

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

INFORME COMPLETO

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.**

**INFORME COMPLETO**

**Servicio de Juventud**

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

## ÍNDICE

<b>PREÁMBULO</b> .....	4
<b>Glosario y aclaraciones</b> .....	4
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	10
<b>Plan Joven</b> .....	10
<b>Legislación</b> .....	11
<b>Marco Teórico</b> .....	12
<i>Definición de juegos de azar y juego patológico</i>	
<i>Juego online</i>	
<i>Distorsiones</i>	
<i>Consumo de sustancias</i>	
<i>Motivos de juego</i>	
<i>Publicidad</i>	
<i>Estudios previos</i>	
<b>Objetivos</b> .....	29
<b>Hipótesis</b> .....	30
<b>MÉTODO</b> .....	31
<b>Bloque A: datos cuantitativos</b> .....	31
<i>Participantes</i>	
<i>Instrumentos</i>	
<i>Procedimiento</i>	
<i>Análisis de datos</i>	
<b>Bloque B: datos cualitativos</b> .....	34
<i>Participantes</i>	
<i>Procedimiento</i>	
<i>Análisis de datos</i>	
<b>RESULTADOS</b> .....	37
<b>Bloque A: datos cuantitativos</b> .....	37
<i>Resultados I - Datos descriptivos</i>	
<i>Resultados II - Análisis explicativos y asociaciones</i>	
<b>Bloque B: datos cualitativos</b> .....	112
<b>CONTRASTE DE RESULTADOS</b> .....	130
<b>CONCLUSIONES</b> .....	157
<b>PROPUESTAS</b> .....	162
<b>LIMITACIONES</b> .....	164
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	166
<b>ANEXOS</b> .....	172
<b>Anexo 1: Tablas SPSS de resultados estadísticos – Análisis cuantitativo</b> .....	172
<b>Anexo 2: Cuestionario de Actitudes sobre el juego – Análisis cualitativo</b> .....	199
<b>Anexo 3: Cuestionarios íntegros</b> .....	201
<b>Anexo 4: Mapa de los salones de juego y locales de casas de apuestas en Vitoria-Gasteiz</b> .....	223

## PREÁMBULO -GLOSARIO Y ACLARACIONES-

Por razones de economía del lenguaje y facilitación de la lectura, se utilizan a lo largo del informe una serie de términos que ilustran o resumen la esencia de conceptos más complejos manejados en la presente investigación. Así, el objetivo de este apartado es identificar cuáles son estos términos y explicar a qué hacen referencia.

\* 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, sino 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 **prevalencia** 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*”
  
- ***Evaluación sesgada de los resultados***
  - “*Los buenos jugadores, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero*”
  
- ***Intencionalidad***
  - “*A veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar*”

## **ELABORACIÓN DEL INFORME:**

Este estudio se ha elaborado desde el Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz 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 autoría se quiere reconocer y poner en valor.

Es preciso señalar que, por motivos logísticos, no se han incluido algunas de las tablas que recogen los análisis estadísticos realizados. Las bases de datos son propiedad del Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, por lo que cualquier consulta de las mismas puede ser solicitada a este organismo.

## INTRODUCCIÓN

### PLAN JOVEN

Este informe se enmarca dentro del IV Plan Joven Municipal 2017-2019, que es la continuación de las políticas de juventud que se han ido desarrollando desde 2006 en otros tres planes jóvenes. Estas políticas están centradas en el colectivo joven, coordinadas entre los distintos agentes políticos de la ciudad y construidas desde todos los niveles de la labor municipal. Se busca proponer avances concretos en los aspectos más prioritarios para la realidad del colectivo, promoviendo su participación en todos los momentos del plan y adaptándose a la evolución dinámica de la realidad juvenil.

Dentro de ese contexto, este informe supone una herramienta de seguimiento y evaluación, que responde a las propuestas realizadas por el grupo de trabajo sobre *situaciones de desventaja y conductas de riesgo*. Dichas propuestas se pueden concretar en:

- Concienciación sobre la capacidad que tienen los juegos públicos, y no sólo el juego privado, para causar una adicción al juego, aumentando el conocimiento que la población tiene sobre esta patología.
- Observación de la evolución del juego online.
- Consideración de las circunstancias particulares de la población inmigrante como medio de acercamiento al juego.
- Realización de campañas de concienciación enfocadas a las personas afectadas por el juego.
- Difusión de las páginas web que acerquen a los/as usuarios/as los servicios sanitarios.
- Facilitación de una formación específica en profesionales sanitarios y servicios sociales.
- Información a la población general sobre la relación entre la adicción al juego y la dependencia de sustancias, realizando un estudio sobre este ámbito.
- Realización de un estudio que indique la prevalencia de la ludopatía en la juventud, de cara a llevar a cabo campañas de prevención en esta población.
- Exploración de la presencia de un trastorno mental en las personas que presentan una adicción al juego.

De esta forma, como continuación del trabajo realizado hasta el momento, el presente informe va a analizar 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.

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 mencionadas. Se define el 2019 como año para la puesta en marcha de esta acción desde el Servicio de Juventud. En esta línea, se ha realizado el presente informe en coordinación con ASAJER, incluyendo también al Servicio de Salud Pública y a la Policía Local en esta cooperación.

### LEGISLACIÓN

A este respecto hay que mencionar varias fechas relevantes. La primera es el año 1977, en el que la práctica de los juegos de azar fue legalizada. Se determinó que, en función del tipo de juego, la regulación del mismo correspondía al Estado o a las Comunidades Autónomas. Así, el primero se hace cargo de las loterías, apuestas deportivas y sorteos de la ONCE; mientras que las segundas regulan los “casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas” (Ley Orgánica 3/1979, página 7).

Dicha legislación no experimentó ningún cambio sustancial hasta 2011, año en el que se reguló el juego online y se creó la Dirección General de Ordenación del Juego, encargada de la regulación de este juego online en el ámbito estatal. De esta forma, se crearon y concedieron licencias a operadores de juego online que garantizaran la participación en los juegos de azar de forma segura (DGOJ, 2018): estableciendo reglas de juego claras, informando de dichas reglas a

los/as usuarios, garantizando un juego sin trampas ni estafas, asegurando las aportaciones y recompensas económicas e identificando a los/as participantes -de cara a impedir el acceso a los menores de edad-.

En lo que respecta al ámbito territorial, la Comunidad Autónoma del País Vasco se regía por la ley 4/1991, que experimentó numerosas modificaciones hasta generar una regulación “excesivamente dispersa” que “contempla formulaciones desparejas para aspectos que pudieran ser comunes a diversos sectores del juego” (Decreto 120/2016, página 1). Por ello, en julio de 2016 se aprobó 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.

La asociación ASAJER señala que en 2008 se concedieron hasta 700 licencias para máquinas de juego en la CAPV, a las empresas Kirolbet, Retabet y Codere. Asimismo, en octubre del pasado año se creó 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; de cara a posibilitar la adaptación de las políticas públicas a datos objetivos (Decreto 147/2018).

Por último, cabe destacar que, recientemente, EITB ha aprobado una serie de medidas en relación al juego que afectan a toda la comunidad autónoma. Según recoge EITB.eus (2 de mayo de 2019), el medio de comunicación ha prohibido la emisión y/o inserción de la actividad publicitaria y promocional relacionada con el juego en todos sus medios (radio, televisión e internet). Existen algunas excepciones a esta prohibición: las loterías y apuestas competencia del Estado, la ONCE y la publicidad estática o la promoción que sea parte indivisible de la adquisición de derechos y de la producción de la señal a difundir. A pesar de que los cambios entraron en vigor el mismo 2 de mayo, algunos acuerdos de comercialización previos a la entrada en vigor de la aprobación de dichas medidas pueden mantenerse hasta finalizar el año.

## MARCO TEÓRICO

En este apartado vamos a contemplar, por un lado, varios puntos relevantes para la elaboración de nuestro cuestionario, desarrollando las áreas que se han tenido en cuenta. Por otro lado, contemplamos numerosos estudios que ya han analizado la participación en juegos de azar y el juego patológico entre la población joven.

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

Antes de realizar los análisis pertinentes, consideramos necesario definir de forma explícita qué variables estamos midiendo y a qué nos referimos cuando utilizamos un término concreto.

En primer lugar, es necesario especificar a qué nos referimos con la expresión “juego de azar”. Se trata de 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). En estos juegos se percibe claramente un inicio y un fin, se sabe cuándo se gana y cuándo se pierde y la destreza de la persona que participa en el juego le permite influir sobre su resultado (King et al, 2015). Son dos conceptos que pueden tener una estrecha relación, especialmente si consideramos los juegos de azar online, pero en este estudio nos centraremos exclusivamente en los juegos de azar.

En segundo lugar, es preciso analizar el concepto de “ludopatía”. Este término se encuentra muy extendido, pero desde la psicología clínica es más frecuente hablar de “juego patológico”. En un inicio el juego patológico se conceptualizó como un trastorno mental que afecta al control de impulsos. Posteriormente se ha enfocado desde las adicciones a sustancias,

mejorando la comprensión sobre la participación en juegos de azar al englobar conceptos como uso, abuso, tolerancia o abstinencia (Salinas, 2004). 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 los 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 maniaco.

Además, se contemplan varias especificaciones, siendo necesario determinar si el trastorno es:

- *Episódico*, cumple los criterios diagnósticos en más de una ocasión, si bien los síntomas remiten durante varios meses por lo menos entre periodos de juego patológico; o *persistente*, experimenta síntomas continuamente, cumple los criterios diagnósticos durante varios años.
- *En remisión inicial*, tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un mínimo de 3 meses, pero sin llegar a 12 meses; o *en remisión continuada*, tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un periodo de doce meses o más.
- Gravedad: Leve: cumple 4–5 criterios, Moderado: cumple 6–7 criterios y Grave: cumple 8–9 criterios.

Como se puede contemplar, no es suficiente con señalar si a una persona se le puede aplicar el diagnóstico de juego patológico, sino que en función de los síntomas que presente se pueden distinguir varios niveles dentro del mismo trastorno. Aunque este manual no lo recoja, la literatura científica habla asimismo de otros 3 conceptos: jugador/a social, jugador/a profesional y jugador/a problema (Labrador, 2012).

*El/la jugador/a social* participa en el juego de manera ocasional, buscando diversión o jugando con personas allegadas, independientemente del dinero que gane o pierda. También es capaz de interrumpir su participación en el juego. Se asocia a personas que cumplan uno o ninguno de los criterios diagnósticos señalados.

*El/la jugador/a profesional* utiliza el juego como forma de vida para obtener ganancias. Participa en el juego teniendo en cuenta las leyes de la probabilidad, no arriesga por azar y mantiene un control emocional. No obstante, a largo plazo existe la posibilidad de que desarrolle síntomas de juego patológico (Secades y Villa, 1998).

*El/la jugador/a problema* participa en el juego de manera regular, presenta dificultades para controlar sus impulsos de juego e incurre en gastos suficientemente elevados como para que puedan generarle problemas. Sin embargo, aunque esta actividad le requiera cada vez más tiempo y dinero, no deja de atender por ello otros ámbitos de su vida, como el laboral o el familiar.

Con todo, en el presente estudio se hablará de jugador/a diagnosticable puesto que no se está recogiendo suficiente información clínica como para aseverar la presencia del trastorno, sino que se están recabando indicadores de síntomas que ofrezcan una idea acerca de la prevalencia de la patología. Además, el objetivo del estudio no es realizar una medición clínica exhaustiva, evaluación que consumiría una gran cantidad de recursos e impediría recoger información de otras áreas.

### ***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. Así, los 14.000 millones apostados en máquinas tragaperras en 2008 pasaron 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 ininterrumpido.

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 Lalanda; 2018). Finalmente, en el ejercicio 2018 continúa esta tendencia con un aumento del margen de beneficio en un 28,48% (>699M€ ; DGOJ, 2019).

De hecho, el juego online posee algunas características estructurales que influyen en su capacidad adictiva (ASAJER, 2017; McCormack, 2011):

1. *Accesibilidad*: el medio online posibilita que se juegue desde cualquier lugar físico, sin necesidad de hacer desplazamientos ni ajustarse a márgenes temporales. Además, la posibilidad de jugar en un entorno en el que el/la jugador/a se encuentra cómodo/a disminuye la percepción del riesgo.
2. *Anonimato*: se reduce el estigma derivado de que otras personas vean que un individuo juega y se eliminan barreras sociales de acceso a determinados juegos (p. ej. poker). Este hecho fomenta la desinhibición de la persona jugadora, pudiendo implicar que apueste más dinero.
3. *Inmersión/Disociación*: el uso de internet puede provocar sensaciones de disociación o de pérdida de la noción del tiempo; lo que, traducido al juego online, puede derivar en una mayor dedicación temporal a las conductas de juego.
4. *Frecuencia de eventos*: las plataformas telemáticas reducen el tiempo de espera que existe entre la realización de la apuesta y su resultado, y posibilitan participar en varios juegos al mismo tiempo; características que favorecen el desarrollo de la adicción al juego.
5. *Interacción*: la sensación de no ser un mero espectador puede ser reforzante en sí misma y fomentar el sesgo de ilusión de control que experimenta el/la jugador/a.

6. *Simulación*: se ofrecen “demos” en las que no se apuesta con dinero real, favoreciendo el sesgo señalado y pudiendo actuar como puerta de entrada al juego con menores de edad.

### ***Distorsiones***

Habitualmente, a la hora de afrontar un problema, las personas no codifican ni analizan toda la información que reciben, sino que lo hacen solo con una parte de ésta y rechazan el resto, a menudo distorsionando o sesgando la información completa. Todo ello facilita la realización de tareas, pero a su vez, hace que sea más probable que se llegue a conclusiones erróneas o inadecuadas. En resumidas cuentas, el desarrollo de distorsiones cognitivas es relativamente habitual, ya que se tiende a simplificar la información que se recibe 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 a la persona jugadora a tomar decisiones poco adecuadas, como por ejemplo, decidir jugar en condiciones en las que las probabilidades de ganar están en contra, o más aún, decidir seguir jugando cuando la reiteración de las conductas de juego ha tenido consecuencias muy negativas (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, estos 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). A su vez, Labrador (2008) señala en sus resultados que los/as jugadores/as patológicos/as reflejan un mayor grado de errores cognitivos cuando estiman sus posibilidades de ganar frente a un grupo de no-jugadores. En definitiva, 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).

