porcentaje), tienen más intención de dedicarse al juego de forma profesional son los únicos que hacen uso de los tipsters. Puntúan más alto en todos los motivos de juego, especialmente *Búsqueda de emociones positivas*, presentan más síntomas.

Las mujeres comienzan a jugar en edades más tempranas y juegan más al bingo, a los juegos del estado y de la ONCE, de forma presencial. Juegan más acompañadas,

habitualmente junto a su pareja, su madre u otros/as familiares. Por último, comparten la opinión de que “*la suerte no existe*” en mayor medida que los hombres.

### 3. ISEC

- a. **Adolescentes:** Un nivel alto de ISEC es un factor protector ante las distorsiones cognitivas asociadas al juego. Un nivel medio predice la prevalencia de participación en el juego.
  - b. **Jóvenes:** A mayor nivel de ISEC más prevalencia de juego, y las personas con un ISEC bajo tienen un porcentaje de gasto más elevado.
4. **Barrio:** No existen diferencias significativas en ninguna de las dos muestras, ni en análisis predictivos ni en correlaciones.

### 5. Edad de inicio

- a. **Adolescentes:** Cuanto antes se empieza a jugar más se juega en casa, menos en bares, más al bingo de manera presencial y más *Ilusión de control* se desarrolla.
- b. **Jóvenes:** Existe un grado de correlación negativo y moderado con el dinero jugado y el porcentaje de gasto.

### 6. Modalidad

- a. **Adolescentes:** Las personas participantes que juegan sólo presencialmente tienen más participación, juegan más en compañía, juegan más motivados/as “*para ganar dinero*” y consumen más alcohol. Quienes solo juegan online han jugado más con dinero ficticio, participan con mayor frecuencia y se plantean más dedicarse profesionalmente (ver Tabla 18 y Tabla 19). Finalmente, jugar en ambas modalidades predice jugar más a tragaperras y juegos de casino, pedir dinero en mayor medida y ocultar el juego a los/as progenitores/as.
- b. **Jóvenes:** Las personas que juegan en ambas modalidades *cuentan con una mayor frecuencia de participación, juegan más en locales de apuestas*, juegan más dinero (en cantidad y porcentaje), han jugado más con dinero ficticio y tienen puntuaciones más altas en síntomas. A su vez, *Tolerancia* y *Caza de pérdidas* es más alto en presencial que online.

### 7. Frecuencia

- a. **Adolescentes:** El tamaño de los grupos que componen la muestra no permite establecer conclusiones generalizables.
- b. **Jóvenes:** Jugar diariamente predice participar en locales de apuestas, hacer apuestas de frontón, jugar a máquinas tragaperras, jugar más en el medio online y jugar más por *Búsqueda de emociones positivas*. Además, a mayor frecuencia de juego se observa un mayor grado de seguimiento a los/as tipsters y una mayor participación con dinero ficticio.

Las personas que juegan una vez a la semana presentan un número mayor de distorsiones, mientras que las personas que juegan de vez en cuando lo hacen en mayor medida acompañadas y gastando un porcentaje de dinero menor.

A nivel de síntomas, a mayor frecuencia de juego se observa un mayor número de síntomas, destacando que los/as jóvenes que juegan diariamente pertenecen en mayor

grado al grupo de personas diagnosticables. En definitiva, jugar de vez en cuando es un factor protector frente a la aparición de síntomas.

## 8. Dinero ficticio

- a. **Adolescentes:** Jugar con dinero ficticio predice el juego online, jugar a cartas en ambas modalidades y desarrollar la distorsión de *Correlación ilusoria*.

Además, concretando en los diferentes tipos de juego, Jugar a cartas o a apuestas deportivas con dinero ficticio, predice apostar dinero real en ambas modalidades (online y presencial) y hacerlo a juegos de casino, predice apostar dinero real únicamente online.

- b. **Jóvenes:** Las personas que han participado en juegos con dinero ficticio juegan con más frecuencia a juegos de azar, han comenzado a una edad más temprana, muestran más intención de dedicarse al juego de forma profesional, gastan más dinero (en cantidad y porcentaje). También predice mayor motivación para jugar en los 4 motivos, especialmente *Búsqueda de emociones positivas*; presentar un mayor nivel de distorsiones cognitivas.

Jugar a máquinas tragaperras con dinero ficticio predice el juego en las mismas de forma online y presencial. Lo mismo ocurre con el juego ficticio de casino y apuestas deportivas en sus respectivas modalidades online y presencial. El juego con dinero ficticio de cartas predice una mayor participación en juego de cartas online, pero no presencial; y no existen este tipo de relaciones en el bingo con dinero ficticio.

## 9. Jugar en compañía

- a. **Adolescentes:** Cuanto antes se empieza a jugar más se juega en casa, menos en bares, más al bingo de manera presencial y más Ilusión de control se desarrolla. Por otro lado, jugar acompañado de la madre es un factor protector contra la Correlación ilusoria.

- b. **Jóvenes:** Jugar siempre en compañía protege a la persona frente al desarrollo de síntomas de juego problemático.

## 10. Modo de juego acompañado/a

- a. **Adolescentes:** Ningún resultado relevante.

- b. **Jóvenes:** Cuando las apuestas realizadas son compartidas la participación en juegos de estado presencial es mayor, se juega más por los motivos “*porque te gusta lo que sientes*” y “*porque es divertido*”, y existen en mayor las distorsiones “*en los juegos de azar influye la habilidad, cuando más se practica, mejor se juega y se consiguen más premios*” y “*si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuándo saldrán los premios*”. Asimismo, ante apuestas compartidas, la edad de inicio es más tardía, la cantidad de dinero jugado y el porcentaje de gasto es menor, la intención de dedicarse al juego de forma profesional es menor, no se juega de forma tan frecuente, se juega menos en los casinos y a juegos de casino, se reporta un menor número de síntomas. Por último, se presentan más casos de personas diagnosticables cuando las apuestas son individuales que cuando son compartidas o se realizan ambas.

## 11. Juego profesional

- a. **Adolescentes:** La muestra que se tiene en cuenta en esta variable es pequeña en alguno de los valores de la variable y, por ello, los resultados no son generalizables.
- b. **Jóvenes:** La muestra es pequeña en algunos valores de esta variable, lo que impide establecer conclusiones generalizables en este aspecto.

## 12. Juego de progenitores/as

- a. **Adolescentes:** Que una figura parental juegue predice edades de inicio al juego más bajas, mayor nivel de distorsiones en general y de *Ilusión de control* y *Evaluación sesgada de los resultados en particular*, así como mayor participación. Asimismo, mientras que también predice mayor juego en compañía tanto del padre como de la madre y mayor participación al bingo presencial, los adolescentes cuyos progenitores/as juegan, realizan significativamente menos apuestas deportivas en ambas modalidades (presencial y online). Por otra parte, que las figuras parentales jueguen a algún tipo de juego de azar predice mayor participación de manera presencial y menos perfiles de los que únicamente juegan online.

Si tomamos las figuras parentales que participan en juegos de azar diferentes a los juegos del Estado, observamos que sus hijos/as juegan más (prevalencia) y presentan más distorsiones cognitivas (Medida global, *Ilusión de control* y *Evaluación sesgada de los resultados*). Los/as hijos/as de quienes realizan apuestas deportivas juegan más en compañía del padre y presentan en mayor medida las siguientes distorsiones cognitivas: *Ilusión de control*, *Predicción de resultados*, *Suerte como factor explicativo* y *Evaluación sesgada de los resultados*. Que alguna figura parental apueste en los deportes de frontón, predice hacerlo más y jugar acompañado/a del padre y/u otro familiar. El grupo cuyas figuras parentales juegan al bingo, también lo hacen más de manera presencial, juegan más en el pueblo (lugar-otro), con mayor frecuencia en compañía, en compañía de su madre, con menor grado de ocultación, presentan una mayor *Ilusión de control* y juegan más. Por último, tener una figura parental que compra lotería de la ONCE, predice hacerlo también y, por el contrario, tener una que juega a juegos del Estado predice la distorsión *Correlación ilusoria*.

- b. **Jóvenes:** Quienes tienen progenitores/as que participan en juegos de azar juegan en mayor medida a juegos del Estado que aquellos que no participan. Estas personas también juegan acompañadas con mayor frecuencia y tienen más intención de dedicarse al juego de forma profesional.

Se ha realizado el mismo análisis exhaustivo que en muestra adolescente, pero dicho análisis no ha aportado conclusiones significativas.

## 13. Participación

- a. **Adolescentes:** En lo que respecta a la participación, la implicación en los juegos de azar predice un mayor consumo tanto de alcohol como de cannabis.
- b. **Jóvenes:** Las personas que nunca han jugado presentan valores más elevados de la distorsión “*a veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que puede ganar*”; mientras que la creencia en la *Suerte* es progresiva, siendo más elevada en las personas que han jugado en el último año seguida de las que lo han hecho alguna vez y las que nunca han jugado. En cuanto a los motivos de juego,

las personas que han jugado en el último año presentan puntuaciones más elevadas en *Búsqueda de emociones positivas*, *Motivación social* y *Motivación económica*. Si tenemos en cuenta el consumo de sustancias, las personas que nunca han jugado reportan un menor consumo de marihuana y de tabaco. El consumo de alcohol presenta una relación gradual, siendo mayor en las personas que han jugado en el último año, seguido de las personas que lo han hecho alguna vez y, por último, los sujetos que no han jugado nunca.

#### **14. Consumo**

- a. **Adolescentes:** Consumir cannabis o alcohol predice mayor participación en el juego, tanto más cuanto con más frecuencia se manifieste.
- b. **Jóvenes:** No se pueden establecer relaciones de causalidad entre el consumo de sustancias y otras variables del estudio ya que, a la hora de comparar las distintas frecuencias de consumo, algunos de los grupos derivados tienen muestras muy pequeñas (1 o 2 sujetos), lo que impide extraer conclusiones generalizables.

#### **15. Ocultación a progenitores/as**

- a. **Adolescentes:** Las personas que reconocen mentir a sus progenitores/as, gastan notablemente más, les gustaría dedicarse profesionalmente al juego, atribuyen a la *Suerte* los resultados y muestran más sintomatología.
- b. **Jóvenes:** Las personas que mienten a sus progenitores/as acerca de su conducta de juego participan con una mayor frecuencia en juegos de azar, especialmente en juego online. También juegan en mayor medida por *Búsqueda de emociones positivas* e invierten una mayor cantidad de dinero. Además, a nivel clínico, reportan más síntomas y pertenecen en mayor grado al grupo de personas diagnosticables.

#### **16. Motivos**

- a. **Adolescentes:** La motivación jugar “*para ganar dinero*” predice haber jugado en el último año (entre quienes han abandonado el juego esta motivación es significativamente menos importante), emplear más dinero semanalmente, jugar más en bares, realizar más apuestas deportivas y mostrar más Tolerancia y Caza de pérdidas. Jugar “*para conseguir un sentimiento intenso o ‘de subidón’*” predice apostar al frontón de manera presencial y jugar “*para celebrar en grupo ocasiones especiales*” predice menos inversión monetaria semanal y más participación en el bingo de manera presencial.
- b. **Jóvenes:**
  - i. ***Búsqueda de emociones positivas*:** Las personas que juegan por este motivo “*bastantes veces*” y “*casi siempre o siempre*”, frente a las que juegan “*algunas veces*” y “*casi nunca o nunca*”, juegan con más frecuencia, han jugado más sin apostar dinero real, gastan más dinero en juego y tienen una mayor intención de dedicarse al juego de forma profesional. Asimismo, existe una relación directamente proporcional entre este motivo y el porcentaje de gasto, las distorsiones cognitivas *Ilusión de control* y *Evaluación sesgada de resultados*, y el número de síntomas reportados
  - ii. ***Afrontamiento*:** Cuanto más frecuentemente se juega por este motivo, mayor presencia tiene la frecuencia de juego, la participación en apuestas de frontón y deporte rural (online y presencial) y en bingo (online y presencial), el

seguimiento de la figura del tipster, el dinero gastado en juego, el porcentaje de gasto invertido y la valoración del juego como posibilidad profesional. A nivel de síntomas, una mayor puntuación en *Afrontamiento* implica un grado mayor de síntomas reportados y un mayor número de personas consideradas como diagnosticables. Por último, también se percibe un mayor nivel en la distorsión “*si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego*” y en *Evaluación sesgada de los resultados*.

- iii.** *Motivos sociales:* A mayor motivación social para jugar, más se juega en los bares y se muestran niveles mayores en las distorsiones *Ilusión de control* y *Evaluación sesgada de los resultados*. Asimismo, se presentan un mayor número de síntomas reportados.
- iv.** *Jugar para ganar dinero:* Las personas que juegan “bastantes veces” y “casi siempre o siempre” por ganar dinero presentan más Tolerancia, Pérdida de control, Engaño y Caza de pérdidas que las personas que juegan con menor frecuencia por este motivo. Además, también presentan un mayor grado de la distorsión “*si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego*”. Asimismo, a mayor frecuencia de juego para ganar dinero se observa una mayor participación en locales de apuestas, juego a apuestas deportivas (online y presencial), dinero invertido, porcentaje de gasto, *Predicción de resultados* y la distorsión “*en los juegos de azar influye la habilidad, cuanto más se practica, mejor se juega y se consiguen más premios*”.

## 17. Distorsiones

- a. Adolescentes:** A más distorsiones, más dinero se gasta semanalmente, más frecuencia de juego, más síntomas, menos juego en soledad y menos seguimiento de tipsters. Las distorsiones *Ilusión de control*, *Correlación ilusoria* y *Suerte predicen una mayor vocación profesional de juegos de azar*. Niveles superiores de *Ilusión de control* predicen una mayor *Tolerancia* y un bastante superior gasto de dinero. Quienes muestran total aquiescencia con la posibilidad de *Predecir los resultados* en los juegos de azar, presentan niveles notablemente superiores en *Caza de pérdidas*. Asimismo, niveles máximos de aquiescencia con el papel causal de la *Suerte* en los resultados predice mayor gasto, frecuencia de juego y nivel de síntomas asociados, en particular las Preocupaciones asociadas al juego y la Caza de pérdidas. Realizar una *Evaluación sesgada de los resultados* predice una mayor frecuencia de juego y hacerlo por *Afrontamiento*, esto es, para aliviar sentimientos desagradables.
- b. Jóvenes:** *Ilusión de control*, *Suerte*, *Predicción de resultados* y *Evaluación sesgada de resultados* generan puntuaciones elevadas en varias categorías de síntomas, el total de síntomas reportados y la consideración del/la participante como persona diagnosticable. *Correlación ilusoria* y *el Azar autocorrectivo* no muestran esta tendencia, mientras que la distorsión “*a veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar*” sólo predice la *Pérdida de control*.

En cuanto al juego online, los valores elevados en distorsiones cognitivas se asocian tanto a plataformas online como a distintos tipos de juego online, relación que se observa particularmente en la creencia en *Suerte* y en *Ilusión de control*. En lo que respecta a juego presencial, los únicos establecimientos o tipos de juego que aparecen lo hacen de forma repetida, y son los locales de apuesta, los juegos de cartas y las

tragaperras. En el ámbito económico, puntuaciones elevadas en *Correlación ilusoria*, *Ilusión de control*, creencia en la *Suerte* y *Evaluación sesgada de los resultados* predicen valores elevados en porcentaje de gasto; relación que a su vez se observa entre las tres últimas variables y la cantidad de dinero jugado. Por último, cabe destacar que niveles elevados en *Ilusión de control* y *Evaluación sesgada de los resultados* implican un mayor grado de frecuencia de juego, mientras que jugar acompañado/a de forma más frecuente es generado por valores reducidos en *Correlación ilusoria* y *Evaluación sesgada de los resultados*.

## 18. Síntomas

- a. **Adolescentes:** La persona que cumple los criterios para un eventual diagnóstico de juego patológico muestra puntuaciones notablemente superiores en distorsiones cognitivas, frecuencia de juego y gasto semanal en el mismo.
- b. **Jóvenes:** Las personas diagnosticables juegan significativamente más tanto en plataformas online como en locales de apuestas, ocultan más su juego a sus figuras parentales e invierten más dinero (en cantidad y porcentaje). Juegan significativamente más a diferentes tipos de juego online. Además, a juegos de casino, apuestas de deportes rurales y tragaperras también lo hacen significativamente más de manera presencial. Teniendo en cuenta las distorsiones cognitivas, las personas diagnosticables presentan un mayor nivel de *Evaluación sesgada de resultados*, *Predicción de resultados*, *Ilusión de control* y *Correlación ilusoria*. Por su parte, las personas no diagnosticables creen en mayor grado en el *Azar autocorrectivo* (“después de un premio importante es menos probable que toque otra vez”). Cabe destacar que estas personas que no cumplen suficientes criterios diagnósticos también juegan acompañadas más frecuentemente.

En último lugar, resultan llamativas las puntuaciones arrojadas por los motivos de juego. Los niveles totales de *Búsqueda de emociones positivas*, *Afrontamiento* y *Motivación social* (no así *Jugar para ganar dinero*) son más elevados entre las personas diagnosticables. No obstante, una vez que se desglosan los distintos motivos que componen estas categorías, se percibe que este grupo de sujetos presenta en mayor medida sólo una de las motivaciones sociales (“*porque es lo que la mayoría de tus amigos hace cuando se junta*”), frente a 3 motivaciones de *Afrontamiento* (“*para olvidar preocupaciones*”, “*porque te sientes más seguro/a de ti mismo/a*” y “*porque te ayuda cuando te sientes nervioso/a o deprimido/a*”) y otras 3 de *Búsqueda de emociones positivas* (“*porque te gusta lo que sientes*”, “*porque es excitante*” y “*porque te hace sentir bien*”).

## **BLOQUE B: DATOS CUALITATIVOS**

Para el análisis de la información recabada en la sesión del grupo focal se ha agrupado el contenido en temáticas más generales en base a las preguntas abiertas, sus respuestas y las aportaciones en la puesta en común del cuestionario de actitudes sobre el juego. Posteriormente se han redactado los resultados ilustrándolos y complementándolos con oraciones y expresiones literales recogidas en la sesión.

Es importante recalcar que el presente documento solamente se reflejan las ideas más relevantes por tratarse de un resumen del informe completo; se puede consultar dicho informe para un análisis más completo e información más detallada.

### ***LOS JUEGOS DE AZAR HOY EN DÍA***

La mayoría de los/as integrantes del grupo comparten la idea de que los juegos de azar están muy extendidos y accesibles, y se percibe cierta preocupación o descontento al respecto; para muchos/as, los juegos de azar se han normalizado en la sociedad.

*“...todos los fines de semana tienes partidos de fútbol, de baloncesto... entre semana quien apueste a los galgos, o quien apueste a la liga americana de no sé qué. Es que en las máquinas tienes de todo.”*

*“...estás viendo una serie en la tele y en los anuncios te meten cuatro veces el anuncio de 888 poker. O que, en Navidad, la gente esté esperando a que salga el anuncio de la lotería”*

*“Es como que lo están normalizando un montón. Y si sale en la tele, es bueno”*

*“Han metido mucha, mucha, mucha publicidad, muchos anuncios, cada vez más, más... Manera fácil de conseguir dinero”*

#### ***Actividad profesional***

Algunos/as participantes piensan que es posible dedicarse a los juegos de azar dando pronósticos y vendiendo opiniones fundadas en análisis de eventos deportivos (figura del *tipster*). Se diferencia al/la jugador/a profesional estratega de la persona que juega por necesidad o por haber desarrollado una patología.