Algunas de estas distorsiones son más frecuentes y más relevantes según el tipo de juego; en concreto, en una investigación reciente de Orgaz, Estévez y Matute (2013) se examina una de las distorsiones más estudiadas en este ámbito, la ilusión de control. En él se concluye que los jugadores patológicos son más vulnerables a la ilusión de control que los no jugadores, factor que apoya la idea de que esta distorsión cognitiva puede ser un problema generalizado en la vida cotidiana de los jugadores y que, por lo tanto, no está restringido a su conducta de juego. De todas formas, autores/as como Labrador (2008) y Labrador (2015) afirman que por ahora no existe suficiente evidencia empírica que pueda dar pie a determinar cuáles son los sesgos más destacados en el mundo del juego.

Como se ha comentado hasta ahora, las distorsiones cognitivas son en gran parte responsables de las conductas de juego inadecuadas, y por ello se repara en la importancia de considerar la modificación de estos esquemas mentales para conseguir que el/la jugador/a deje de jugar. El cambio se ha estudiado y existe un apoyo significativo para la idea de que es posible conseguirlo a través de tratamientos cognitivo-conductuales, pero hay que tener en cuenta que esta transformación de las cogniciones, aunque en gran parte sea necesaria y trascendental, en algunas ocasiones puede no ser suficiente para modificar las conductas de juego, ya que sería sólo

uno entre los posibles factores responsables del desarrollo y el mantenimiento del juego (Labrador, 2015).

Teniendo en cuenta la información expuesta, consideramos que es importante analizar este factor con el fin de descubrir si existen sesgos entre nuestros/as jóvenes y conocer cuáles son las distorsiones que subyacen tras sus conductas de juego, para así, poder nutrir y dirigir las futuras acciones de prevención o concienciación con un conocimiento concreto en esta materia. Así, 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, presentaciones clínicas, y evidencia de factores etiológicos, genéticos y ambientales. El mismo informe recoge datos de diversos estudios y revisiones de la literatura recientes, siendo destacables las cifras ofrecidas por Lorains, Cowlshaw y Thomas (2011), que apuntan que entre las personas que presentan adicción al juego existen altas tasas de comorbilidad, siendo la prevalencia más alta con dependencia a la nicotina (60.1%) seguida por trastornos por abuso de sustancias (57.5%).

Algo que cabe señalar es que la ingesta de alcohol o 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. Como resulta evidente, este tema es de gran interés para el ámbito que se está tratando en el presente informe y creemos que merece la pena analizarlo con más profundidad, pero es algo que por el momento trabajamos de forma parcial por razones que se comentarán en el apartado de objetivos.

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

Este apartado tiene una especial relevancia de cara a la necesidad de realizar campañas de prevención que plantea el grupo de trabajo sobre situaciones de desventaja y conductas de riesgo, ya que las razones por las que la población joven participa en juegos de azar tendría una gran influencia en el enfoque de dichas campañas. Por ejemplo, una campaña centrada en las distorsiones sobre los motivos sociales a través del juego sería sustancialmente distinta de una campaña centrada en el uso del juego como herramienta de escape de emociones negativas.

Se trata de una realidad dinámica, que evoluciona a lo largo del tiempo. 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, hemos incluido en el diseño de nuestro cuestionario un autoinforme recientemente creado que tiene en cuenta el conocimiento científico más actualizado en este ámbito, como es 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 se relacionan en el estudio referido 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: rechazo (no-aceptación) y falta de control. El rechazo, entendido como la tendencia a juzgar negativamente la experiencia emocional y reaccionar con vergüenza o malestar antes las propias emociones, implica la participación en el juego como medio para evitar emociones desagradables. Por su parte, la falta de control enfoca el desarrollo de la problemática de juego desde la impulsividad.

Estévez, Jáuregui, Sánchez-Marcos, López-González y Griffiths (2017) señalan esta misma relación correlacional en una muestra de jóvenes y adolescentes alaveses. Las dificultades en regulación emocional se asocian a la presencia de juego patológico, siendo específicamente las variables de rechazo y falta de control los factores que correlacionan con la patología. Cabe destacar que Estévez, Herrero, Sarabia y Jáuregui (2014), basándose también en población joven y adolescente, además de indicar el papel de la regulación emocional en general y la falta de control y rechazo en particular respecto al juego patológico, señala la influencia de la confusión emocional (incapacidad de nombrar las propias emociones) y la desatención emocional (incapacidad de orientar los recursos atencionales a la información emocional).

Por su parte, Estévez, Herrero y Sarabia (2012) realizaron un estudio con personas de entre 12 y 30 años residentes en la CAPV, comparando sus datos con los obtenidos a partir de personas con juego patológico. Obtuvieron resultados similares, encontrando diferencias significativas entre los dos grupos en regulación emocional, rechazo, falta de control, desatención e incertidumbre.

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 y chicas 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.

Por último, mencionar a Sarabia, Estévez y Herrero (2014), que recogen información cualitativa sobre los motivos de juego entre la juventud vasca. Se destaca la perspectiva económica, jugar para ganar dinero, y la accesibilidad a los distintos tipos de juego. Además, la modalidad presencial del juego se enfoca desde su carácter social.

### ***Publicidad***

La publicidad acerca de los juegos de azar se encuentra muy presente en los medios de comunicación, incluyendo una amplia variedad de juegos (bingo, juegos de casino, apuestas deportivas, loterías, juegos de la once...) y caracterizada por personajes de gran impacto mediático. En Vitoria-Gasteiz, concretamente, resulta llamativo que los dos principales equipos deportivos están patrocinados por casas de apuestas y muestran sus logos en las equipaciones. Estos hechos promueven que la publicidad reciba una marcada atención mediática a la hora de considerar los efectos negativos que el juego puede tener en las personas, pero las relaciones que existen entre publicidad y juego son más complejas de definir.

En un exhaustivo metaanálisis, Binde (2014) considera que la influencia que la publicidad tiene en el desarrollo de juego patológico es relativamente pequeña.

Por un lado, el estudio señala que existe evidencia para sostener que la publicidad mantiene o exacerba los síntomas de juego patológico que una persona ya presenta. Además, indica que las personas jugadoras patológicas manifiestan que esta publicidad ha influido en los problemas que tienen o han tenido. Cabe destacar el estudio de Thomas et al., (2012) que muestra que los anuncios presentados durante un evento deportivo acerca de apuestas en dicho evento fomentan la realización de apuestas de forma impulsiva.

Por otro lado, el estudio afirma que no existe evidencia para defender que la publicidad estimule la participación en juegos de azar ni genere una actitud positiva respecto al juego. Asimismo, destaca que los juegos muy publicitados presentan una reducida tasa de juego patológico, que en comparaciones entre distintos países un volumen de publicidad elevado no se asocia a prevalencias altas de patología, y que entre 2004 (o 1997, en EEUU, Canadá y Australia) y 2008 se ha apreciado una reducción de la prevalencia de juego patológico que ha coincidido con un aumento en la publicidad sobre el juego.

Binde sostiene que no existen estudios que analicen de forma específica el efecto de la publicidad en la participación en juegos de azar, tiene en cuenta los estudios sobre el alcohol (por tratarse de otro tipo de adicción) y manifiesta que existe poca evidencia que sostenga que los anuncios sobre bebidas alcohólicas tengan un papel sustancial en el consumo perjudicial.

En conclusión, 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.

### ***Estudios previos***

Antes de contemplar los datos de nuestro estudio, es importante tener en consideración las cifras que arrojan otros estudios. En primer lugar, expondremos estudios realizados en otros países con población joven. En segundo lugar, reflejaremos la información que nos resulta de interés de los dos estudios de prevalencia que se han desarrollado a nivel nacional. Por último, señalaremos los datos aportados acerca de la Comunidad Autónoma del País Vasco en general y de Álava o la ciudad de Vitoria-Gasteiz en particular acerca de la juventud.

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 intervalo temporal en el que se llevó a cabo el estudio, el país en el que se realizó, el intervalo de edad de los/as jóvenes participantes, el periodo temporal que se tuvo en cuenta para considerar a una persona como jugador/a, el instrumento a través del cual se midió el juego patológico y los porcentajes tanto de prevalencia de juego como de juego patológico (en sus distintas concepciones).

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

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. Estos/as jóvenes representan el 9% de las 3.000 personas que componen el estudio, y el 69,9% de este grupo de edad participa en juegos de azar. Teniendo en cuenta los tipos de juego, el estudio indica que el 59,5% de estos/as jóvenes participan en los juegos de la SELAE, el 24,2% en juegos de la ONCE y el 20,8% en lo que los autores refieren como “otros juegos”; siendo en el grupo de edad que más participa en esta última categoría.

En lo que respecta al juego patológico, la encuesta incluye el cuestionario NODS y una pregunta directa sobre si la persona encuestada considera que tiene problemas con el juego. Se señala la media de edad de las distintas categorías del NODS, pero no se contempla qué categorías diagnósticas corresponden a los jóvenes de forma específica. Sin embargo, con la pregunta directa sí se hace una división por grupos de edad, señalando que el 1,1% de las personas reconocen haber tenido problemas con el juego. Cabe destacar que un 3,77% de la

muestra total no reconoció haber tenido problemas con el juego, pero fue categorizado como jugador/a en riesgo, problema o patológico por el NODS.

DGOJ (2015) amplía el rango de edad del grupo joven, abarcando a menores de entre 15 y 17 años con una encuesta específica. Además de esta encuesta para menores, se pueden diferenciar otras 3 fuentes de información: encuesta online a población general, encuesta online a personas jugadoras online y entrevista presencial.

Los dos últimos arrojan cifras similares sobre los/as jóvenes. En la entrevista presencial el grupo de edad de entre 18 y 24 años representaba el 8.8% de la muestra. Un 84.4% de ellos/as 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, la población joven representa a un 7.8% de la muestra, con un 7.5% de clasificados/as como personas jugadoras en riesgo y un 8.7% como personas jugadoras con problema o patológica (expresados conformando una única categoría).

Resulta muy llamativo que la modalidad de encuesta online ofrece otros datos distintos. El porcentaje de jóvenes que participa en juegos de azar asciende al 90.8%, el de personas jugadoras en riesgo se eleva al 11.3% y el de personas jugadoras 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 asturianos/as 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, ASAJER llevó a cabo en 2008 un estudio de la prevalencia de la adicción al juego en Álava, mostrando que el 65.6% de los/as jóvenes alaveses/as (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. En términos generales, se comprobó que la población joven jugaba menos que la población adulta, aunque esta proporción se invertía en los juegos privados. Si tenemos en cuenta los tipos de juegos de azar, los que contaban con más participación entre los/as jóvenes eran las apuestas de frontón y deporte rural (44.3%), seguidas de apuestas deportivas (39%), quiniela (34.9%), juego online (31.5%), rascas de la ONCE (29.9%), máquinas tragaperras (25.9%), euromillón (25.2%) y cartas (24.3%); entre otros. Destacar que, en los deportes rurales, la edad media con la que se realiza la primera apuesta era de 24.5 años, y de 25.1 para el inicio a jugar regularmente; mientras que para las apuestas deportivas ambas edades medias se situaban en torno a los 26.3 años.

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. Es precisamente la participación en estos dos juegos la que ha experimentado un mayor incremento de 2012 a 2017 entre la población general, pasando los juegos públicos del 53.3% al 68.7% y las apuestas deportivas del 1.6% al 7.3%; mientras que la participación en el resto de juegos se ha reducido o se ha mantenido estable.

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 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 los/as jóvenes).

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.

El estudio de 2012 distinguió entre población clínica y población no clínica, el primer grupo con jóvenes de entre 16 y 22 años y el segundo con personas de entre 16 y 26 años (siempre y cuando el/la participante hubiese empezado a jugar antes de los 18 años). Estos/as adolescentes 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.

En cuanto a la modalidad de juego, enfocan el juego presencial desde el plano social, la inmediatez de la recompensa y las dificultades para hacer trampas. Respecto a la modalidad online, señalan una amplia variedad de opiniones: implicación de una cantidad de dinero superior, mayor accesibilidad (siendo a la vez un problema para dejar de jugar) porque no hay un límite temporal ni es necesario desplazarse, no se percibe el lenguaje no verbal... Dentro de este formato de juego, los/as componentes del grupo clínico mostraron preferencia por jugar en vivo.

Dentro de las apuestas deportivas, el estudio refleja casos en los que el juego se produce en familia y se destaca que los/as menores cuentan con una marcada facilidad para acceder a las máquinas de apuesta (en bares o locales).

Por su parte, el juego patológico se enfoca en términos económicos. Los/as jóvenes no lo consideran problemático mientras se gane dinero, dando un peso mayor al poder adquisitivo que al dinero apostado. 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 periodos muy prolongados, apostando grandes cantidades de dinero con una enorme fluctuación entre ganancias y pérdidas.

En 2014 se reclutó a 79 jóvenes y adolescentes de entre 16 y 23 años, sin incluir a personas que presentasen problemas de juego. Este estudio recogió muchas de las conclusiones que se alcanzaron en el estudio anteriormente mencionado. Los/as 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, refiriendo que la modalidad online implica un mayor gasto económico.

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

Como se ha mencionado anteriormente, en fases previas a la elaboración de este informe ya se han detallado un amplio número de objetivos a seguir (resumidos en el apartado “Plan Joven”). 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 (realización de campañas de concienciación, difusión de páginas web y facilitación de formación a profesionales) y otras por optimizar recursos (relación entre adicción al juego y dependencia de sustancias, presencia de trastornos mentales en personas con adicción al juego). Estos dos últimos puntos resultan de gran interés y su evaluación es totalmente necesaria, pero una valoración adecuada de los mismos requeriría un aumento del tiempo que exige responder al cuestionario que se excedería de los márgenes temporales en los que tenemos que movernos. Sin embargo, dada su relevancia, sí se realiza una pequeña exploración con respecto al consumo de sustancias.

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

- 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 inmigrante: 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 los 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.

## **HIPÓTESIS**

Se esperan una serie de resultados:

1. Los datos de prevalencia de juego patológico inferiores en los estudios en los que se utilizan cuestionarios como el SOGS.
2. Un grado moderado-alto de distorsiones cognitivas, especialmente entre personas diagnosticables por los criterios DSM V.
3. Conductas de juego más frecuentes y problemáticas en perfiles niveles socioeconómicos bajos.
4. Puntuaciones altas en *Socialización* y *Regulación emocional* como motivos de juego especialmente compartidos.
5. Mayor consumo de sustancias entre personas jugadoras que entre las no jugadoras.
6. No se espera que la variable de la nacionalidad tenga un efecto significativo en el nivel de participación en el juego si se controla nivel socioeconómico.
7. Mayor participación en el juego en hombres.