*“En los salones de juego es imposible vivir de ello, ganas y pierdes, ganas y pierdes...”*

### ***CARACTERÍSTICAS Y VALORACIÓN DE LOS JUEGOS DE AZAR***

#### ***Riesgo implícito***

Analizando la sesión en su totalidad, queda bastante claro que para todos/as los/as integrantes del grupo los juegos de azar conllevan un riesgo implícito y son potencialmente adictivos. Se comparan constantemente con la dependencia a sustancias y es fácil inducir por sus exposiciones que tienen una opinión negativa en torno al juego

*“Yo oigo juegos de azar, y para mí directamente ya tienen connotación negativa. Directamente lo relaciono con ludopatía”*

*“Sí, es una adicción”*

*“Yo oigo apuestas y lo primero que pienso es en arriesgar dinero”*

### **Formas más atractivas**

Los/as participantes centran su discurso principalmente en los juegos de casino, las tragaperras y las apuestas deportivas; y a su vez, consideran que son estas últimas las que más atraen a los/as jóvenes, por ser las más accesibles y las más presentes en los medios de comunicación.

*“Cada vez me viene más a la mente el tema de las apuestas deportivas, porque veo que es una forma muy tonta de empezar”*

*“Las apuestas deportivas están al orden del día”*

### **Juegos positivos vs negativos**

La mayoría de los/as integrantes opina que todas las modalidades son igual de negativas, pero que algunas están más aceptadas en la sociedad y, por consiguiente, se perciben de una forma menos nociva o patológica, e incluso positiva en algunas ocasiones.

*“Más disfrazados, pero siguen siendo lo mismo”*

*“Más aceptados. Es como el tema de las drogas. Sabemos que el tabaco mata, pero tú ves a una persona fumando un cigarrillo y no es lo mismo que metiéndose una raya, por ejemplo.”*

No obstante, en el discurso del grupo se advierte cierta discriminación del tipo de valoración que se hace en cuanto a los juegos del estado y al resto de juegos. En concreto, la lotería de Navidad se percibe como menos patológica o potencialmente adictiva dado que, por las propias características del juego, la frecuencia con la que se compra un boleto es mucho menor.

*“La lotería parece que es un juego de azar sano, como que no lo metes en el mismo saco. No como el que va al salón de juegos o al RETA y se mete toda la tarde a meter dinero.”*

*“A mi la lotería de Navidad me parece algo al que todo el mundo juega, porque es una vez al año. Hay quien se gasta 3000 euros en lotería, pues eso ya... Pero yo no le daría tanta connotación negativa a la lotería de Navidad como por ejemplo a las apuestas deportivas”*

Algunas personas también piensan que las cestas y premios de sorteos populares no son tan negativos o nocivos; no hay intencionalidad de conseguir un lucro empresarial, la causa sería meramente solidaria. Lo mismo piensa otra persona sobre la ONCE, sosteniendo que a pesar de que el juego y los mecanismos son similares a los del resto de modalidades, la ONCE tiene un fin positivo para la sociedad, un beneficio social.

*“No, eso es más solidario. No deja de ser un juego de azar (...) pero normalmente suele haber una causa social detrás. Normalmente, si se pide dinero de forma altruista la gente no lo da. En cambio, si yo te digo que te doy a cambio un boleto...”*

*“Comprando con un dinero que no sabes a quién va, yo me quedo que por lo menos ese dinero va a ir a su fin”.*

### ***Juego online vs presencial***

Algunos/as de los/as integrantes del grupo piensan que las formas online son más habituales en la juventud por ser más accesibles y porque facilitan la posibilidad de que el/la jugador/a se oculte ante la mirada pública y posiblemente crítica. También sostienen que el acceso en las plataformas online es sencillo para menores porque en el registro se piden datos fácilmente falsificables. Como postura contraria se afirma que la forma presencial es más común entre jóvenes porque las plataformas de internet exigen más datos a los/as usuarios/as que un local o un bar.

*“Online, porque es muy fácil de acceder, cualquiera puede acceder. Puedes poner la edad que quieras, te lo inventas... Al final las personas jóvenes tienen más facilidad de acceder a los juegos online que a los presenciales”*

*“Yo creo que online no es tan fácil. (...) Sí que es verdad que un menor de 18 puede robar un DNI de sus padres, pero yo creo que te están poniendo un impedimento más. De hecho, igual hasta tienen que meter una cuenta bancaria, cosa que igual no tienen”*

## ***PERFILES Y FACTORES CAUSALES EN LOS JUEGOS DE AZAR***

### ***Perfiles***

Los/as participantes parecen llegar a un consenso mayoritario a la hora de reflexionar sobre los perfiles de jugador/a. Piensan que los hombres juegan más que las mujeres en todas las modalidades menos en el bingo, más asociado a la imagen de una mujer de avanzada edad.

*“Yo pienso que los hombres sí que tienen más riesgo que las mujeres. Hay más ludópatas hombres, sin tener ni idea eh, sin ver cifras ni nada”*

*“Los hombres juegan más que las mujeres, es evidente. Solo hay que entrar en los bares y ver cuántos hombres te vas a encontrar, cuántas mujeres...”*

*“Yo en el bingo me quedé alucinado. Madre mía, ¡eso estaba lleno de abuelas!”*

Concretando en el asunto del sexo-género, y sobre el porqué de estas afirmaciones, los/as participantes tienen opiniones bastante diferenciadas. Dos de los varones del grupo dicen que los hombres, por lo general, son más competitivos que las mujeres, y que, en el caso de los deportes, son ellos los que más los siguen y utilizan las apuestas para añadirle un punto de emoción a los partidos. Las mujeres manifiestan su total desacuerdo y una de ellas lo achaca a los roles sociales de género.

*“Al igual que ocurre con el tema del machismo (...), en forma de herencia, quienes hace años apostaban eran hombres, y que apostase una mujer estaba muy mal visto. Que una mujer tuviera vicios, o sea, que fumara, que bebiera, o que apostara... Una mujer tiene que ser fina, tiene que ser educada y tiene que ser limpia”*

Finalmente, una última persona hace una aportación que parece recoger una gran aprobación por parte del resto de participantes.

*“Yo clasifico según el juego. Oigo bingo, y también, me imagino a la señora. Oigo Reta, y me imagino a un joven con chándal. Oigo tragaperras, digo, señor gris en un bar con vino y cigarro. Sí, no sé, según el juego.”*

### **Motivos y factores de riesgo**

Por un lado, se considera que la crisis ha podido ser un detonante importante; se estima que la falta de dinero podría ser un factor de peso en el comienzo de la conducta e incluso en el mantenimiento de la misma y el desarrollo de una dependencia.

*“Conozco a dueños de casinos, conozco a trabajadores de casinos, y el día que cobran las subvenciones, la gente un poco más necesitada, es el día que más gente hay y se trabaja mucho.”*

En un plano de uso más puntual, plantean la posibilidad de que algunas personas jueguen por introducir un punto de emoción añadida a los partidos deportivos. De todas formas, hacen una clara distinción entre personas que juegan ocasionalmente y las que han desarrollado una dependencia; insisten en que el juego por mera diversión solo se da cuando el juego es esporádico.

*“El que juega muy puntualmente, lo disfruta, lo hace porque..., no por motivos económicos, ni por edad, ni por nada. Lo hace por diversión sin más. Pero cuando juegas todos los días y lo conviertes en un hábito, pues, yo creo que diversión es cero”*

El grado de familiaridad que las personas tengan con los juegos también influye, según los/as participantes; el hecho de haber jugado y haber ganado dinero alguna vez. También se habla de la gran disponibilidad y accesibilidad que existe en torno al juego hoy en día, de la influencia de las figuras patrocinadoras de las casas de apuestas y de las personas famosas que reflejan un estilo de vida atractivo en torno al juego, y del riesgo que puede suponer ante personas más vulnerables, como puede ser la población joven.

*“La facilidad, o haber jugado alguna vez y te haya tocado también. Si nunca has jugado es posible que vuelvas a hacerlo con la esperanza de que te toque.”*

*“Te viene cualquiera y te dice ‘el otro día fui y me salí con 1000 euros del casino’, esto te va creando... el ‘¿y si me toca?’”*

*“Las empresas eligen a personas influyentes, que los jóvenes toman como referente.”*

*“(...) los chavales pueden ver ahí algo a imitar. Y ahora más, con el rollo de los youtubers y todo eso, como que alimenta todo eso y el rollo de no dar un palo al agua y hacerse de oro”*

Otro factor que destaca es uno de corte psicológico; se plantea que las personas podrían empezar a jugar con la intención de poner fin a un estímulo negativo o de minimizar su efecto, como pueden ser preocupaciones o dificultades personales, es decir, por Afrontamiento.

*“A mi también me parece una vía de escape, igual, por ejemplo, como el alcohol. Hay personas que igual en casa, con la situación que tienen, pues un día van al bar, empiezan a jugar con unos, con otros, y al final el hecho de jugar es como una vía de escape para olvidarte de problemas o de un problema que ellos creen que tienen y están fomentando otro. Por eso yo creo que interactúan muchas cosas.”*

Este último comentario genera discrepancias sobre cuál podría ser la causa principal del inicio de la práctica problemática. Existen dos posturas diferenciadas: 1) las carencias o problemas personales son las que conducen a una persona a empezar a jugar como forma de distracción o

evasión, y las propias características psicosociales serían las que apoyarían, o no, una posterior dependencia, versus 2) el dinero o las posibles ganancias atraen a la persona, y más adelante, el uso habitual o una carencia podrían favorecer la aparición de una adicción al juego.

*“Es que vas a ganar dinero, la única atracción que tiene es ganar dinero”*

Cuando pasamos a hablar del mantenimiento de la conducta y la generación de dependencia al juego, algunos/as integrantes consideran que el detonante es el momento en el que se gana mucho dinero y de forma rápida. Otros/as hablan de necesidad, pasar a jugar para solucionar dificultades económicas. Destacan también las características psicológicas o personales de cada uno/a como puede ser la falsa ilusión de control, las carencias, el autocontrol, el grado de influenciabilidad, las prioridades personales, etc.

*“Las personas que generan una adicción al juego es porque el juego de alguna forma sustituye una carencia que tienen. El juego es una adicción, como las drogas.”*

*“Para mí el problema es cuando renuncias por el juego. Cuando dejas de comprar comida o dejas de quedar con los colegas para meterte al salón de juegos. Igual que con las drogas, cuando renuncias a quedar con tus colegas por estar colocado.”*

Un integrante del grupo, en línea con el argumento de otro compañero de que el factor económico es la causa principal en todo el proceso, también hace hincapié en que la razón por la que muchas personas juegan y mantienen la conducta es la pretensión o el afán por ganar; ganar por ganar, tener éxito.

*“Yo lo he vivido, lo he visto; tú tienes en la máquina 1000 euros, y dices, ‘tío, ¿estás loco? Tienes 1000 euros, sácalo, vete’ y dice ‘no, esos 1000 euros no son míos, si he venido con 50’. Y apuesta, digamos obsesionado por seguir consiguiendo. Y te sales pa’ fuera y dice ‘no, si total solo he perdido 50 euros’ ‘tío, has perdido 1000 euros, los tenías ahí en la máquina’”*

Unos/as pocos/as participantes expresan que les llama la atención la gran implicación de los/as jugadores/as en cuanto a cantidad de tiempo y energía, y la falta de diversión aparente que presentan.

*“(… ) pero les ves ahí esperando a las ocho de la mañana a que el bar abra para jugar... Al final, si te dedicases a otra cosa, y lo hicieras con la misma energía, pues igual logras un montón de logros. Me parece un poco raro esa cara de frustración que les ves a la tarde cuando acaban, porque se tiran allí horas y horas jugando”.*

*“El de las ocho de la mañana ya se lo está tomando como un trabajo.”*

## **FOCO EN LOS/AS PARTICIPANTES**

La mayoría de ellos/as explicita que alguna vez ha jugado a algún juego de azar, pero por lo general, según sus declaraciones, esto ha sido de forma ocasional y siempre presencialmente. Entre las diferentes modalidades, los/as integrantes del grupo han jugado alguna vez a la lotería de Navidad, al rasca de la ONCE, a las apuestas deportivas, a la quiniela, a la primitiva, en casinos y en el bingo.

En cuanto a su primer contacto con los juegos de azar, una sola persona dice cuándo fue, admitiendo que era menor de edad, y que fue entonces cuando empezó a jugar a la quiniela con un amigo de forma habitual durante una temporada.

*“La quiniela mismo, en el instituto un amigo y yo echábamos un euro cada uno todas las semanas. Era entre, pues entre la ESO y bachiller, 15-16-17 años, y tan pichis. No nos pusieron ningún problema nunca. Era algo divertido ‘tú pones una columna y yo la otra’. Era guay, pero evidentemente nos gastábamos un euro cada uno o cincuenta céntimos cada uno para una apuesta sencilla. No había riesgos, no lo percibíamos así”*

Otra persona cuenta cómo la primera vez que jugó fue gracias a que su madre le compró un rasca de la ONCE.

*“Yo la primera vez que recuerdo, es que tenía muchas ganas de probar un rasca de la ONCE, que muchas veces era premio seguro. Y creo que al principio me tocó. Y yo se lo había pedido a mi madre, y ella me lo compró. Igual sería lo echado. Y alguna otra vez ya me compró otro.”*

El motivo por el que juegan o han jugado alguna vez es compartido por la mayoría: para introducir un punto de emoción añadida a los partidos o a las reuniones entre allegados/as, o por mera curiosidad.

*“Pues a lo mejor hay un partido interesante y juegas para verlo enchufado”*

Algunas personas opinan que existen factores protectores, como podría ser el autocontrol, disponer de información o el temor al riesgo. Por lo general, creen que cualquier persona podría convertirse en adicto/a con un uso habitual o ante circunstancias personales desfavorables.

*“Quién sabe, depende de las circunstancias que tengas en tu vida. Igual haces, imagínate, pierdes el trabajo, te quedas viuda y lo que sea, te ves muy mal, igual lo único que te hace sentir un poco afortunado es jugar a algo y que te toque, aunque sea un euro.”*

*“(...) e informarse también de los riesgos que corres, cuando vayas a jugar, qué es lo que estás arriesgando (...) El miedo a veces es lo que nos mantiene a raya. Entonces, cuando sabes a que te enfrentas sueles controlarte más.”*

## **EMPRESAS DEDICADAS A LOS JUEGOS DE AZAR**

La mayoría de los/as participantes piensa que existe una intención por parte de las empresas de tratar de atraer a una gran cantidad de personas a sus servicios y de originar dependencia al juego para su lucro. Opinan que además es una buena forma de recaudar impuestos, y una persona incluso sostiene que al gobierno no le interesa establecer limitaciones porque obtiene beneficios económicos a través de los tributos.

*“Creo que hay algún mecanismo de control por su parte para que te montes en el dólar en un inicio para que tengas esa sensación de euforia y te enganches”*

*“Cuando entras a un casino, no tienen ninguna ventana, tienen unas luces así, muy tenues, para que no sepas el tiempo que está pasando. La máquina de juego tiene muchos colorines, muchas lucecitas para que sea llamativa”*

*“Yo creo que sí que hay un algoritmo en las tragaperras, porque en un bar que hay debajo de mi casa, siempre, una vez a la semana o así, coincide conmigo un señor asiático que parece que se lo*

*sabe. En otros bares también lo he visto, y esa mañana cae un montón de dinero. Yo creo que lo tienen estudiado.”*

Por otra parte, aunque apoyan la idea de que las empresas tienen la determinación de enganchar a la gente al juego, un número menor de participantes piensa que la manipulación no es tal, sino que las máquinas o similares operan por puro azar o estadística y la captación se realiza a través de estrategias agresivas de marketing.

*“Yo no creo que esté trucado, pero sí que las máquinas no son perfectas”*

*“La lotería y esas cosas son bajo notario, y miran las bolas y las pesan y todo”*

## **SUERTE Y AZAR**

Todas las personas participantes manifiestan que la suerte no existe, menos una, aunque no vuelve a hacer ningún comentario al respecto una vez el resto de participantes expresan sus opiniones. Rechazan el término suerte y en cambio hablan de actitud, probabilidad, trabajo, constancia y talento como causa de los buenos resultados o sucesos positivos que acontecen en la vida de algunas personas.

*“Es azar, es aleatoriedad total”*

*“A uno le toca, pues a uno le toca; es probabilidad”*

*“Llamamos suerte a cosas que se trabajan día a día. Yo por ejemplo puedo estar todo el día echando currículos, formándome, y tal, de repente consigo un curro del copón y la gente me dice, ‘joe, ¡qué suerte tienes!’. Suerte no, perdona, que me lo he currado”*

## **FUTURO**

Todos/as los/as integrantes del grupo coinciden en que la situación va a seguir empeorando, algo que de cierta manera refleja su opinión negativa sobre los juegos de azar y su percepción de que es un problema.

*“Solo hay que ver los locales que se abren todos los días, significa que hay dinero detrás. Yo veo que va a más”*

*“No lo quieren erradicar porque a ellos (al gobierno) les reporta dinero”*

*“Mientras la base de toda la vida sea el dinero sí va a estar presente”*

## **Medidas**

La mayoría expresa su opinión acerca de la necesidad de tomar medidas, y reflejan su inquietud comentando que es posible que no se haga hasta que no ocurra nada notorio.

*“En vez de empezar a prevenir ya el problema, hasta que no empeore más la situación, en los colegios y así no van a empezar a hacer nada por cambiar eso. Ni van a empezar a prohibir ni a quitar los anuncios de la televisión y esas cosas”*

Una de las participantes va incluso más allá, y dice, haciendo una comparación con el caso de las drogas hace varias décadas, que muchas veces las medidas de prevención llegan a deshora:

*“Cuando un problema está muy arraigado a la sociedad, sí, tú puedes dar charlas de concienciación, pero pff... No sé, si has permitido otra serie de cosas... es como el tema de las drogas. Yo me acuerdo cuando venían a clase (...) igual venían a darte una charla sobre drogas con 17 años; hay gente que llevaba 4 años fumando porros”.*

La mayoría tampoco contempla la prohibición como solución, ya que dicen que podría ser contraproducente y a la vez piensan que la gente es libre de actuar según su parecer; aun así, comentando ambos polos, queda patente que consideran necesarias el control y la educación.

*“Yo creo que prohibirlo sería peor, al igual que en otros sitios se ha prohibido y se persigue (...) y encima cuanto más te prohíben algo, más lo deseas parece ser a veces”*

*“Al final la gente es libre de hacer lo que quiera, pero lo que sí que debería haber es un control”*

Se valoran medidas como la concienciación y sensibilización de la sociedad, la limitación en el acceso a menores a locales y bares con máquinas tragaperras y de apuestas, o la instalación de un sistema de activación de las máquinas de juego para evitar el uso indiscriminado (igual que el sistema de los dispensadores de tabaco).

*“... no sé, yo igual las pondría aparte (las máquinas de apuestas), locales dedicados únicamente a eso, sacarlo de los bares”.*

*“Yo haría lo mismo que con el tabaco”*

Haciendo especial mención al caso de la población de menores, por lo general los/as participantes piensan que la ley no se respeta del todo.

*“Eso no lo podemos controlar. Hay chicos que son menores que aparentan tener más edad. (...) El camarero no va a estar pendiente de quien va a apostar o deja de apostar, con el tabaco sí porque tiene un botón”*

*“No es como las máquinas de tabaco que te tienen que activar desde la barra. Como en estas máquinas no hace falta... Alguna vez sí que recuerdo, como que ‘ese tío no tiene 18 años’, pero evidentemente, sin ningún problema”*

*“Lo que está mal puesto es la máquina ahí. Si quieres tener máquinas, pues limitas el acceso al bar a partir de 18 o si no, no tengas esa máquina”*

Haciendo referencia a la intrusividad de la publicidad y su excesiva aparición en los medios y vida cotidiana de las personas, una idea generalizada es que debería regularse de forma similar a como se ha hecho con el alcohol y el tabaco, ya que en ambos casos estaríamos hablando de adicción.