## MÉTODO

### BLOQUE A: 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-. Para ello se emplea un cuestionario de creación propia combinando una serie de instrumentos reconocidos que se detallarán más adelante, en la sección de *Instrumentos*.

#### *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:** 427 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. Se han eliminado 20 casos por incluir respuestas aleatorias o marcadamente extremas o bizarras. Así, la muestra sobre la que se ha trabajado queda en 407 participantes.
- **Grupo B - jóvenes:** 392 estudiantes de bachillerato y de módulos formativos de nueve centros de la ciudad incluyendo entre ellos el colectivo de jóvenes que integran el Plan de Empleo del ayuntamiento 2018-2019. La franja de edad se sitúa desde los 16 hasta los 30 años. Se han eliminado 4 casos por incluir respuestas aleatorias o marcadamente extremas o bizarras. Así, la muestra sobre la que se ha trabajado queda en 388 participantes.

En el diseño de la selección de la muestra se pretendió controlar los distintos perfiles socioeconómicos, socioculturales y la distribución de la población autóctona/alóctona existente en el municipio, teniendo en cuenta los distintos centros de la ciudad. Sin embargo, por diversos motivos el control no se ha podido llevar a cabo de forma exhaustiva.

#### *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).

Para la composición de dichos cuestionarios se emplearon una serie de herramientas que conforman la totalidad de los mismos:

*Cuestionario Juegos de Azar y Ausazko jokoak Galdeketa*, para el grupo B:

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* recogido de DGOJ (2015).
5. El *Cuestionario de Motivos de Juego* de Grande-Gosende, Martínez-Loredo y Fernández-Hermida (2018).
6. Un *cuestionario de screening clínico* de elaboración propia fundamentado en los criterios diagnósticos del DSM V.

*Cuestionario Juegos de Azar (adolescentes)* y *Ausazko jokoak Galdeketa (nerabeak)*, para el grupo A:

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. Una adaptación breve del *Cuestionario de Distorsiones Cognitivas* recogido de DGOJ (2015).
5. Una adaptación breve del *Cuestionario de Motivos de Juego* de Grande-Gosende, Martínez-Loredo y Fernández-Hermida (2018).
6. Un *cuestionario de screening clínico* de elaboración propia (versión breve adaptada del cuestionario creado para el grupo B) fundamentado en los criterios diagnósticos del DSM V.

### ***Procedimiento***

En primer lugar, se informó a los participantes del objetivo de la investigación. Además de aportar las instrucciones respectivas a cada cuestionario, se notificó a los sujetos de que la participación en el estudio debía ser voluntaria y que todos los datos e información que proporcionasen serían anónimos y confidenciales. Por ello, se hizo énfasis en que lo cumplimentaran con la mayor sinceridad y seriedad posible.

La recogida de datos tuvo lugar en los propios centros educativos por medio de un formulario *Google Forms* al que se les dio acceso por vía telemática; un enlace URL que daba acceso al cuestionario pertinente en función de su edad e idioma de preferencia. Los participantes cumplimentaron el cuestionario a través de dispositivos móviles, ordenadores portátiles y PCs, dependiendo de los recursos brindados por cada centro.

Finalmente, se llevó a cabo un análisis estadístico de los datos recogidos a través del programa informático SPSS.

### ***Análisis de datos***

Se llevó a cabo un análisis a través del programa SPSS. Una vez administrada la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov, se obtuvo que los datos no seguían una distribución normal, por lo que se procedió a utilizar pruebas no paramétricas. Los análisis correlacionales se han realizado usando la prueba de Spearman, mientras que para los análisis predictivos se han usado U de Mann-Whitney para variables independientes con dos valores y Kruskal Wallis para variables independientes con más de dos valores.

## BLOQUE B: 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 los/as 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.

Una vez obtenido el consentimiento de los/as integrantes del grupo, se administró un cuestionario a cumplimentar de forma individual en el que se plantearon varias afirmaciones, con el objetivo de recoger las actitudes de los/as participantes y favorecer la creación de un diálogo interno y una reflexión primera sobre la temática del juego.

A continuación, tras recoger dichos cuestionarios, se realizaron una variedad de preguntas abiertas para que fueran debatidas entre los/as integrantes del grupo. Por último, se llevó a cabo una puesta en común del cuestionario de actitudes, permitiendo que el conjunto de integrantes las comentara una por una. Para finalizar, las sesiones se cerraron pidiendo a los/as participantes que expusieran sus conclusiones o ideas finales. La duración de la sesión fue de 2 horas aproximadamente.

El desarrollo de esta metodología requiere tener presentes varias consideraciones: La recogida de información se llevó a cabo favoreciendo la interacción entre los/as 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 guión para ajustar el contenido de la sesión a los objetivos marcados, pero, no obstante, y como es común en este tipo de dinámicas, las conversaciones fluyeron llegando a obtener más información de la que primeramente se buscaba, enriqueciendo así los resultados finales.

Secciones
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Recepción de participantes.</li><li>2. Administración del cuestionario de actitudes (de forma individual).</li></ol>
<ol style="list-style-type: none"><li>3. Definición y tipos de juegos de azar.</li></ol>
<ol style="list-style-type: none"><li>4. Puesta en común del cuestionario de actitudes:<ol 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></ol></li></ol>
<ol style="list-style-type: none"><li>5. Preguntas abiertas:<ol 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></ol></li></ol>
<ol style="list-style-type: none"><li>6. Cierre de la sesión</li></ol>

## RESULTADOS

### BLOQUE A: DATOS CUALITATIVOS

#### RESULTADOS I -DATOS DESCRIPTIVOS-

### DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

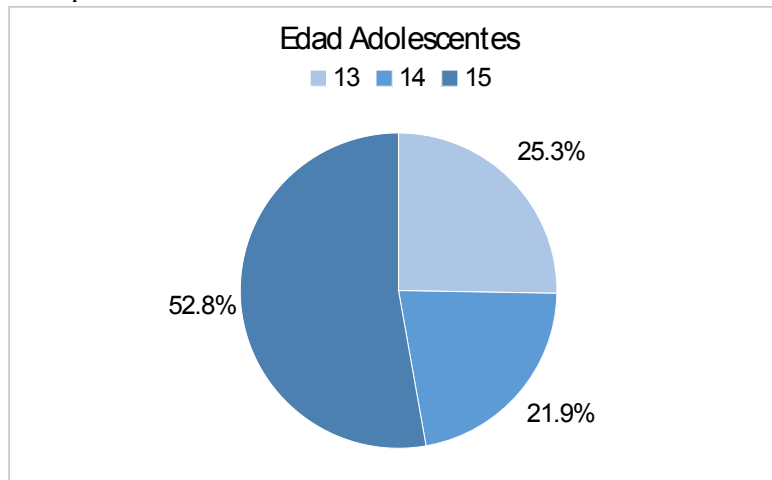
#### 1. EDAD

##### *Adolescentes*

<b>Edad</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	13	103	25,3	25,3	25,3
	14	89	21,9	21,9	47,2
	15	215	52,8	52,8	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

<b>Estadísticos descriptivos</b>					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Edad	407	13	15	14,28	,841
N válido (según lista)	407				

Como se puede apreciar en la tabla, de los 407 participantes, el rango de edad se establece entre los 13 y 15 años, la mayoría tiene 15 años (un 58.8%) y la media de edad se sitúa en 14.28 con una desviación típica de 0.841.



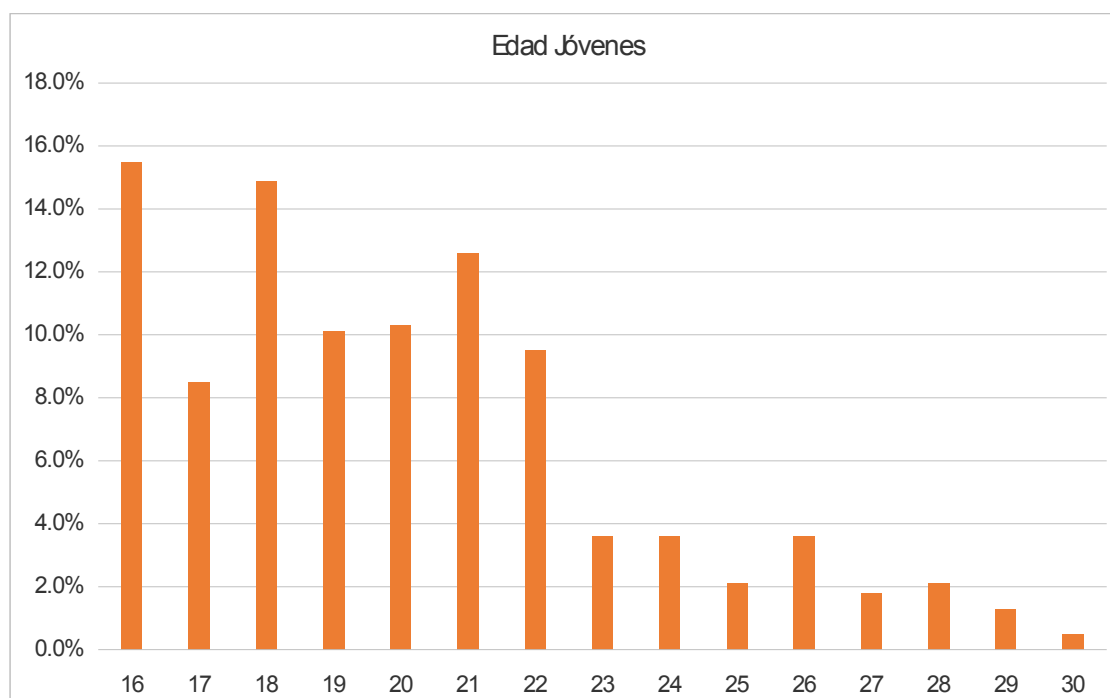
##### *Jóvenes*

Analizando la gráfica, la edad de la muestra se concentra entre los 16 y los 22 años, no llegando los/as participantes de ninguno de los grupos de edad de entre 23 y 30 años al 5% de representación. La media de edad es de 20.08, con una desviación típica de 3.313.

<b>Estadísticos</b>		
<b>Edad</b>		
N	Válidos	388
	Perdidos	0

Media	20,07
Desv. típ.	3,309

Edad		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	16	60	15,5	15,5	15,5
	17	33	8,5	8,5	24,0
	18	58	14,9	14,9	38,9
	19	39	10,1	10,1	49,0
	20	40	10,3	10,3	59,3
	21	49	12,6	12,6	71,9
	22	37	9,5	9,5	81,4
	23	14	3,6	3,6	85,1
	24	14	3,6	3,6	88,7
	25	8	2,1	2,1	90,7
	26	14	3,6	3,6	94,3
	27	7	1,8	1,8	96,1
	28	8	2,1	2,1	98,2
	29	5	1,3	1,3	99,5
	30	2	,5	,5	100,0
Total		388	100,0	100,0	



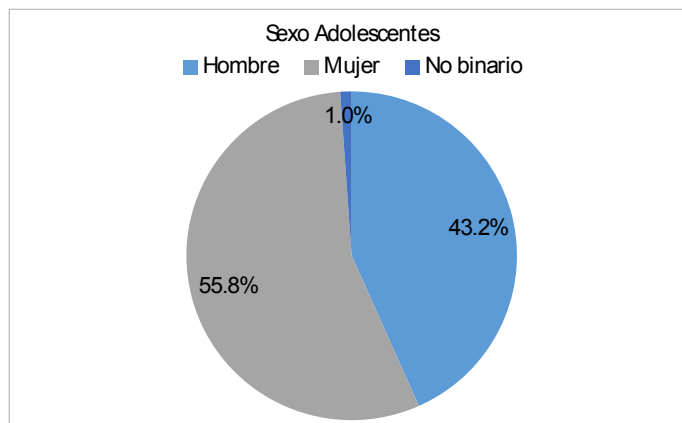
## 2. SEXO

### Adolescentes

Existe un equilibrio entre el sexo de los/as participantes, con un 43.2% de hombres y un 55.8% de mujeres. También existe un 1% que se describe como no binario.

Sexo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
------	------------	------------	-------------------	----------------------

Válidos	Hombre	176	43,2	43,2	43,2
	Mujer	227	55,8	55,8	99,0
	No binario	4	1,0	1,0	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

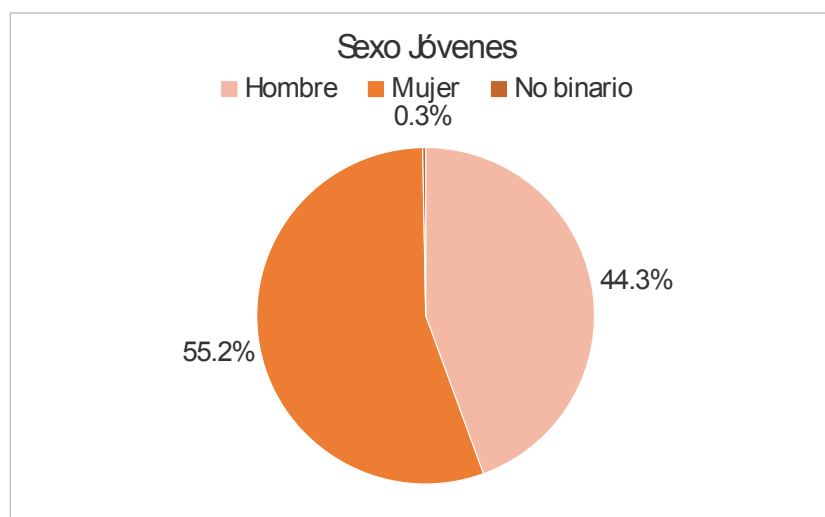


### Jóvenes

Existe un equilibrio entre el sexo de los/as participantes, con un 44.5% de hombres y un 55% de mujeres. También existe un 0.3% que no se identifica con ninguno de los géneros.

#### Sexo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Hombre	172	44,3	44,4	44,4
	Mujer	214	55,2	55,3	99,7
	No binario	1	,3	,3	100,0
	Total	387	99,7	100,0	
Perdidos		1	,3		
Total		388	100,0		



### 3. NACIONALIDAD

#### *Adolescentes*

En cuanto a la nacionalidad, existe una amplia mayoría de participantes (98.3%) de nacionalidad española, con tan sólo un 1.7% de la muestra con nacionalidad extranjera.