*“...como el alcohol, es que está en todos los lados, tele, en la radio, en internet... ¿El tabaco sí que se puede regular, y las apuestas no?”*

*“Cada uno es libre de hacer lo que quiera, pero con la publicidad lo que se consigue es meter a gente inocente”*

## CONTRASTE DE RESULTADOS

### MOTIVOS DE JUEGO

La forma de medir esta variable cambia de una muestra a otra. Entre los/as **jóvenes** se ha utilizado el Cuestionario de Motivos de Juego (Grande-Gosende et al., 2018); mientras que entre los/as **adolescentes** se han incluido dos preguntas por cada categoría (*Búsqueda de emociones positivas, Afrontamiento y Motivos sociales*); junto con una pregunta más en ambos sobre *Jugar para ganar dinero*. Asimismo, es necesario señalar que las respuestas a este apartado en **muestra joven** se estructuran en una escala tipo de Likert de 4 puntos (de “nunca o casi nunca” a “siempre o casi siempre”) mientras que en la **muestra adolescente** se plantean opciones de respuesta múltiple para que se seleccionen, entre todos los motivos, aquellos compartidos.

Estos/as **adolescentes** juegan mayoritariamente por *Búsqueda de emociones positivas* (70.8%), a mucha distancia de *Jugar para ganar dinero* (38.9%) y *Motivos sociales* (30.6%). Estos datos reflejan los resultados obtenidos en Fortune y Goodie (2010), donde se destaca el papel de la *Búsqueda de emociones positivas* en la población adolescente. Además, si sumamos el valor de este motivo con los elevados porcentajes de frecuencia de juego “de vez en cuando” y juego “siempre” en compañía, atendiendo a los términos expresados en el apartado *Introducción*, se puede definir a una gran parte de los/as adolescentes que componen la muestra como jugadores/as sociales ocasionales.

Por su parte, los/as **jóvenes** presentan con mayor frecuencia una motivación de *Jugar para ganar dinero*, aunque también juegan en mayor medida por *Búsqueda de emociones positivas* que por los otros dos motivos del cuestionario. Esta realidad observada entre los/as jóvenes va en la línea de lo expuesto en ASAJECT (2008), donde la motivación económica surge como la más frecuente seguida de la motivación de búsqueda de emociones positivas; y en el *II Libro blanco del juego en Euskadi* (Departamento de Seguridad, Gobierno Vasco, 2015), donde se argumenta que la crisis económica ha supuesto un desplazamiento de jugar por diversión a hacerlo para ganar dinero. Este último planteamiento se ve reflejado en el **grupo focal**, donde algunos/as de los/as participantes mencionan la crisis y opinan que la necesidad es un factor a tener muy en cuenta, ya que, ante la falta de dinero, muchas personas recurrirían a los juegos de azar con la intención de solucionar sus problemas económicos e incluso podrían desarrollar una adicción por ello.

En esta línea, se podría hipotetizar que esta situación económica afecta de forma diferencial a las dos muestras y que el distinto uso que hacen del dinero les hace más o menos sensibles a esta situación. Así, la **muestra adolescente** daría una menor importancia a *Jugar para ganar dinero* por pertenecer a un rango de edad en el que se hace un menor uso del mismo, mientras que la **muestra joven** sí tendría en cuenta esa motivación porque el dinero les es más útil o necesario.

Explorando en mayor profundidad la variable *Jugar para ganar dinero*, los/as **adolescentes** que juegan por este motivo, en comparación con los que no lo hacen por esta razón, muestran mayores niveles de prevalencia de juego, gasto, juego en bares, juego de apuestas deportivas, en la web de la casa RETA, *Tolerancia y Caza de pérdidas*. Los/as **jóvenes** que juegan con mayor frecuencia por este motivo, por su parte, lo hacen en mayor medida en locales de apuestas, participando en apuestas deportivas y gastando más dinero en términos absolutos y porcentuales. Además, se percibe un nivel más elevado de los síntomas *Tolerancia*, *Caza de pérdidas*, *Pérdida de control* y *Engaño*, así como de las distorsiones *Ilusión de control* y *Predicción de resultados*. Cabe destacar que esta motivación de *Jugar para ganar dinero* es la única que predice la *Caza de pérdidas*, síntoma especialmente compartido por la muestra global. Resulta llamativo que en **ambas muestras** participar en apuestas deportivas y gastar más dinero son las vías que se buscan para satisfacer esa intención de ganar

dinero, creyendo además los/as jóvenes que pueden ejercer un control sobre esos sucesos aleatorios (*Ilusión de control*) y que pueden predecir el resultado del juego (*Predicción*).

Se refleja el peligro que tienen las apuestas deportivas de ser confundidas como una vía para ganar dinero en vez de como un juego de azar; considerándose a su vez que gastar más dinero puede facilitar ganar más dinero, lo que conlleva un elevado riesgo de desarrollar síntomas de dependencia al juego como necesitar invertir cada vez más dinero para experimentar la misma sensación (*Tolerancia*), recurrir al juego para recuperar las pérdidas generadas por el mismo (*Caza de pérdidas*) o perder el control del dinero que se juega (*Pérdida de control*). Son, además, estos tres síntomas los más presentes en el conjunto del estudio. No obstante, es fundamental evitar considerar la motivación de *Jugar para ganar dinero* simplemente como una intención de ganancia económica. Si el juego se circunscribiese únicamente al dinero, las personas lo abandonarían tras un balance negativo continuado. Esta cuestión se debatió extensamente a lo largo del grupo focal. Por un lado, se situaba el dinero como objetivo primero y central de la persona jugadora, y por otro lado, se alegaban factores psicoafectivos (“carencias”) intervenientes en la problematización de la conducta.

Con objeto de diseccionar esta motivación, conviene reflejar el papel que juega el circuito de recompensa -muy ligado al neurotransmisor dopamina- que conecta las áreas mesolímbicas (emociones agradables) y el núcleo accumbens (sensación de placer) de nuestro cerebro con el lóbulo frontal -donde tiene lugar el aprendizaje, se configuran las motivaciones de manera compleja y se diseña un plan de acción para satisfacerlas-. Este lóbulo es el resultado de millones de años de evolución y lo que hace al ser humano lo que es, ofreciéndole un margen de elección frente a las respuestas más estereotipadas (estímulo-respuesta) que manejan otras áreas más primitivas del encéfalo. Sin embargo, en las adicciones este sistema de recompensa queda comprometido, perdiendo flexibilidad en la elección del objeto de satisfacción y desarrollándose un sesgo atencional (Verdura, 2014). Así, la persona dependiente queda presa de la búsqueda de una satisfacción anteriormente experimentada a través de un objeto que, además, pierde progresivamente la capacidad de generarla con la misma intensidad (*Tolerancia*). De esta manera, se inicia un ciclo de creciente insatisfacción que interfiere en otras áreas de la vida del sujeto (*Interferencia*), le mantiene pensando recurrentemente en el objeto de adicción (*Preocupaciones*) y le pone muy difícil ser capaz de controlar esos impulsos de búsqueda (*Pérdida de control*). De hecho, Ríos-Flórez y Escudero-Corrales (2016) han encontrado en jugadores patológicos un deterioro cognitivo en áreas prefrontales similar al de otros trastornos por adicción de sustancias. En consecuencia, estos procesos ponen de manifiesto la importancia de, tal y como se señaló en el grupo focal, “ganar por ganar” -más allá del mero beneficio económico-. Es decir, el acto de ganar queda reforzado de manera tanto interna (sensaciones positivas, aumento de la autoestima) como externa (validación social), pero necesitando premios superiores cada vez para obtener la misma satisfacción. De esta manera, se consigue dar cuenta del proceso de *descontar las pérdidas*, por el que los/as jugadores/as ignoran selectivamente lo perdido del cómputo de sus ganancias. Se exemplificó en el **grupo focal** cuando un participante recordó cómo había visto a una persona entrar en un casino con 20 euros, ganar 200, perderlo todo y salir diciendo que sólo había perdido 20.

Respecto a la Búsqueda de emociones positivas, en **muestra joven**, hay una relación directamente proporcional entre jugar por este motivo y el número de síntomas, el porcentaje de gasto y las distorsiones *Ilusión de control* y *Evaluación sesgada de resultados*. Además, los/as que juegan con más frecuencia por este motivo han participado en más simulaciones, tienen mayor intención de dedicarse profesionalmente al juego y juegan con más frecuencia. En cuanto a los **adolescentes** que refieren jugar “*por un sentimiento intenso o de subidón*”, apuestan más en juegos de frontón y deportes rurales de manera presencial.

A diferencia de las investigaciones que señalan que este motivo está más presente entre jugadores/as no patológicos/as (Fortune y Goodie, 2010), en este estudio no se da la diferencia; de hecho, el juego como búsqueda de emociones positivas es un factor que determina la presencia de síntomas. Sin embargo, los resultados van en línea con la argumentación de estos/as autores/as en base a la cual la falta de control conductual y la incapacidad para controlar impulsos (similar a *Pérdida de control*) llevaría a la persona que juega por esas emociones positivas a desarrollar un trastorno de juego. En este estudio, **los/as jóvenes** que juegan con mucha frecuencia por este motivo desarrollan, entre otros síntomas, *Pérdida de control*.

Como se ha señalado anteriormente, también es importante destacar el papel de la *Tolerancia* -la necesidad de jugar cada vez más dinero (o más a menudo)- para obtener la misma emoción positiva ya que lleva a aumentar la frecuencia de juego y ésta se ha observado como un factor predictor de sintomatología, es decir, los/as **jóvenes** que juegan con mayor frecuencia presentan un mayor número de síntomas (“se enganchan”), siendo el juego ocasional un factor protector frente al desarrollo de dependencia.

El motivo de Afrontamiento en **muestra adolescente** únicamente es referido por tres sujetos, por lo que se tiene que descartar del análisis para no comprometer la validez externa. No obstante, en **muestra joven** éste es el único motivo que caracteriza a las personas diagnosticables, prediciendo además 7 de los 9 criterios que componen el trastorno de juego patológico. Este es un factor que una de las personas del **grupo focal** pone en valor, sosteniendo que hay personas que empiezan a jugar y/o juegan con la intención de acabar con un estímulo negativo o de minimizar su efecto, como pueden ser preocupaciones o dificultades personales. Este motivo también muestra una relación directamente proporcional con la frecuencia de juego, el dinero gastado (en términos totales y porcentuales), juego de bingo, apuestas de frontón y deportes rurales, consideración del juego como salida profesional, seguimiento de tipsters y las distorsiones “*si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego*” (*Ilusión de control*) y *Evaluación sesgada de los resultados*. La literatura revisada defiende que las dificultades en la regulación emocional -un elemento del afrontamiento- predicen el desarrollo de juego patológico (Jáuregui et al., 2016) dándose esta relación también en la población joven y adolescente (Estévez et al., 2014; Estévez et al., 2017). Además, estos estudios señalan dos variables en este proceso: rechazo emocional y falta de control. Conceptualmente guardan relación con los criterios diagnósticos *Evitación emocional* y *Pérdida de control*, los cuales se han presentado de forma recurrente entre las personas que en este estudio reportan jugar por Afrontamiento. Se puede, por ende, concluir la relación directa entre hacer uso del juego con este fin y el desarrollo de conductas patológicas y una eventual adicción.

Respecto a los Motivos sociales, los/as adolescentes que juegan “*para celebrar en grupo ocasiones especiales*” muestran un menor gasto semanal en juego y juegan más al bingo de manera presencial. En esta línea, en **muestra joven**, resulta muy destacable que esta motivación es la única que no implica un mayor porcentaje de gasto, es decir, una mayor motivación social para jugar no supone un mayor gasto en juego. Además, aunque sí predice mayores niveles de tres criterios (*Abstinencia, Pérdida de control y Evitación emocional*), no guarda relación con el número total de síntomas reportados. Por último, las personas que juegan con mayor frecuencia por *Motivos sociales* lo hacen en mayor medida en los bares y muestran niveles más elevados de *Ilusión de control* y *Evaluación sesgada de los resultados*. Dentro de la literatura revisada, Yücel et al. (2015) destaca esta motivación social como una vía de desarrollo de juego patológico, observación que no se aprecia de manera directa en el presente estudio.

Atendiendo a las categorías de síntomas concretos, resulta llamativo que la *Pérdida de control* es la única que se predice por los 4 motivos, siendo además uno de los síntomas más compartidos;

## SÍNTOMAS

En la **muestra joven**, cabe destacar que, a pesar de que la prevalencia de juego patológico se ha estimado en base a dos medidas (a.- considerando que para cumplir un criterio es suficiente con responder afirmativamente una de las dos preguntas que lo componen ó b.- considerando que para este cumplimiento se requiere responder afirmativamente las dos preguntas del criterio), los análisis de relación -causal- con el resto de variables se han realizado considerando solo la medida estricta. Como se ha expresado anteriormente, existen numerosos estudios sobre juego patológico basados en cuestionarios que tienden a generar falsos positivos; por lo que, en este ámbito, nos parece especialmente necesario ofrecer conclusiones extraídas con criterios rigurosos. De todas formas, de cara a ofrecer una imagen más completa de la realidad de los/as jugadores/as con síntomas de juego patológico, las cifras de prevalencia de personas diagnosticables se ofrecen incluyendo las dos medidas. En **muestra adolescente**, por el contrario, la medida de síntomas se ha realizado utilizando una única pregunta por criterio.

En términos generales, los criterios más compartidos por **ambas muestras** son *Caza de pérdidas* y *Pérdida de control*, siendo la primera especialmente mayoritaria entre adolescentes mientras que uno de los componentes de la segunda presenta el valor porcentual más elevado entre jóvenes. *Tolerancia* muestra también porcentajes elevados, con puntuaciones más estables, seguida de *Engaño*, que mantiene una gran diferencia entre ambas muestras. Por su parte, *Abstinencia*, *Evitación emocional*, *Pedir dinero* y *Preocupaciones asociadas al juego* se encuentran en un espectro similar; con un menor nivel porcentual general que las anteriores y con diferencias pequeñas entre los tres porcentajes - salvo uno de los componentes de *Pedir dinero* (en jóvenes), que muestra un nivel muy reducido -. En último lugar se encuentra la *Interferencia en los ámbitos social, laboral y/o académico*, con porcentajes bajos en muestra joven y sin presencia en muestra adolescente.

Respecto a las personas diagnosticables, en **muestra adolescente** se encuentra un solo caso, que representa un 2% de los/as jugadores/as adolescentes y un 0.2% de la muestra total. En **muestra joven**, el porcentaje oscila entre el 4.1% y el 17.6% de los/as jugadores/as, representando el 1.4%-5.4% de la muestra total; con un 11.6% de jugadores/as (3.7% de la muestra joven total) que presenta entre 1 y 3 síntomas y que encajaría dentro de la categoría de jugadores/as problema.

Las diferencias en la forma de medir la prevalencia de juego, en el rango de edad estudiado y en los instrumentos y constructos con los que se recoge el juego patológico dificultan enormemente las comparaciones entre estos porcentajes y los obtenidos en los estudios internacionales expuestos. No obstante, los valores porcentuales que ofrecen no se alejan del rango 4.1%-17.6% de personas diagnosticables encontrado en el presente estudio (Elton-Marshall et al., 2016; Canale et al., 2016; Wu et al., 2015). Sin embargo, si se pone el foco en la puntuación estricta (4.1%) no se aleja del 6.5% de jugadores/as problema que arroja Canale et al. (2016), pero sí se distancia marcadamente del 17.4% de jugadores/as en riesgo alto de juego patológico que ofrece Elton-Marshall et al. (2016) y de los/as 14.29% probables jugadores/as patológicos/as de Wu et al. (2015). Estos dos últimos porcentajes hacen referencia a jugadores/as online, pero se reducen al 1.2% y 1.85% en jugadores/as presenciales, más reducidos que el 4.1% referido.

También se cuenta con diferencias en el rango de edad de la muestra y la forma de medir el juego patológico con los estudios realizados a nivel nacional y de la CAPV que dificultan las comparaciones, pero estas diferencias son menores que las que se mantienen con los citados estudios internacionales. Labrador et al. (2013) indica un 1.1% de jugadores/as con problemas de juego, mientras que DGOJ (2015) señala un 4.5%, 8.7% y 20% sobre el total de su muestra joven en sus distintas medidas del juego patológico. González-Ros et al. (2017) reporta un 1.5% de juego

patológico entre su muestra total de menores de edad y CAPV (2017) indica un 0.5% de juego patológico entre la juventud vasca.

El porcentaje señalado por Labrador et al. (2013) es marcadamente menor al 4.1% obtenido en la **muestra joven** del presente estudio, pero se trata de un porcentaje derivado de una pregunta directa sobre si la persona en cuestión considera tener problemas de juego, difícilmente comparable con la medida realizada en este estudio. Por su parte, los porcentajes referidos de DGOJ (2015), que hacen referencia al total de la muestra joven (4.5%, 8.7% y 20%), son mucho más elevados que el 1.4-5.4% correspondiente al presente estudio; mientras que, en **muestra adolescente**, el 1.5% reportado por González-Ros es algo superior al 0.2% que se deriva de este estudio.

Existen ciertas similitudes de medida entre CAPV (2017) y el presente estudio, ofreciendo ambos porcentajes similares (0.5% y 1.4%). Puede que en este periodo temporal haya habido un ligero incremento en el número de jugadores/as patológicos/as o puede que las diferencias entre ambos estudios se deban al rango de edad que abarcan las muestras. CAPV (2017) incluye desde los 18 hasta los 34 años; mientras que la muestra joven de este estudio abarca de los 16 a los 30, concentrándose la mayor parte de los/as participantes en el rango 16-22.

En los/as **adolescentes**, ese caso diagnosticable muestra mayor media global de distorsiones, mayor frecuencia de juego y mayor gasto semanal. Los/as **jóvenes** diagnosticables también presentan más gasto (en términos globales y porcentuales) y un mayor nivel de distorsiones en *Evaluación sesgada de resultados, Predicción de resultados, Ilusión de control y Correlación ilusoria*. Juegan más en el medio online y en locales de apuestas, ocultan en mayor medida su juego a sus figuras parentales y, a nivel de juego presencial, participan más en juegos de casino, apuestas de frontón y deportes rurales y tragaperras. Además, cuentan con más motivos de juego de *Búsqueda de emociones positivas y Afrontamiento*. Este es un hallazgo que contradice parcialmente las opiniones recogidas en el **grupo focal**, ya que, por un lado, la mayoría de los/as participantes piensa que el juego por diversión (entendiéndose como motivo perteneciente a la categoría de *Búsqueda de emociones positivas*) solo se da cuando este es esporádico, y no cuando la persona juega por haber desarrollado adicción al juego. Por otro lado, algunas opiniones concuerdan con los resultados que muestran que las personas diagnosticables cuentan con más motivos de juego de *Afrontamiento*, dado que, tal y como se ha comentado en la sección anterior (*Motivos de juego*), en la sesión de discusión se habla del juego como “vía de escape” ante problemas o carencias personales en personas que empiezan a jugar o que incluso mantienen una conducta problemática. Ante la discrepancia sobre si el divertimento se da más entre personas con problemas de juego o entre aquellas que no los tienen,

La frecuencia de juego ya se había mostrado como una variable predictora de sintomatología, mientras que la relación entre sintomatología y gasto resultaba altamente esperable. En cuanto a las distorsiones cognitivas, cabe destacar que autores como Labrador (2008) defienden que los/as jugadores/as patológicos/as muestran un mayor grado de distorsiones cognitivas y que Orgaz et al. (2013) afirma que este tipo de jugadores/as cuenta con una mayor *Ilusión de control*. Ambas afirmaciones se aprecian en los datos arrojados por el presente estudio.