<b>Nacionalidad</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	española	400	98,3	98,3	98,3
	otra	7	1,7	1,7	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

### **Jóvenes**

En cuanto a la nacionalidad, existe una amplia mayoría de participantes (93.9%) de nacionalidad española, con tan sólo un 5.5% de muestra de nacionalidad extranjera.

<b>Nacionalidad</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Española	365	94,1	94,1	94,3
	Otra	21	5,4	5,4	99,7
		2	,6	,6	100,0
	Total	388	100,0	100,0	

## **4. CENTRO EDUCATIVO**

### **Adolescentes**

<b>Instituto</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Instituto 1	42	10,3	10,3	10,3
	Instituto 2	182	44,7	44,7	55,0
	Instituto 3	107	26,3	26,3	81,3
	Instituto 4	76	18,7	18,7	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

### **Jóvenes**

<b>Centro educativo</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Centro 1	41	10,6	10,6	10,6
	Centro 2	68	17,5	17,6	28,2
	Centro 3	28	7,2	7,2	35,4
	Centro 4	60	15,5	15,5	50,9
	Centro 5	60	15,5	15,5	66,4
	Centro 6	52	13,4	13,4	79,8
	Centro 7	33	8,5	8,5	88,4
	Centro 8	22	5,7	5,7	94,1
	Centro 9	23	5,9	5,9	100,0
	Total	387	99,7	100,0	

Perdidos	1	,3
Total	388	100,0

## NORMALIDAD Y DESEABILIDAD

### NORMALIDAD

Tras pasar la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov para una muestra en todas y cada una de las variables, los resultados descartan su normalidad y se procede a realizar pruebas no paramétricas (Rho de Spearman, U de Mann-Whitney y Kruskal-Wallis).

### DESEABILIDAD

Se han elaborado 4 preguntas, basadas en instrumentos que miden la deseabilidad social de forma específica, para controlar el estilo de respuesta de los/as participantes. Cabe destacar que 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.

Las puntuaciones que se derivan de dichas preguntas, implicando una mayor puntuación un mayor grado de deseabilidad, se recogen en las siguientes tablas.

<i>Deseabilidad Jóvenes</i>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	40	10,3	10,3	10,3
	1	116	29,9	29,9	40,2
	2	155	39,9	39,9	80,2
	3	69	17,8	17,8	97,9
	4	8	2,1	2,1	100,0
	Total	388	100,0	100,0	

<i>Deseabilidad Adolescentes</i>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	36	8,8	8,8	8,8
	1	126	31,0	31,0	39,8
	2	153	37,6	37,6	77,4
	3	80	19,7	19,7	97,1
	4	12	2,9	2,9	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

Dado que no se ha realizado una medición contrastada empíricamente, no se puede determinar con exactitud qué representan las puntuaciones mostradas por cada grupo. Ahora bien, tanto en el grupo de jóvenes como en el grupo 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.

Lo que es más importante es el efecto que tiene esta deseabilidad en el resto de variables que se han medido en el estudio. Una vez que se realizan análisis predictivos se aprecia que las puntuaciones en deseabilidad influyen sobre una cantidad reducida de variables.

En el caso de la **muestra joven**, estas variables son: número de síntomas reportados, consumo de alcohol, la distorsión *Suerte* ("a veces ocurre algo especial y tengo la sensación de

*que si juego ese día voy a ganar”)* y uno de los *Motivos sociales* para jugar (*“porque es lo que la mayoría de tus amigos/as hace cuando se junta”*).

Las personas con puntuaciones bajas en deseabilidad reportan una mayor cantidad de síntomas, mientras que los/as participantes con un elevado nivel de deseabilidad reportan menos síntomas. Por otro lado, 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*.

En el caso de la **muestra adolescente** se observa que a mayores puntuaciones en deseabilidad se refieren valores más elevados de prevalencia de participación. Además, los sujetos con la puntuación más alta en deseabilidad reportan un mayor consumo de éxtasis y los/as participantes con las puntuaciones más bajas en la variable afirman consumir más tabaco.

## ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

### 5. PARTICIPACIÓN

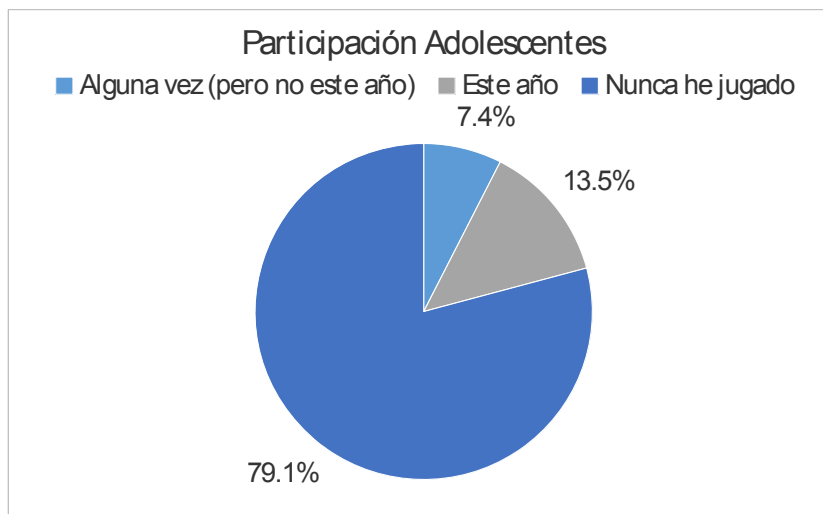
#### Adolescentes

<b>Participación total</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alguna vez (pero no este año)	30	7,4	7,4	7,4
	Este año	55	13,5	13,5	20,9
	Nunca he jugado	322	79,1	79,1	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

De la muestra de 407 adolescentes, el 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, el grupo de edad de 13 años se divide en “nunca” 82.52%, “alguna vez pero no este año” 7.77% y “este año” 9.71%. El grupo de edad de 14 años se divide en “nunca” 88.76%, “alguna vez, pero no este año” 4.49% y “este año” 6.74%. Finalmente, el grupo de edad de 15 años se divide en “nunca” 73.49%, “alguna vez, pero no este año” 8.37% y “este año” 18.14%.

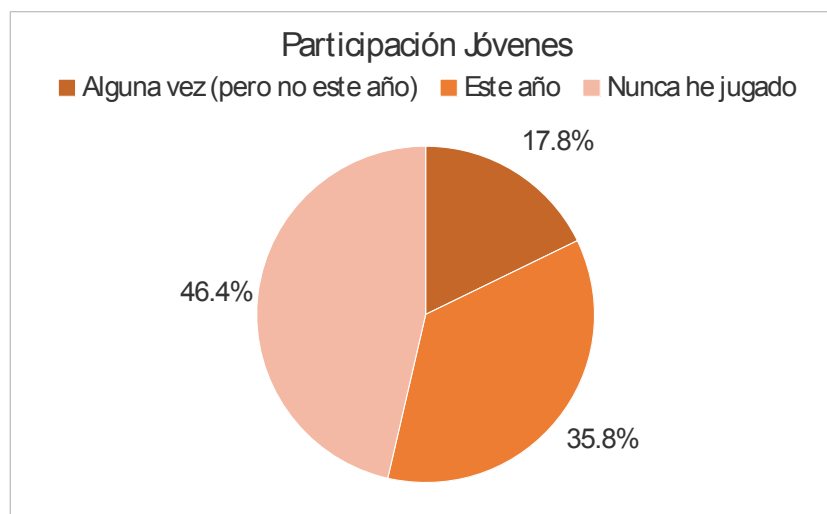
Edades de los/as que han jugado en el último año: el 70.9% tiene 15 años, el 10.9% 14 años y el 18.2% 13 años.



#### Jóvenes

<b>Participación total</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alguna vez (pero no este año)	69	17,8	17,8	17,8
	Este año	139	35,8	35,8	53,6
	Nunca he jugado	180	46,4	46,4	100,0
	Total	388	100,0	100,0	

De los/as 388 jóvenes, un 53.6% ha jugado alguna vez a juegos de azar 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

### *Adolescentes*

La mayor parte de las personas encuestadas (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. El porcentaje de gente que no tiene una asignación monetaria semanal es del 21.8%.

<b>Paga</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No tengo paga	12	2,9	21,8	21,8
	1-5	25	6,1	45,5	67,3
	6-15	14	3,4	25,5	92,7
	16-25	3	,7	5,5	98,2
	Más de 35	1	,2	1,8	100,0
	Total	55	13,5	100,0	
	Perdidos	352	86,5		
Total		407	100,0		

### *Jóvenes*

Existe una enorme variedad en torno al dinero del que disponen los/as componentes de la muestra. Los valores se sitúan entre 0 y 2000 euros, con una media de 290.09 euros y una desviación típica de 388.28.

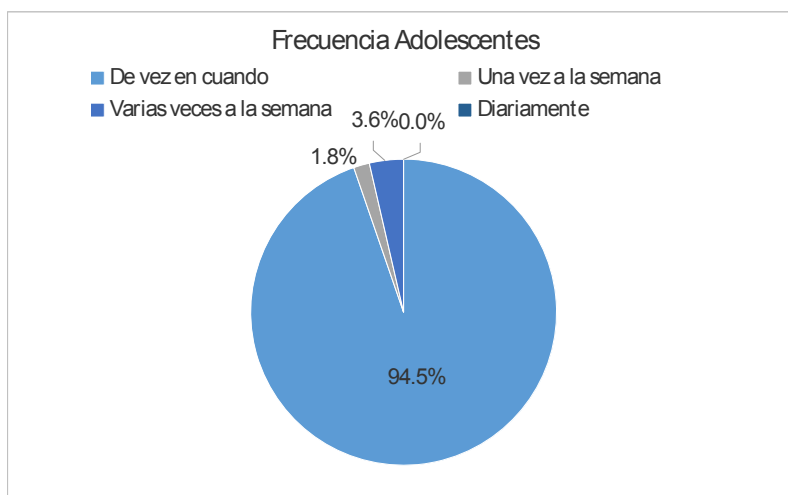
## 7. FRECUENCIA DE JUEGO

### *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 persona encuestada dice haber jugado una vez a la semana y dos, varias veces a la semana.

<b>Frecuencia</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	De vez en cuando	52	12,8	94,5	94,5
	Una vez a la semana	1	,2	1,8	96,4

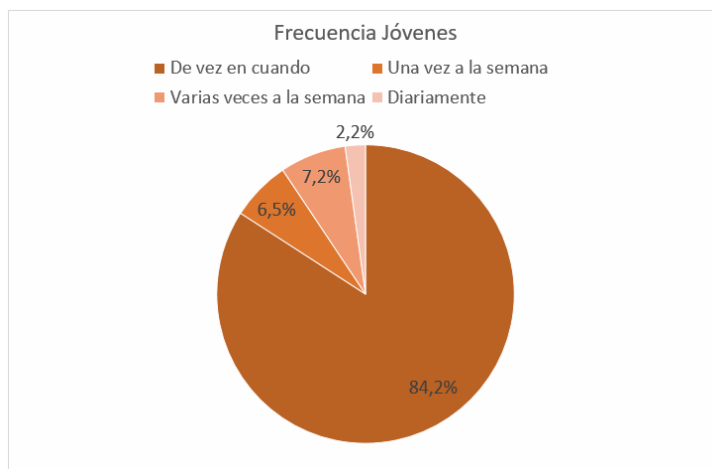
Varias veces a la semana	2	,5	3,6	100,0
Total	55	13,5	100,0	
Perdidos	352	86,5		
Total	407	100,0		



### Jóvenes

Una amplia mayoría de los/as participantes que han jugado en el último año señalan haberlo hecho de forma ocasional (84.2%), con tan sólo un 2.2% de jugadores/as que participan diariamente en juegos de azar. Por su parte, existe un 6.5% de personas que afirman jugar una vez por semana y un 7.2% que refiere jugar varias veces por semana.

Frecuencia		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	De vez en cuando	117	30,2	84,2	84,2
	Una vez a la semana	9	2,3	6,5	90,6
	Varias veces a la semana	10	2,6	7,2	97,8
	Diariamente	3	,8	2,2	100,0
	Total	139	35,8	100,0	
Perdidos		249	64,2		
Total		388	100,0		



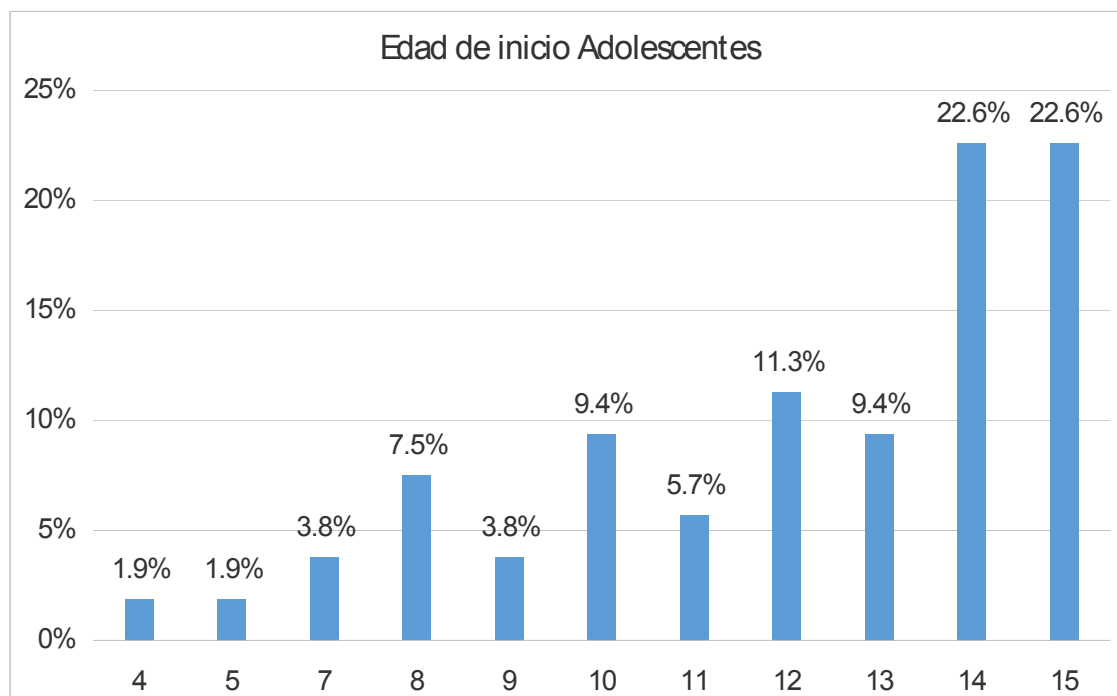
## 8. EDAD DE INICIO

### Adolescentes

Considerando las personas que han jugado en el último año, la media de edad con la que señalan haber empezado a jugar es de 12.09 años y la desviación típica de 2.87. La edad de inicio se sitúa en un rango de 4 a 15 años y las edades más puntuadas por los que han jugado durante el último año son 14 y 15 años.