Por contra, las personas que no encajan en la categoría de personas diagnosticables juegan acompañadas más frecuentemente, dato que va en la línea de los resultados expuestos acerca de el juego en compañía y la realización de apuestas compartidas como factores protectores, apoyados por Estévez et al. (2012) cuya muestra de personas que no presentan síntomas sólo juegan en compañía.

## DISTORSIONES COGNITIVAS

Las distorsiones cognitivas, tal y como advierten Goodie y Fortune (2013) y Labrador (2015), tienen un papel en el desarrollo y mantenimiento de la sintomatología asociada al juego, de niveles de gasto superiores y de frecuencia de juego. Esta influencia, moderada en la muestra adolescente, es muy llamativa por su fuerza en el conjunto de los jóvenes. De manera específica, son la *Ilusión de control*, la *Suerte como responsable de los resultados* y la *Evaluación sesgada de los resultados* las distorsiones que más influencia muestran tener en ambas muestras.

Por otra parte, cabe mencionar la estrecha relación entre pensar que se pueden predecir los resultados de estos juegos con la suficiente experiencia (*Predicción*) y la necesidad de tener que permanecer jugando para restaurar los balances negativos, es decir, no poder abandonar el juego hasta que se recuperen las pérdidas (*Caza*). En la muestra adolescente, varias distorsiones predicen considerar el juego como una opción profesional deseable (*Ilusión de control*, *Correlación ilusoria* y *Suerte como responsable de los resultados*).

Asimismo, es pertinente señalar que los niveles de distorsiones medios son bajos: las respuestas se reparten entre “*en desacuerdo*” y “*ni de acuerdo ni en desacuerdo*” en muestra adolescente y entre “*totalmente en desacuerdo*” y “*en desacuerdo*” en muestra joven, esto es, la mayoría de los/as participantes del estudio no se muestran conformes con los enunciados que representan los sesgos del pensamiento. Además, conviene remarcar que el contacto con los juegos de azar (*Prevalencia de juego*) no aumenta los niveles de distorsiones cognitivas de manera significativa -salvo en *Suerte como responsable de los resultados*- . De hecho, los/as jugadores/as no sólo no presentan niveles superiores de los/as ya no juegan pero sí que se iniciaron, sino que tampoco respecto de los que no han jugado nunca. Sin embargo, y como ya se ha expuesto la relación opuesta sí se da nítidamente, los/as jóvenes diagnosticables de juego patológico presentan un mayor nivel de distorsiones en *Evaluación sesgada de resultados*, *Predicción de resultados*, *Ilusión de control* y *Correlación ilusoria*. Las distorsiones cognitivas asociadas al juego, son responsables de una adicción al mismo.

Estos hallazgos sugieren que las distorsiones están ya extendidas de manera diferencial entre la población y quienes más las compartan (factor predisponente), se vean motivados a jugar (factor antecedente) y tengan una experiencia directa con el juego que incluya ganancias (factor desencadenante), desarrollarán conductas de juego problemáticas. Adquiere de esta manera peso la conceptualización de la existencia de esquemas cognitivos disfuncionales tempranos (Castrillón et al., 2015), si bien no se puede conocer el impacto que tienen las conductas de juego patológicas en la exacerbación de las distorsiones sin realizar un estudio longitudinal con la población objetivo.

Esta argumentación se ve apoyada por el efecto protector que se ha observado conlleva un ISEC alto. El mayor nivel socioeducativo ofrecería herramientas cognitivas para confrontar las falacias del pensamiento condensadas en los diferentes sesgos del pensamiento expuestos, contrarios a la lógica pero inherentes a la subjetividad humana. Es, por ende, clave en la acción tanto preventiva como paliativa de las conductas problemáticas de juego, la identificación y confrontación lógica con las distorsiones cognitivas asociadas al juego.

## CONCLUSIONES

A lo largo de este estudio se ha analizado exhaustivamente la forma en la que la juventud vitoriana participa en juegos de azar, identificando los factores de riesgo y de protección que pueden favorecer o evitar que esta participación se haga de forma problemática.

En términos generales, el porcentaje de jóvenes que **participan en juegos de azar** en Vitoria-Gasteiz es menor que el porcentaje que marcan otros estudios similares. Sin embargo, se percibe un gran número de participantes que comienza a jugar siendo menor de edad. Dada la situación de vulnerabilidad en la que se pueden encontrar estos/as menores, es importante tener en cuenta a este sector de la población y desarrollar medidas que controlen su participación en juegos de azar, más allá de la prohibición legal.

La influencia de la **figura parental** en estos menores resulta fundamental. Si bien en *jóvenes* no se aprecia una relación relevante entre las conductas de juego de sus padres/madres y las suyas propias; los/as menores de 16 años cuyas figuras parentales participan en juegos de azar empiezan antes a jugar, cuentan con más distorsiones cognitivas y, en ocasiones, se ven influidos a jugar a los mismos juegos que sus padres/madres.

Como juego en el que más personas participan, es conveniente realizar algunos apuntes sobre las **apuestas deportivas**. Las personas que participan presencialmente en apuestas deportivas tienen conductas de juego más problemáticas que las personas que no participan en este juego, y en el formato online presentan más distorsiones cognitivas. Más que establecer relaciones causales entre las apuestas y estos comportamientos, es preciso tener en consideración cómo se participa en el tipo de juego más extendido entre la juventud y, conociendo la existencia de estas conductas problemáticas y la presencia de distorsiones, desarrollar acciones específicas para este colectivo. Las apuestas deportivas están particularmente relacionadas a la motivación de ganar dinero y es, por ello, urgente deshacer la **confusión** de éstas con las **actividades financieras** de carácter especulativo (en bolsa) donde la regla general es obtener rentabilidad -con sus excepciones- frente a las primeras, donde la regla general es perder y que sea la casa la que gane beneficio (suficiente para sufragar unas crecientes inversiones logísticas y de publicidad y para seguir aumentando sus dividendos año tras año).

En cuanto a los **problemas de juego** (medidos en términos de criterios de juego patológico) que experimenta la juventud de Vitoria-Gasteiz, salvando las grandes diferencias metodológicas respecto a los estudios analizados, el porcentaje de personas diagnosticables obtenido es menor que el observado en dichos estudios. Cuando se desgranan estos comportamientos, se percibe que los síntomas que más experimenta la juventud jugadora son jugar para recuperar las pérdidas generadas por el juego (*Caza de pérdidas*) y pasar más tiempo o gastar más dinero de lo previsto (*Pérdida de control*), destacando también la necesidad de jugar más para experimentar las mismas sensaciones (*Tolerancia*). Con respecto al sexo-género, durante la juventud, los hombres presentan conductas de juego más problemáticas que las mujeres. Sin embargo, no se desprende que ellas no puedan desarrollarlas en un futuro ya que, cuando este trastorno se expresa en mujeres, lo hace a una edad más avanzada.

Estos problemas de juego tienen relación con una serie de factores, siendo uno de los más importantes las **distorsiones cognitivas**, por su papel predisponente y agravante de las conductas de juego. Estas distorsiones se encuentran presentes en toda la población de diferente manera (independientemente de que jueguen o no) y, cuando las personas con un nivel alto de las mismas empiezan a jugar, pueden desarrollar un trastorno de adicción al juego. Del mismo modo, también tienen influencia en otros factores como el porcentaje de gasto, la frecuencia de juego o, en *adolescentes*, la consideración del juego como una opción profesional. Conviene resaltar que un ISEC

alto actúa como factor protector frente a estas distorsiones. Este mayor nivel socioeconómico y cultural de las familias se entiende que dota de recursos psicolingüísticos para confrontar mediante la argumentación lógica el eventual desarrollo de estos sesgos del pensamiento. En consecuencia, resultaría muy recomendable que tanto los programas de prevención que se desarrollen en los centros educativos como el propio currículo escolar incorporasen contenidos de la Psicología Cognitiva sobre el cuestionamiento y confrontación de las distorsiones cognitivas.

Tras constatar el papel de las distorsiones cognitivas en los comportamientos de juego problemáticos y en el eventual desarrollo de una adicción al mismo, es preciso dar respuesta a las siguientes cuestiones: ¿Por qué juega la gente?, ¿hay acaso motivaciones más nocivas que otras?

De los cuatro **motivos de juego** explorados, el juego por **Afrontamiento** es el único que predice la pertenencia al grupo de personas diagnosticables, por lo que jugar por esta razón debe ser una señal de alarma ante el posible desarrollo de juego patológico.

Por su parte, **Jugar para ganar dinero** resulta con diferencia la motivación más compartida, y representa de forma adecuada el riesgo que existe de confundir el juego con un medio real para ganar dinero. Las personas que juegan pensando que pueden ganar dinero juegan más a apuestas deportivas, gastan más dinero, piensan que pueden ejercer un control sobre el juego (*Ilusión de control*) y predecir su resultado (*Predicción*), y muestran comportamientos de juego problemáticos como volver a jugar para recuperar pérdidas (*Caza de pérdidas*) o gastar más dinero del esperado (*Pérdida de control*). Para ilustrar la gravedad del efecto de esta motivación, cabe destacar que de los 4 síntomas que predice, 3 de ellos son los más compartidos (*Caza de pérdidas*, *Pérdida de control* y *Tolerancia*) y que la motivación económica es la única motivación que predice *Caza de pérdidas*, a pesar de que es el síntoma más compartido. En consecuencia, es fundamental defender el carácter aleatorio del juego y confrontar las creencias que lo perciben como una posibilidad para ganar dinero para así reducir los síntomas que se encuentran especialmente extendidos. En esta línea, puede que las personas con un ISEC bajo sean especialmente sensibles al efecto de la motivación *Jugar para ganar dinero*. Este nivel de ISEC puede indicar un poder adquisitivo reducido y, dado que se comprueba que estas personas tienen un porcentaje de gasto más elevado, puede que recurran al juego con intención de aumentar este poder. A “los/as perdedores/as” de la sociedad, el anhelo de ganar para cambiar su situación junto a su mayor desprotección ante las distorsiones cognitivas les convierte en un colectivo especialmente vulnerable a esta adicción.