<b>Edad inicio</b>		
N	Válidos	53
	Perdidos	354
Media		12,09
Desv. típ.		2,871
Mínimo		4
Máximo		15

<b>Edad inicio</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	4	1	,2	1,9	1,9
	5	1	,2	1,9	3,8
	7	2	,5	3,8	7,5
	8	4	1,0	7,5	15,1
	9	2	,5	3,8	18,9
	10	5	1,2	9,4	28,3
	11	3	,7	5,7	34,0
	12	6	1,5	11,3	45,3
	13	5	1,2	9,4	54,7
	14	12	2,9	22,6	77,4
	15	12	2,9	22,6	100,0
	Total	53	13,0	100,0	
Perdidos	0	354	87,0		
Total		407	100,0		



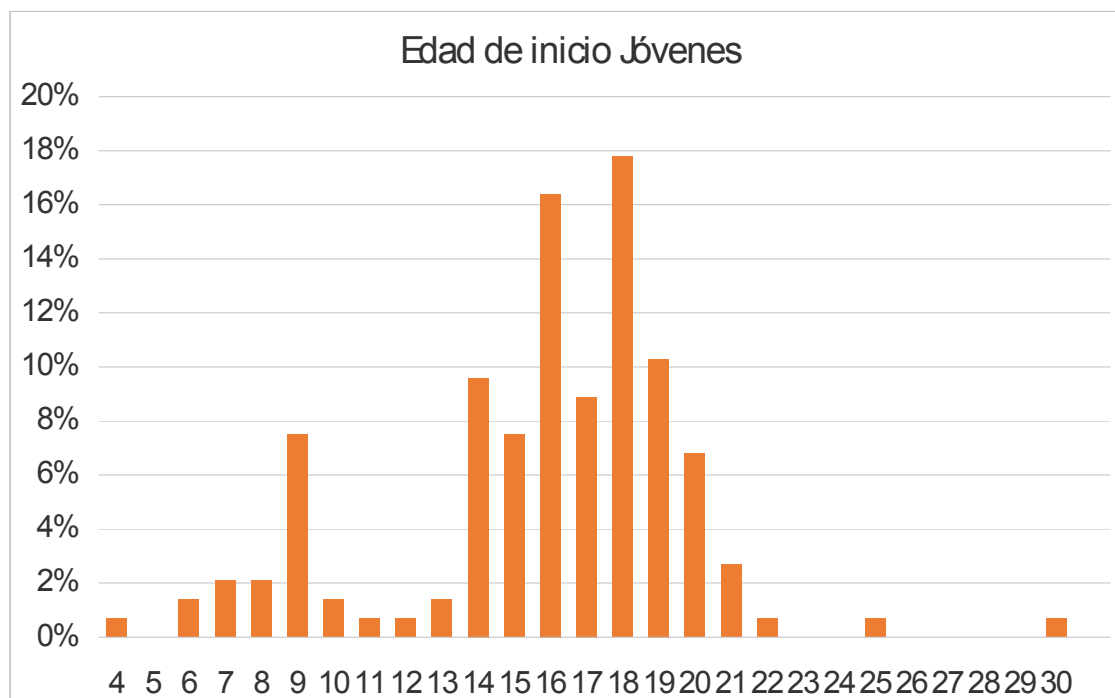
### Jóvenes

La edad de inicio de juego resulta particularmente llamativa, ya que un 60.3% de la muestra ha manifestado haber empezado a jugar siendo menor de edad. De hecho, la puntuación media es de 15.82, con una desviación típica de 4.01. Las edades más puntuadas son 16 y 18 años.

<b>Edadinicio</b>		
N	Válidos	146
	Perdidos	242
Media		15,82
Desv. típ.		4,014
Mínimo		4
Máximo		30

<b>Edadinicio</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	4	1	,3	,7	,7
	6	2	,5	1,4	2,1
	7	3	,8	2,1	4,1
	8	3	,8	2,1	6,2
	9	11	2,8	7,5	13,7
	10	2	,5	1,4	15,1
	11	1	,3	,7	15,8
	12	1	,3	,7	16,4
	13	2	,5	1,4	17,8
	14	14	3,6	9,6	27,4
	15	11	2,8	7,5	34,9
	16	24	6,2	16,4	51,4
	17	13	3,4	8,9	60,3

	18	26	6,7	17,8	78,1
	19	15	3,9	10,3	88,4
	20	10	2,6	6,8	95,2
	21	4	1,0	2,7	97,9
	22	1	,3	,7	98,6
	25	1	,3	,7	99,3
	30	1	,3	,7	100,0
	Total	146	37,6	100,0	
Perdidos	0	242	62,4		
Total		388	100,0		

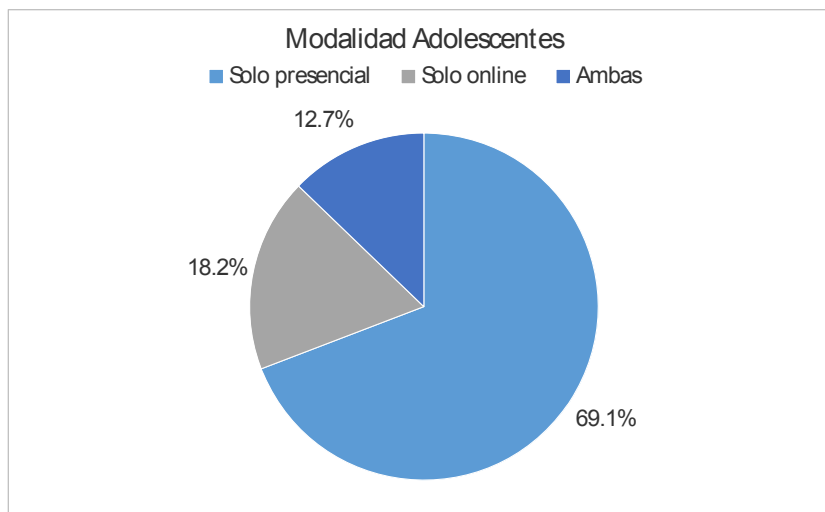


## 9. MODALIDAD

### *Adolescentes*

En cuanto a la modalidad de juego, la mayoría juega presencialmente (81.8%) frente a la modalidad online (30.9%). Un porcentaje del 69.1% juega únicamente de forma presencial frente al 18.2% que juega solo online.

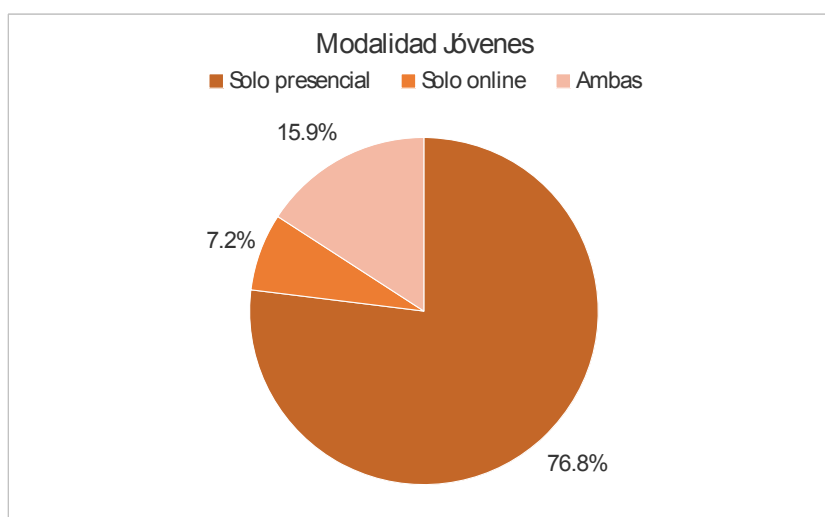
<b>Modalidad</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	presencial	38	9,3	69,1	69,1
	online	10	2,5	18,2	87,3
	ambas	7	1,7	12,7	100,0
	Total	55	13,5	100,0	
Perdidos		352	86,5		
Total		407	100,0		



### Jóvenes

La mayoría de los/as jóvenes juega presencialmente (92.7%) frente a la modalidad online (23.1%). Un porcentaje de 76.8% juega solamente de forma presencial, muy alejado del porcentaje de jugadores/as que solo juegan online (7.2%). Las personas que participan en juegos de azar a través de ambas modalidades es del 15.9%.

<b>Modalidad</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Presencial	106	27,3	76,8	76,8
	Online	10	2,6	7,2	84,1
	Ambas	22	5,7	15,9	100,0
	Total	138	35,6	100,0	
Perdidos		250	64,4		
Total		388	100,0		



## 10. LUGAR DE JUEGO PRESENCIAL

### 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 una respuesta para “parque”, otra para “ludotecas”, otra para “sin un sitio fijo” y las 7 restantes (15.54%) han escrito “en (las fiestas de) mi pueblo”. En todos estos casos, el tipo de juego practicado es el bingo.

		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
LugarPresencial	Bar	26	52,0%	57,8%
	Salones de juego o casinos	3	6,0%	6,7%
	Locales de apuestas	3	6,0%	6,7%
	Estanco	3	6,0%	6,7%
	Casa	5	10,0%	11,1%
	Otro	10	20,0%	22,2%
Total		50	100,0%	111,1%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

### Jóvenes

Los lugares en los que más se juega son los bares y los salones de juego o casinos, atrayendo a un 56.4% y a un 54.1% de los/as jugadores/as, respectivamente; mientras que los locales de apuestas presentan un porcentaje mucho menor (21.1%). Cabe destacar que la categoría “otros lugares” representa opciones como el hogar del/la participante (asociado a juegos de cartas o bingo) o plaza de un pueblo (asociado también a bingo).

		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
LugarPresencial	Bar	75	38,7%	56,4%
	Salones de juego o casinos	72	37,1%	54,1%
	Locales de apuestas	28	14,4%	21,1%
	Otro	19	9,8%	14,3%
Total		194	100,0%	145,9%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

## 11. TIPO DE JUEGO PRESENCIAL

### 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.

		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
TipoPresencial	Apuestas	32	47,1%	65,3%
	Frontón y rural	2	2,9%	4,1%
	Bingo	13	19,1%	26,5%
	Cartas	8	11,8%	16,3%
	Casino	3	4,4%	6,1%
	Juegos Estado	4	5,9%	8,2%
	ONCE	2	2,9%	4,1%

	Tragaperras	4	5,9%	8,2%
Total		68	100,0%	138,8%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

### Jóvenes

Los juegos en los que más se participa presencialmente son las apuestas deportivas (50.7%) y los juegos de casino (46.3%). Les siguen los juegos del Estado (26.5%), el bingo (23.5%), las tragaperras (23.5%) y los juegos de la ONCE (22.1%). Por su parte, un 17.6% de los/as jugadores participa presencialmente en juegos de cartas y un 4.4% en apuestas de frontón y deportes rurales.

		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
TipoPresencial	Apuestas	69	23,6%	50,7%
	Frontón y rural	6	2,1%	4,4%
	Bingo	32	11,0%	23,5%
	Cartas	24	8,2%	17,6%
	Casino	63	21,6%	46,3%
	Juegos Estado	36	12,3%	26,5%
	ONCE	30	10,3%	22,1%
	Tragaperras	32	11,0%	23,5%
Total		292	100,0%	214,7%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

## 12. PLATAFORMAS ONLINE Y TIPOS DE JUEGO

### Adolescentes

La plataforma online en la que más juegan los/as participantes (52.6%) pertenece a la casa de apuestas RETA, seguida de la categoría “otra” (42.1%), que incluye opciones como Pokerstars, Codere, Quiniela o Playfullbet. Las plataformas Kirolbet (15.8%), 888 (5.3%) y Bet365 (5.3%) muestran porcentajes de participación mucho menores.

		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
PlataformaOnline	888	1	4,3%	5,3%
	Kirolbet	3	13,0%	15,8%
	RETA	10	43,5%	52,6%
	Bet365	1	4,3%	5,3%
	Otra	8	34,8%	42,1%
Total		23	100,0%	121,1%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

La inmensa mayoría realiza apuestas deportivas (73.7%), seguido de un 21.2% que juega a las cartas, un 10.5% a juegos de casino y un 5,3% tanto a los juegos de la ONCE como a las tragaperras online.

		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
JuegosOnline	Apuestas deportivas	14	63,6%	73,7%
	Cartas	4	18,2%	21,1%
	Casino	2	9,1%	10,5%

	ONCE	1	4,5%	5,3%
	Tragaperras	1	4,5%	5,3%
Total		22	100,0%	115,8%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

### Jóvenes

La página web en la que juegan más personas pertenece a 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%).

		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
PlataformaOnline	BWIN	2	2,2%	3,6%
	888	9	9,9%	16,4%
	Kirolbet	18	19,8%	32,7%
	RETA	42	46,2%	76,4%
	Bet365	16	17,6%	29,1%
	Otra	4	4,4%	7,3%
Total		91	100,0%	165,5%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

En cuanto a los tipos de juego, la mayor participación recae sobre las apuestas deportivas (77.5%). En segundo lugar, resaltan los juegos de casino (42.5%), los juegos de cartas (35%) y las máquinas tragaperras (30%). El resto de juegos muestran un porcentaje de participación igual o inferior al 10%.

		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
JuegosOnline	Apuestas deportivas	31	35,6%	77,5%
	Deporte rural	3	3,4%	7,5%
	Bingo	4	4,6%	10,0%
	Cartas	14	16,1%	35,0%
	Casino	17	19,5%	42,5%
	Juegos Estado	3	3,4%	7,5%
	ONCE	3	3,4%	7,5%
	Tragaperras	12	13,8%	30,0%
	Total		87	100,0%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

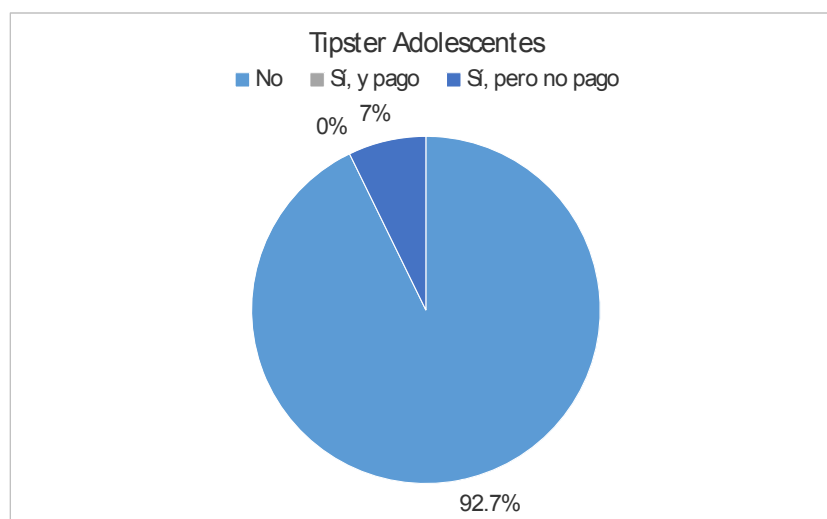
## 13. TIPSTER

### Adolescentes

La inmensa mayoría no sigue a ningún *tipster* (92.7%), un 7.3% lo hace sin pagar por servicios particulares y nadie reporta pagar suscripción.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	sí pero no pago	4	1,0	7,3	7,3
	no	51	12,5	92,7	100,0
	Total	55	13,5	100,0	

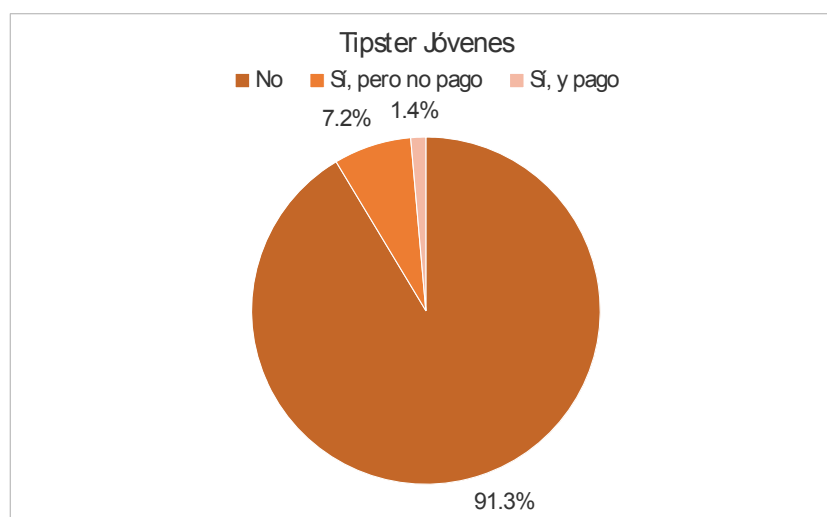
Perdidos	352	86,5
Total	407	100,0



### Jóvenes

La figura del *tipster* no tiene un papel destacado entre la juventud vitoriana que participa en juegos de azar. Un 8.7% sigue las recomendaciones de algún *tipster*, con un 1.4% que paga por ellas; frente al 91.3% que no sigue estas recomendaciones.

<b>Tipster</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	sí y pago	2	,5	1,4	1,4
	sí pero no pago	10	2,6	7,2	8,7
	no	126	32,5	91,3	100,0
	Total	138	35,6	100,0	
Perdidos		250	64,4		
Total		388	100,0		



### 14. DINERO FICTICIO

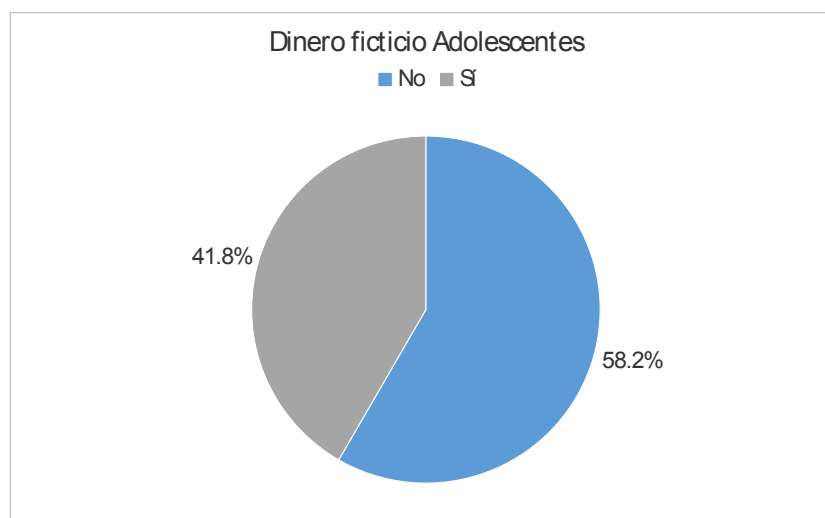
### Adolescentes

El 41.8% de las personas que reportan haber jugado en el último año ha jugado, además, con dinero ficticio, en los siguientes porcentajes:

<b>Dineroficticio</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	no	32	7,9	58,2	58,2
	sí	23	5,7	41,8	100,0
	Total	55	13,5	100,0	
Perdidos		352	86,5		
Total		407	100,0		

<b>Frecuencias JuegosFicticio</b>				
		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
JuegosFicticio	FicticioTragapa	1	2,6%	4,2%
	FicticioBingo	3	7,7%	12,5%
	FicticioCartas	12	30,8%	50,0%
	FicticioCasino	6	15,4%	25,0%
	FicticioApuestas	15	38,5%	62,5%
	FicticioOtro	2	5,1%	8,3%
Total		39	100,0%	162,5%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.



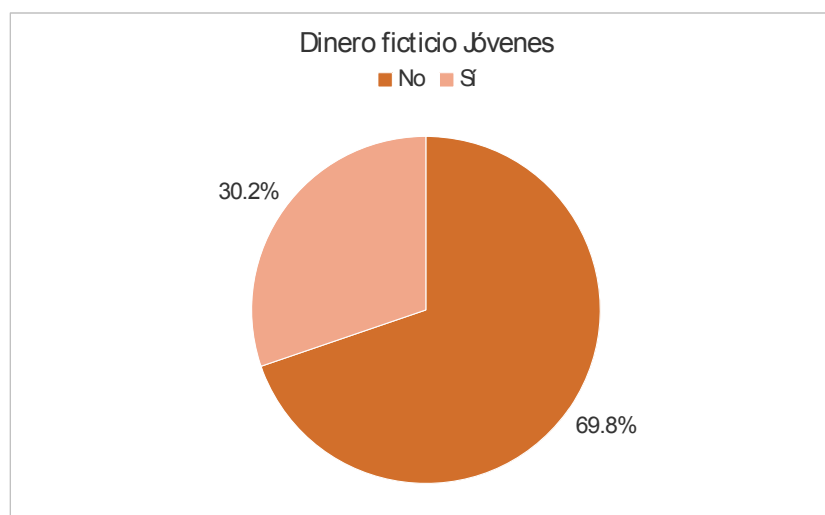
### Jóvenes

En lo que respecta participar en simulaciones de juegos de azar sin hacer una inversión económica, encontramos a un 30.2% de jugadores/as que han jugado a esta modalidad. En su mayor parte se participa en simulaciones de juegos de cartas (51.1%) y de apuestas deportivas (46.8%), destacando también las de juegos de casino (36.2%), las de máquinas tragaperras (23.4%) y las de bingo (10.6%).

<b>Dineroficticio</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	no	97	25,0	69,8	69,8
	si	42	10,8	30,2	100,0
	Total	139	35,8	100,0	
Perdidos		249	64,2		
Total		388	100,0		

<b>Frecuencias JuegosFicticio</b>		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
JuegosFicticio	FicticioTragapa	11	13,8%	23,4%
	FicticioBingo	5	6,3%	10,6%
	FicticioCartas	24	30,0%	51,1%
	FicticioCasino	17	21,3%	36,2%
	FicticioApuestas	22	27,5%	46,8%
	FicticioOtro	1	1,3%	2,1%
Total		80	100,0%	170,2%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.



## 15. CONOCIMIENTO POR PARTE DE SU ENTORNO Y PROGENITORES/AS

### Adolescentes

La mayoría de los/as adolescentes señalan que sus progenitores/as saben a ciencia cierta que participan en juegos de azar (64.8%) y únicamente el 3.7% dice mentirles. Del mismo modo, el entorno del 77.8% de jugadores en el último año sabe que lo hace y nadie dice mentir.

<b>Sabenprogenitores/as</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	35	8,6	64,8	64,8
	No ha salido el tema	13	3,2	24,1	88,9
	Les miento	2	,5	3,7	92,6
	No estoy seguro/a	4	1,0	7,4	100,0
	Total	54	13,3	100,0	

Perdidos	353	86,7
Total	407	100,0

<b>Sabeentorno</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	42	10,3	77,8	77,8
	no ha salido el tema	10	2,5	18,5	96,3
	no estoy seguro/a	2	,5	3,7	100,0
	Total	54	13,3	100,0	
Perdidos	353	86,7			
Total	407	100,0			

### Jóvenes

La amplia mayoría de los/as jugadores/as participantes refiere que tanto su entorno cercano (84.6%) como sus progenitores/as (73.3%) saben que la persona en cuestión participa 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 ocultar su juego a su entorno y un 3.7% a sus progenitores/as.

<b>Sabeentorno</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	115	29,6	84,6	84,6
	No ha salido el tema	12	3,1	8,8	93,4
	Les miento	1	,3	,7	94,1
	No estoy seguro/a	8	2,1	5,9	100,0
	Total	136	35,1	100,0	
Perdidos	252	64,9			
Total	388	100,0			

<b>Sabenprogenites/as</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí	99	25,5	73,3	73,3
	No, no ha salido el tema	24	6,2	17,8	91,1
	No, porque les miento	5	1,3	3,7	94,8
	No estoy seguro/a	7	1,8	5,2	100,0
	Total	135	34,8	100,0	
Perdidos	253	65,2			
Total	388	100,0			

## 16. JUGAR ACOMPAÑADO/A

### Adolescentes

La mayoría juegan siempre acompañados/as (52.8%), un 17% casi siempre y 20.8% a veces y solo un 9.4% no juega acompañado.

<b>JuegoCompañía</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	sí, siempre	28	6,9	52,8	52,8
	casi siempre	9	2,2	17,0	69,8
	a veces	11	2,7	20,8	90,6
	no	5	1,2	9,4	100,0
	Total	53	13,0	100,0	
Perdidos		354	87,0		
Total		407	100,0		

La mayoría juega acompañada 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>Frecuencias Acompañamiento</b>		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
Acompañamiento	AcompañAmigo/as	36	44,4%	75,0%
	AcompañPadre	18	22,2%	37,5%
	AcompañMadre	11	13,6%	22,9%
	AcompañOtrofam	16	19,8%	33,3%
Total		81	100,0%	168,8%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

<b>ComoAcompañado</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	apuestas compartidas	12	2,9	24,0	24,0
	cada uno las suyas	21	5,2	42,0	66,0
	ambas	17	4,2	34,0	100,0
	Total	50	12,3	100,0	
Perdidos		357	87,7		
Total		407	100,0		

### Jóvenes

La mitad de los/as jugadores/as (54%) señalan participar en juegos de azar siempre acompañados/as, un 15.3% afirma jugar acompañado/a casi siempre y un 24.1% manifiesta hacerlo a veces. Frente a estos datos se encuentra un 6.6% que refiere no jugar nunca acompañado.

La forma en la que se realiza este juego en compañía incluye 3 opciones: llevar a cabo apuestas compartidas (29.5%), que cada persona haga sus apuestas (31.1%) o juntar ambas opciones (39.4%).

<b>JuegoCompañía</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	no	9	2,3	6,6	6,6
	a veces	33	8,5	24,1	30,7
	casi siempre	21	5,4	15,3	46,0
	sí, siempre	74	19,1	54,0	100,0
	Total	137	35,3	100,0	
Perdidos		251	64,7		
Total		388	100,0		

<b>ComoAcompañado</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	apuestas compartidas	39	10,1	29,5	29,5
	cada uno las suyas	41	10,6	31,1	60,6
	Ambas	52	13,4	39,4	100,0
	Total	132	34,0	100,0	
Perdidos		256	66,0		
Total		388	100,0		

En cuanto a las personas de las que se acompañan para llevar a cabo conductas de juego, una amplia mayoría de los/as jugadores/as participantes indica acudir acompañado/a de sus amigos/as (85.1%). El resto de porcentajes son marcadamente inferiores, destacando la compañía de la pareja (26.1%) que a su vez es superior a la de otro/a familiar (12.7%), el padre (11.2%) o la madre (9.7%).

<b>Frecuencias Acompañamiento</b>		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
JuegoCompañía	AcompañAmigoas	114	57,0%	85,1%
	AcompañPareja	35	17,5%	26,1%
	AcompañPadre	15	7,5%	11,2%
	AcompañMadre	13	6,5%	9,7%
	AcompañOtrofam	17	8,5%	12,7%
	AcompañNo	6	3,0%	4,5%
Total		200	100,0%	149,3%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

## 17. DINERO Y GASTO

### Adolescentes

El dinero que los/as jugadores/as invierten de media a la semana es de 2.14 euros, con un 86.4% de casos que gastan un euro o menos.

<b>GastoSemanal</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	25	6,1	56,8	56,8

1	13	3,2	29,5	86,4
2	1	,2	2,3	88,6
5	2	,5	4,5	93,2
9	1	,2	2,3	95,5
10	1	,2	2,3	97,7
50	1	,2	2,3	100,0
Total	44	10,8	100,0	
Perdidos	363	89,2		
Total	407	100,0		

La distribución entre paga recibida y dinero invertido se reparte de la siguiente forma:

Recuento		Dinerosemanal						Total
		0	1	2	5	10	50	
Paga	no tengo paga	3	3	0	1	0	0	7
	1-5	13	5	1	1	0	1	21
	6-15	7	5	0	0	0	0	12
	16-25	2	0	0	0	0	0	2
	más de 35	0	0	0	0	1	0	1
Total		25	13	1	2	1	1	43

### Jóvenes

La mitad de los sujetos (56.6%) refiere invertir semanalmente 1 euro o menos, que aumenta al 80.3% si se consideran las apuestas de 5 euros o menos. El porcentaje restante se reparte entre pequeños grupos, que llegan hasta los 250 euros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	43	11,1	35,2	35,2
	1	26	6,7	21,3	56,6
	2	12	3,1	9,8	66,4
	3	3	,8	2,5	68,9
	4	2	,5	1,6	70,5
	5	12	3,1	9,8	80,3
	6	1	,3	,8	81,1
	8	1	,3	,8	82,0
	9	1	,3	,8	82,8
	10	6	1,5	4,9	87,7
	15	1	,3	,8	88,5
	20	6	1,5	4,9	93,4
	30	2	,5	1,6	95,1
	40	1	,3	,8	95,9
	45	1	,3	,8	96,7
	50	2	,5	1,6	98,4
	70	1	,3	,8	99,2
250	1	,3	,8	100,0	
Total		122	31,4	100,0	
Perdidos		266	68,6		
Total		388	100,0		

Si esta inversión económica se pone en contraste con el dinero ingresado  $((\text{gastos} \cdot 4 / \text{ingresos}) \cdot 100)$ , se percibe que 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. A partir de ese punto, los porcentajes de gasto aumentan paulatinamente hasta llegar al 100%, con casos aislados que alcanzan el 171.43%, el 180%, el 200% o incluso el 400%.