Por otro lado, y como se ha podido observar en el grupo focal, a pesar de que se percibe como una motivación menos problemática, la **Búsqueda de emociones positivas** también tiene un componente clínico, y de hecho es junto a **Afrontamiento** la motivación más compartida entre las personas diagnosticables. Este componente clínico puede estar mediado por la relación que se ha encontrado entre la **Búsqueda de emociones positivas** respecto a la frecuencia de juego (identificado como factor de riesgo relevante) y a la **Tolerancia** (uno de los síntomas más compartidos). Así, las personas que juegan por este motivo podrían entrar en un círculo en el que cada vez necesitan jugar más para experimentar el mismo grado de emociones positivas y cada vez juegan de forma más frecuente, factor que predice el desarrollo de síntomas de adicción al juego.

Con respecto a los **Motivos sociales**, estos también tienen una relevancia clínica, ya que se muestran predictores de 3 categorías de síntomas. Sin embargo, se ha mencionado que jugar frecuentemente en compañía es un factor protector contra sintomatología. Para entender esta aparente contradicción, es necesario atender a cómo tiene lugar este juego en grupo. Así, tras analizar cómo se juega, se descubre un efecto de enmascaramiento de conductas problemáticas en el grupo y se encuentra que aquellas personas que jugando acompañadas realizan apuestas individuales cuentan con más sintomatología que quienes realizan apuestas compartidas. Por ello, es necesario diferenciar entre

jóvenes que hacen las apuestas en grupo y jóvenes que se acompañan del grupo, pero realizan apuestas individuales. Estos/as últimos, aunque reportan jugar por *Motivos sociales*, son jugadores/as individuales y no se ven protegidos/as frente a la adicción al juego como aquellos/as que realizan apuestas compartidas.

Otro factor de riesgo de desarrollo de conductas problemáticas, de menor relevancia, pero igualmente influyente es jugar a través de las dos **modalidades** (tanto online como presencial). Existe, por otra parte, un juego que tiene lugar únicamente de manera presencial, de corte más social, que no origina la misma problemática. Del mismo modo, jugar de vez en cuando resulta mucho menos problemático, ya que se observa una relación directamente proporcional entre la **frecuencia** y el número de síntomas. De hecho, jugar diariamente predice cumplir los criterios del trastorno de juego patológico.

Por último, es importante tener en cuenta el papel que la **deseabilidad social** ha tenido en este estudio. Aunque esta tendencia a presentarse de una manera irrealmente positiva es habitual en la adolescencia, existe un 20% de participantes en ambas muestras que ha falseado su imagen en todos los enunciados diseñados. El hecho de que haya una relación inversa entre la deseabilidad social y la participación en jóvenes sugiere que los porcentajes reales de juego son mayores de lo expresado.

Ante la situación observada en relación a la participación de la juventud de Vitoria-Gasteiz en los juegos de azar, el equipo investigador considera que es fundamental poner en valor las conclusiones recogidas y también, tal y como se adelantaba al hablar de los objetivos, formular una serie de propuestas basadas en los hallazgos del estudio que permitan enriquecer futuras políticas sociales y acciones.

Concretando en la preocupación creciente en relación a los juegos de azar, hay que tener en cuenta que toda innovación tecnológica o irrupción fenomenológica supone cambios sociales. En este caso, dichas modificaciones pueden ser positivas si se cuenta con una comprensión de la realidad ajustada, se minimizan los factores de riesgo y se dota de herramientas psicosociales para que la relación con los juegos de azar no traspase la barrera de lo lúdico y sea una práctica responsable.

## PROPUESTAS

Dado el trabajo realizado hasta el momento, desde el equipo investigador se quieren hacer una serie de propuestas de actuación derivadas del análisis:

1. En lo que respecta al elevado número de menores que participan en juegos de azar, por un lado, es necesario implantar medidas que aseguren el cumplimiento de la prohibición legal. Por ejemplo, de forma similar a como se hace con algunas máquinas de tabaco, los bares podrían incluir un **sistema de bloqueo** en las máquinas de juego, de forma que sea necesario solicitar a un/a trabajador/a del establecimiento su encendido y éste/a pueda corroborar la mayoría de edad.
2. Este acceso a juegos de azar por parte de menores también debería ser afrontado más allá de la regulación legal. Dado que el juego se encuentra motivado por creencias irracionales, desarrollar programas educativos que incluyan la **confrontación y prevención de estas creencias** sería una acción muy útil para la reducción de los comportamientos problemáticos en el juego. Educar en contenidos que fomenten el pensamiento crítico y autónomo, el cuestionamiento de ideas preconcebidas y el razonamiento lógico reduciría de forma drástica la influencia de las distorsiones cognitivas.
3. La implantación de contenidos de este tipo, o de charlas preventivas sobre las conductas patológicas de juego, debería hacerse desde una **edad temprana**. Si las edades de inicio en el juego se encuentran entre los 12 y los 15 años es necesario acceder a los/as menores de esa edad, psicoeducando sobre el carácter del juego y estableciendo la frontera entre lo lúdico y lo nocivo, de tal forma que cuando ese inicio se produzca ya posean las herramientas adecuadas para gestionarlo.
4. Además de las conductas de los menores, también es importante tener en cuenta el **contexto** en el que ocurren estas conductas. La contribución de los/as progenitores/as, la normalización social del juego, la presencia de publicidad del juego en espacios en los que los/as menores desarrollan su ocio, el uso de figuras atractivas para este colectivo como medio de promoción del juego... son factores que si no se controlan van a dificultar enormemente que los/as jóvenes pongan en práctica las herramientas que hayan podido adquirir.
5. Las creencias irracionales y la motivación económica para jugar ponen de manifiesto que el juego no se contempla como el suceso aleatorio y probabilístico que en realidad es. El juego posee componentes de diversión, socialización o contribución a un beneficio social y cabe la posibilidad de que acarree un beneficio económico; pero poner el foco principal en estos componentes -como hace con mucha efectividad la **publicidad**- puede favorecer esas falsas creencias y el uso problemático del juego. Por ello, es necesario generar una imagen ajustada a la realidad sobre qué es el juego; enfatizando primero esa aleatoriedad y posibilitando que las personas, una vez comprendan el carácter del mismo, puedan decidir libremente participar o no en él.

6. Este énfasis en la aleatoriedad adquiere una especial relevancia entre las personas que presentan una **vulnerabilidad económica**. Tras la crisis económica, se ha pasado de jugar por diversión a jugar para ganar dinero (de nuevo con esa percepción errónea del juego de base). Es por ende, motivo de alarma social y de imperativa respuesta institucional proteger de manera particular a las personas con dificultades económicas graves, que pueden percibir el juego como la solución a sus problemas y agravar su situación. La combinación de precariedad y dependencia al juego puede implicar una verdadera tragedia social y condenar a la marginación a sus afectados/as.
7. A modo de conclusión, se subraya el juego como una realidad presente en nuestra sociedad que debe ser gestionada, evitando que la exigencia de rentabilidad económica esté por encima de los **derechos y la salud** de la ciudadanía.

## LIMITACIONES

Una de las principales limitaciones del presente estudio es que, por motivos de logística y con el fin de facilitar la comprensión entre las personas más jóvenes, hubo que reducir y simplificar el diseño del cuestionario destinado a la población adolescente, lo que ha hecho que los datos obtenidos en las diferentes muestras no sean totalmente comparables entre sí.

Además, el hecho de que los cuestionarios utilizados haya sido elaborados por el equipo de investigadores/as, en vez de incluir de forma literal cuestionarios validados, implica que las mediciones que se han hecho puedan comprender un margen de error, esto es, se desconoce la fiabilidad de los instrumentos de medida. En el porcentaje de juego patológico, se ha buscado compensar este posible margen de error proporcionando dos formas de medida distintas.

La agrupación de los centros educativos en los niveles de ISEC se ha realizado siguiendo el criterio de un experto del ámbito educativo de la ciudad, pero al no utilizar una baremación objetiva cabe la posibilidad de que esta agrupación no haya sido del todo exacta.

A la hora de administrar los cuestionarios, el equipo investigador tuvo ocasión de asistir y de estar presente en algunas de las sesiones para resolver dudas y guiar a los/as participantes, pero en otras, por razones logísticas, no fue posible. Es importante destacar que en las sesiones en las que el equipo estuvo presente se observaron algunos distractores (ruido, comentarios,...) que pudieron afectar a la cumplimentación de dichos cuestionarios. Sin embargo, no se ha apreciado que el impacto de estos distractores fuese relevante.

Que se haya utilizado un autoinforme incluye las limitaciones propias de este instrumento. Poniendo un ejemplo, es posible que las respuestas a preguntas como el gasto semanal no reflejen la realidad de forma exacta porque los/as participantes no sean conscientes de cuánto dinero gastan realmente, o no realicen el ejercicio de introspección y reflexión que requiere una respuesta fiel a la realidad. Del mismo modo, en cuanto a las motivaciones, cabe la posibilidad de que los/as participantes desconozcan la razón real subyacente a su conducta, dando, por tanto, una respuesta inexacta al cuestionario.

Aunque se hace referencia a la juventud vitoriana, la muestra escogida no contempla todas las particularidades de este colectivo. Mayoritariamente han participado personas escolarizadas de los 13 a los 22 años y, aunque la juventud trabajadora y más adulta sí ha tenido representación, las personas que nunca han formado parte del contexto escolar no se han visto representadas.

En cuanto al método cualitativo, es importante considerar el efecto contaminador que pueden haber tenido las primeras opiniones expresadas o la postura mayoritaria en las posiciones individuales. Aunque resulta esperable que este efecto se haya reducido por medio del cuestionario inicial (a través del discurso interno que genera la expresión de una opinión ante un tema concreto), hay que tener en cuenta que se pudo haber alterado en cierto sentido la información emitida por los/as participantes. A su vez, hay que tener en cuenta que algunas de las personas que tomaron parte en las discusiones se conocían o incluso tenían una relación de amistad previa a la sesión, factor que puede haber afectado a la dinámica de la reunión e incluso haber influido en la expresión de opiniones.