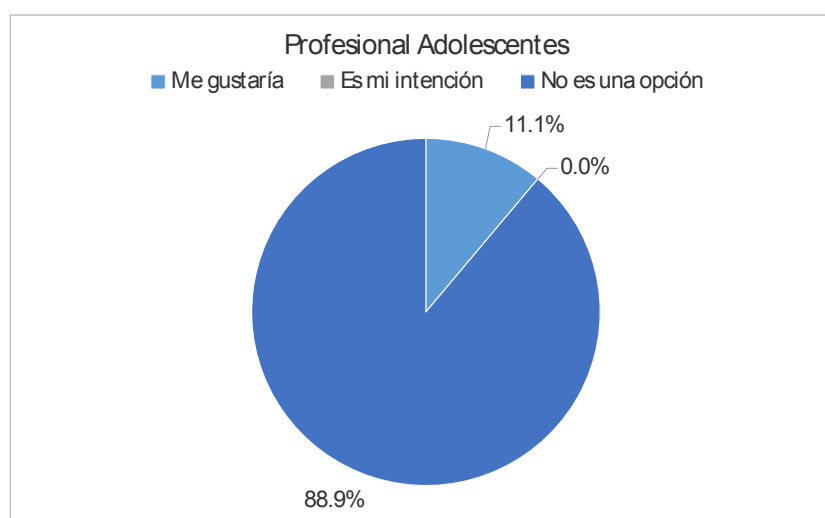
<b>PorcentajeGasto</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	,00	42	10,8	37,2	37,2
	,40	1	,3	,9	38,1
	,67	1	,3	,9	38,9
	,89	2	,5	1,8	40,7
	2,00	8	2,1	7,1	47,8
	2,67	2	,5	1,8	49,6
	4,00	6	1,5	5,3	54,9
	4,80	1	,3	,9	55,8
	5,00	1	,3	,9	56,6
	6,67	3	,8	2,7	59,3
	8,00	10	2,6	8,8	68,1
	8,89	1	,3	,9	69,0
	10,00	3	,8	2,7	71,7
	12,00	2	,5	1,8	73,5
	13,33	2	,5	1,8	75,2
	20,00	5	1,3	4,4	79,6
	24,00	1	,3	,9	80,5
	25,00	1	,3	,9	81,4
	28,57	1	,3	,9	82,3
	33,33	1	,3	,9	83,2
	40,00	7	1,8	6,2	89,4
	46,67	1	,3	,9	90,3
	48,00	1	,3	,9	91,2
	53,33	1	,3	,9	92,0
	57,14	1	,3	,9	92,9
	80,00	2	,5	1,8	94,7
	100,00	1	,3	,9	95,6
	114,29	1	,3	,9	96,5
	171,43	1	,3	,9	97,3
	180,00	1	,3	,9	98,2
	200,00	1	,3	,9	99,1
	400,00	1	,3	,9	100,0
	Total	113	29,1	100,0	
Perdidos		275	70,9		
Total		388	100,0		

## 18. JUEGO PROFESIONAL

### *Adolescentes*

En lo que respecta a la perspectiva de juego como opción profesional, no existe ningún caso que tenga esta intención. Un 11.1% afirma que le gustaría, frente al 88.9% que no lo contempla como posibilidad.

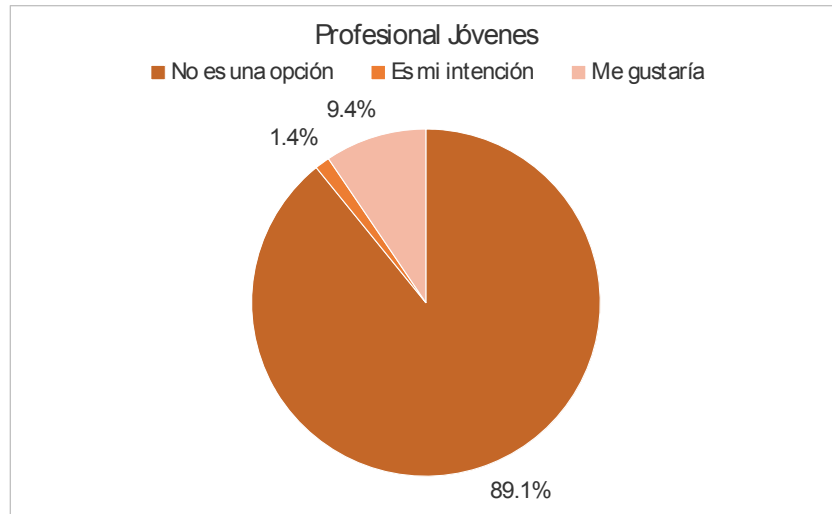
<b>Profesional</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	me gustaría	6	1,5	11,1	11,1
	no lo veo como opción	48	11,8	88,9	100,0
	Total	54	13,3	100,0	
Perdidos		353	86,7		
Total		407	100,0		



### Jóvenes

En cuanto a la posibilidad de tomar el juego como una opción profesional, un porcentaje muy elevado de los sujetos (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.

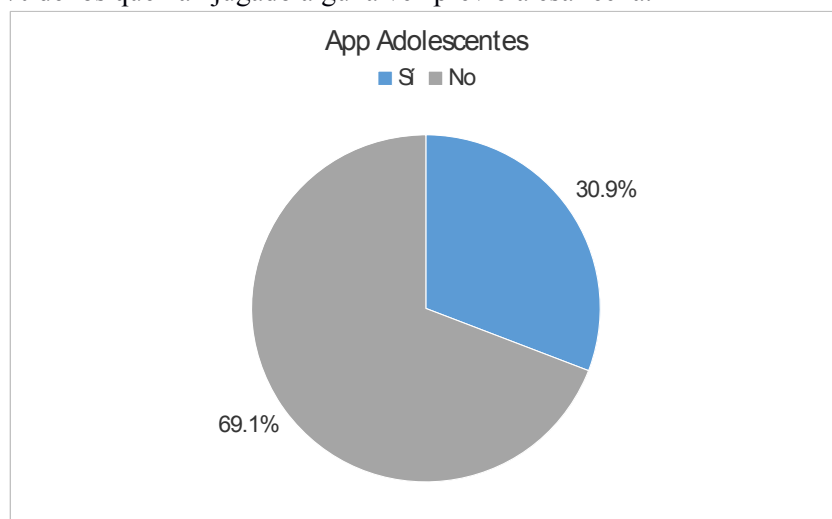
<b>Profesional</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	me gustaría	13	3,4	9,4	9,4
	es mi intención	2	,5	1,4	10,9
	no lo veo como opción	123	31,7	89,1	100,0
	Total	138	35,6	100,0	
Perdidos		250	64,4		
Total		388	100,0		



## 19. APP

### Adolescentes

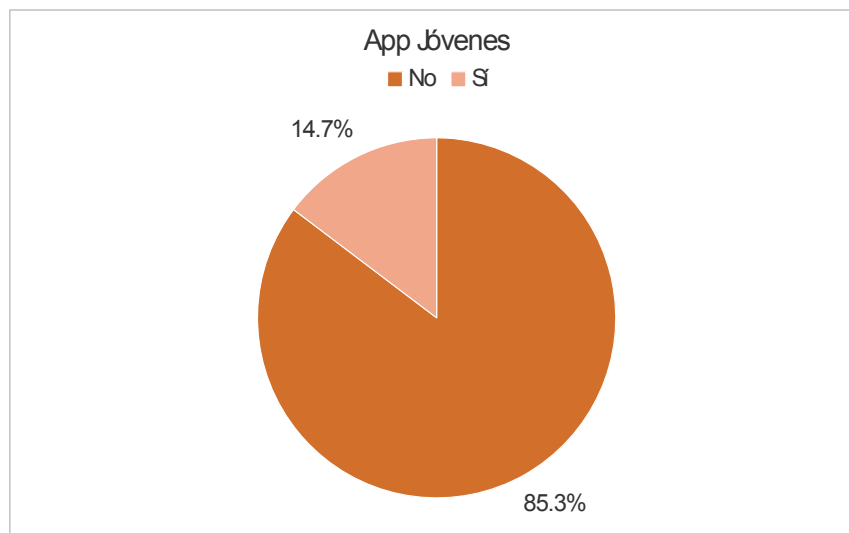
El 30.9% de los que han jugado en el último año utiliza las aplicaciones del móvil para jugar y un 20% de los que han jugado alguna vez previo a esa fecha.



### Jóvenes

Un reducido porcentaje de sujetos (14.7%) utiliza una aplicación móvil para llevar a cabo sus conductas de juego, frente al 85.3% que no usa este medio.

<b>App</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	falso	331	85,3	85,3	85,3
	verdadero	57	14,7	14,7	100,0
	Total	388	100,0	100,0	



## 20. JUEGO DE PROGENITORES/AS

### Adolescentes

Poco más de la mitad (52.6%) afirma que sus progenitores no juegan, y dentro de los que lo hacen el porcentaje mayoritario corresponde a los juegos del Estado (64%). También destacan los juegos de la ONCE (41.1%) y las apuestas deportivas (21%).

<b>JuegoProgenitores</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No	214	52,6	52,6	52,6
	Sí	193	47,4	47,4	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

<b>Frecuencias ParticipaciónProgenitores</b>					
		Respuestas		Porcentaje de casos	
		Nº	Porcentaje		
Participación Progenitores/as	Progenitores/as_apuestas	45	14,3%	21,0%	
	Progenitores/as_frontón	7	2,2%	3,3%	
	Progenitores/as_bingo	14	4,4%	6,5%	
	Progenitores/as_cartas	11	3,5%	5,1%	
	Progenitores/as_casino	2	0,6%	0,9%	
	Progenitores/as_estado	137	43,5%	64,0%	
	Progenitores/as_once	88	27,9%	41,1%	
	Progenitores/as_tragaperras	11	3,5%	5,1%	
Total		315	100,0%	147,2%	

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

### Jóvenes

En cuanto a los juegos de azar en los que participan los/as progenitores/as de los/as participantes, los datos se reparten especialmente entre progenitores/as no jugadores/as (47.7%) y progenitores/as que juegan a juegos del Estado (43.8%), seguidos a mayor distancia por los/as

que participan en juegos de la ONCE (17.1%). El resto de porcentajes muestran valores mucho menores, resaltando entre ellos las apuestas deportivas (6%) y las máquinas tragaperras (4.1%).

<b>Frecuencias Participación Progenitores</b>		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
Juego	Progenitores/as apuestas	23	4,8%	6,0%
Progenitor/as	Progenitores/as frontón	1	0,2%	0,3%
	Progenitores/as bingo	7	1,5%	1,8%
	Progenitores/as cartas	8	1,7%	2,1%
	Progenitores/as casino	2	0,4%	0,5%
	Progenitores/as estado	169	35,5%	43,8%
	Progenitores/as once	66	13,9%	17,1%
	Progenitores/as tragaperra	16	3,4%	4,1%
	Progenitores/as nojuega	184	38,7%	47,7%
Total		476	100,0%	123,3%

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

## 21. CONSUMO DE SUSTANCIAS

### Adolescentes

<b>SUSCannabis</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	391	96,1	96,1	96,1
	ocasionalmente	14	3,4	3,4	99,5
	habitualmente	2	,5	,5	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

<b>SUSAlcohol</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	247	60,7	60,7	60,7
	Ocasionalmente	150	36,9	36,9	97,5
	habitualmente	8	2,0	2,0	99,5
	diariamente	2	,5	,5	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

<b>SUSTabaco</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	377	92,6	92,6	92,6
	ocasionalmente	21	5,2	5,2	97,8
	habitualmente	5	1,2	1,2	99,0
	diariamente	4	1,0	1,0	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

<b>SUSSpeed</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	403	99,0	99,0	99,0
	ocasionalmente	2	,5	,5	99,5

habitualmente	1	,2	,2	99,8
diariamente	1	,2	,2	100,0
Total	407	100,0	100,0	

#### **SUSÉxtasis**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	404	99,3	99,3	99,3
	ocasionalmente	1	,2	,2	99,5
	habitualmente	2	,5	,5	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

#### **SUSCocaína**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	403	99,0	99,0	99,0
	ocasionalmente	2	,5	,5	99,5
	habitualmente	1	,2	,2	99,8
	diariamente	1	,2	,2	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

#### **SUSOtras**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	401	98,5	98,5	98,5
	ocasionalmente	2	,5	,5	99,0
	diariamente	4	1,0	1,0	100,0
	Total	407	100,0	100,0	

### **Jóvenes**

Los porcentajes de consumo reportado se expresan en las siguientes tablas. Las categorías de éxtasis, speed, cocaína y otras drogas tienen porcentajes de no consumo cercanos al 95%; mientras que el del cannabis/hachís es del 72.7%, y del 17.8% para el consumo ocasional. El tabaco y el alcohol muestran unos porcentajes más repartidos. En el caso del alcohol, el no consumo recibe un 18.9%, el consumo ocasional un 54.9% y el habitual un 24.8%. El tabaco, por su parte indica un 64.1% de no consumo, un 14.5% de consumo ocasional y un 17% de consumo diario.

#### **SUSCannabis**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	261	67,3	72,7	72,7
	Ocasionalmente	64	16,5	17,8	90,5
	Habitualmente	11	2,8	3,1	93,6
	Diariamente	23	5,9	6,4	100,0
	Total	359	92,5	100,0	
Perdidos		27	7,0		
	Sistema	2	,5		
	Total	29	7,5		
Total		388	100,0		

<b>SUSAlcohol</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	71	18,3	18,9	18,9
	Ocasionalmente	206	53,1	54,9	73,9
	Habitualmente	93	24,0	24,8	98,7
	Diariamente	5	1,3	1,3	100,0
	Total	375	96,6	100,0	
Perdidos		13	3,4		
Total		388	100,0		

<b>SUSTabaco</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	234	60,3	64,1	64,1
	ocasionalmente	53	13,7	14,5	78,6
	habitualmente	16	4,1	4,4	83,0
	diariamente	62	16,0	17,0	100,0
	Total	365	94,1	100,0	
Perdidos		23	5,9		
Total		388	100,0		

<b>SUSSpeed</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	332	85,6	95,4	95,4
	ocasionalmente	12	3,1	3,4	98,9
	habitualmente	2	,5	,6	99,4
	diariamente	2	,5	,6	100,0
	Total	348	89,7	100,0	
Perdidos		40	10,3		
Total		388	100,0		

<b>SUSÉxtasis</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	330	85,1	94,3	94,3
	ocasionalmente	18	4,6	5,1	99,4
	diariamente	2	,5	,6	100,0
	Total	350	90,2	100,0	
Perdidos		38	9,8		
Total		388	100,0		

<b>SUSCocaína</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	336	86,6	96,0	96,0
	ocasionalmente	10	2,6	2,9	98,9
	habitualmente	1	,3	,3	99,1
	diariamente	3	,8	,9	100,0
	Total	350	90,2	100,0	
Perdidos		37	9,5		

Sistema	1	,3
Total	38	9,8
Total	388	100,0

<b>SUSOtras</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	318	82,0	94,9	94,9
	ocasionalmente	11	2,8	3,3	98,2
	habitualmente	1	,3	,3	98,5
	diariamente	5	1,3	1,5	100,0
	Total	335	86,3	100,0	
Perdidos		53	13,7		
Total		388	100,0		

## 22. SÍNTOMAS

Hay que recordar que, en este cuestionario, la medición de sintomatología se ha hecho en base a los criterios DSM V. Atendiendo a la metodología utilizada por otros instrumentos en este ámbito, se han asignado dos preguntas para cada uno de los 9 criterios que conforman el trastorno de juego patológico, dando lugar a un total de 18 preguntas. Estos 9 criterios se pueden resumir en: *Tolerancia*, *Abstinencia*, *Pérdida de control*, *Preocupaciones asociadas al juego*, *Evitación emocional*, *Caza de pérdidas*, *Engaño*, *Interferencia en los ámbitos social, laboral y/o académico* y *Pedir dinero*. Asimismo, para catalogar un caso como diagnosticable, seguimos el criterio DSM V, que afirma que se requieren 4 o más criterios para considerar que el trastorno está presente.

### *Adolescentes*

Cabe destacar que tan sólo existe un caso que cumple criterios suficientes como para ser considerado diagnosticable, representando un 2% de la muestra.

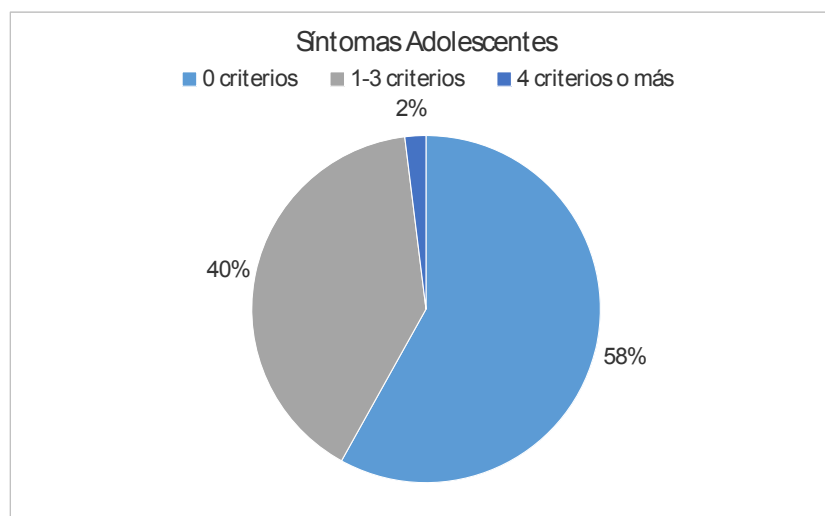
<b>Frecuencias Síntomas Agrupados</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	29	7,1	58,0	58,0
	1	13	3,2	26,0	84,0
	2	2	,5	4,0	88,0
	3	5	1,2	10,0	98,0
	5	1	,2	2,0	100,0
	Total	50	12,3	100,0	
Perdidos		357	87,7		
Total		407	100,0		

Prestando atención a las respuestas que reciben las categorías específicas, se puede percibir que la *Caza de pérdidas* es, con diferencia, la pregunta que más veces ha sido respondida de forma afirmativa (52.2%). En segundo lugar, se sitúa la *Pérdida de control* (26.1%), seguida de *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>Frecuencias Conjunto Síntomas</b>		
	Respuestas	Porcentaje de

		Nº	Porcentaje	casos
Conjunto Síntomas	Tolerancia	4	10,3%	17,4%
	Abstinencia	3	7,7%	13,0%
	Pérdida de control	6	15,4%	26,1%
	Preocupaciones	3	7,7%	13,0%
	Evitación	5	12,8%	21,7%
	Caza	12	30,8%	52,2%
	Engaño	2	5,1%	8,7%
	Pedirdinero	4	10,3%	17,4%
<b>Total</b>		<b>39</b>	<b>100,0%</b>	<b>169,6%</b>

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.



### Jóvenes

El análisis de la sintomatología se ha realizado de dos formas, en función de cuándo se considera que se cumple un criterio, y su suma por tanto computa para comprobar si llega a la puntuación 4 requerida para ser considerado diagnosticable. En la primera forma se ha considerado que un criterio se cumple cuando las dos preguntas que lo componen se han respondido afirmativamente. Este análisis ofrece un 84.2% de personas que han jugado en el último año que no cumplen ningún criterio, con un 11.6% que sí cumple alguno, pero no llegan a los 4 señalados. Las personas que cumplen 4 criterios o más corresponden al 4.1% de este grupo de jugadores, que supone un 1.4% del total de la muestra.

<b>Crterios Estrictos</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	101	26,0	84,2	84,2
	1	10	2,6	8,3	92,5
	2	3	,8	2,5	95,0
	3	1	,3	,8	95,8
	4	1	,3	,8	96,7
	5	3	,8	2,5	99,2
	6	1	,3	,8	100,0
	<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>30,9</b>	<b>100,0</b>	
Perdidos		268	69,1		
<b>Total</b>		<b>388</b>	<b>100,0</b>		

La segunda forma de análisis se ha realizado considerando que para cumplir un criterio no es necesario que las dos preguntas de ese criterio se respondan afirmativamente, sino que una sola respuesta afirmativa a cualquiera de las dos preguntas ya implica que dicho criterio se cumpla. Este método arroja un 50% de jugadores/as sin síntomas, con un 32.5% de ellos/as que presenta menos de 4 síntomas. Por su parte, las personas diagnosticables representan el 17.6% (problemática asociada al juego) de los/as participantes jugadores/as, lo que supone el 5.4% del total de la muestra.

<b>Criterios Amplios</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	0	60	15,5	50,0	50,0
	1	20	5,2	16,7	66,7
	2	16	4,1	13,3	80,0
	3	3	,8	2,5	82,5
	4	11	2,8	9,2	91,7
	5	2	,5	1,7	93,3
	6	2	,5	1,7	95,0
	7	3	,8	2,5	97,5
	8	1	,3	,8	98,3
	9	2	,5	1,7	100,0
	Total	120	30,9	100,0	
Perdidos		268	69,1		
Total		388	100,0		

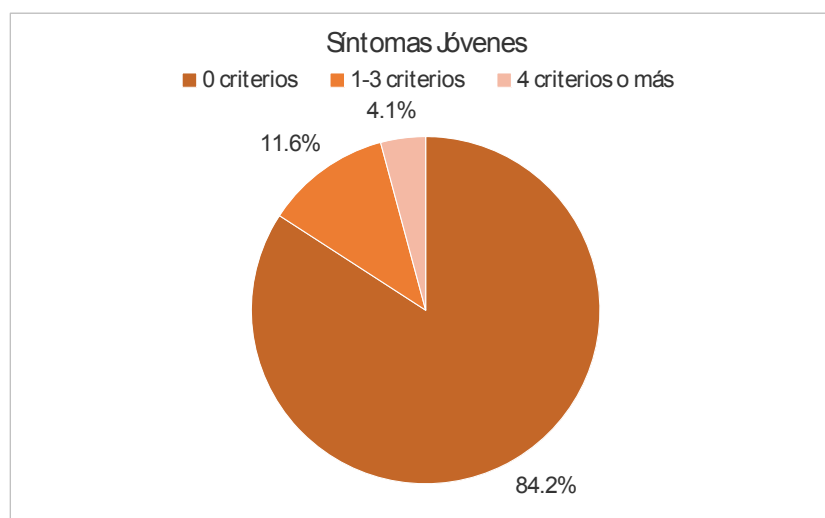
Atendiendo a estos datos, el porcentaje de personas diagnosticables que encontramos en esta muestra oscila entre el 1.4% y el 5.4%.

Si analizamos los síntomas reportados en mayor profundidad percibimos grandes diferencias entre las distintas categorías. El porcentaje más elevado recae sobre una de las preguntas del criterio *Falta de control* (64.8%), que contrasta con el 14.1% de jugadores/as que respondieron afirmativamente a la otra pregunta de dicho criterio. En *Tolerancia* se aprecia más uniformidad, con ambas puntuaciones muy cercanas al 30% (31% y 29.6%); de forma similar a la *Caza de pérdidas* (31% y 25.4%). *Engaño* muestra porcentajes algo menores (28.2% y 19.7%), seguido de *Evitación* (18.3% y 12.7%) y *Abstinencia* (18.3% y 11.3%). *Preocupación* (8.5% y 9.9%) señala porcentajes más reducidos, y *Pedir dinero* (14.1% y 4.2%) e *Interferencias en los ámbitos social, laboral y/o académico* (1.4% y 8.5%) presentan valores reducidos y desiguales entre ambas preguntas.

<b>Frecuencias Síntomas Agrupados</b>				
Síntomas Agrupados		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
Síntomas Agrupados	Tolerancia1	22	8,8%	31,0%
	Abstinencia1	13	5,2%	18,3%
	Faltacontrol1	10	4,0%	14,1%
	Tolerancia2	21	8,4%	29,6%
	Faltacontrol2	46	18,5%	64,8%
	Abstinencia2	8	3,2%	11,3%
	Preocupacion1	6	2,4%	8,5%
	Evitación1	9	3,6%	12,7%
	Interferencia1	1	0,4%	1,4%
	Preocupacion2	7	2,8%	9,9%
	Caza1	22	8,8%	31,0%
	Evitación2	13	5,2%	18,3%

Engaño1	20	8,0%	28,2%
Dinero1	10	4,0%	14,1%
Caza2	18	7,2%	25,4%
Engaño2	14	5,6%	19,7%
Interferencia2	6	2,4%	8,5%
Dinero2	3	1,2%	4,2%
<b>Total</b>	<b>249</b>	<b>100,0%</b>	<b>350,7%</b>

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.



### 23. MOTIVOS

Los motivos de juego analizados, de acuerdo al señalado estudio de Grande-Gosende et al. (2018), se dividen en 3 categorías: *Búsqueda de emociones positivas*, *Afrontamiento* y *Motivos sociales*; añadiendo la motivación *Para ganar dinero*.

#### Adolescentes

Frecuencias Motivos		Respuestas		Porcentaje de casos
		Nº	Porcentaje	
Motivos	ENHsubidon	7	6,3%	9,7%
	ENHdivertido	44	39,3%	61,1%
	para levantarte el ánimo	3	2,7%	4,2%
	porque es lo que hace la mayoría de tu cuadrilla	9	8,0%	12,5%
	para celebrar ocasiones especiales en grupo	13	11,6%	18,1%
	Motvganardinero	28	25,0%	38,9%
	Motvotros	8	7,1%	11,1%
<b>Total</b>	<b>112</b>	<b>100,0%</b>	<b>155,6%</b>	

a. Agrupación de dicotomías. Tabulado el valor 1.

Cabe resaltar que el motivo “*para olvidar preocupaciones o ralladas*” enmarcado dentro de la categoría *Afrontamiento* no ha sido alegado en ninguna ocasión. *Búsqueda de emociones positivas* (70.8%) - muy superior a *Afrontamiento* (4.2%) - seguida por *Jugar para ganar dinero* (38.9%) y *Socialización* (30.6%). El apartado *Otros* recoge 8 respuestas: dos aluden a jugar con sus familiares, tres a la curiosidad/por probar, uno a que lo hace en las fiestas de su pueblo y otro que se le da bien las apuestas deportivas porque ve mucho fútbol y el último alega aburrimiento - pudiéndose enmarcar dentro de la *Búsqueda de emociones positivas*.

### Jóvenes

Las puntuaciones de las tres categorías referidas se concentran en el espectro “nunca o casi nunca” y “alguna vez” (*Afrontamiento* 97.5%, *Motivos sociales* 91.5% y *Búsqueda de emociones positivas* 85.7%); aunque *Evitación emocional* concentra un porcentaje mucho mayor. La motivación *Para ganar dinero* muestra porcentajes repartidos de forma equilibrada, con un 47.5% de casos que señalan jugar “bastantes veces” y “siempre o casi siempre” por esta razón.

<b>Motv. ganar dinero</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	64	16,5	31,4	31,4
	2	43	11,1	21,1	52,5
	3	39	10,1	19,1	71,6
	4	58	14,9	28,4	100,0
	Total	204	52,6	100,0	
Perdidos		184	47,4		
Total		388	100,0		

<b>ENH total</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	41	10,6	20,9	20,9
	1,20	25	6,4	12,8	33,7
	1,40	25	6,4	12,8	46,4
	1,60	19	4,9	9,7	56,1
	1,80	13	3,4	6,6	62,8
	2	17	4,4	8,7	71,4
	2,20	15	3,9	7,7	79,1
	2,40	13	3,4	6,6	85,7
	2,60	7	1,8	3,6	89,3
	2,80	10	2,6	5,1	94,4
	3	3	,8	1,5	95,9
	3,20	2	,5	1,0	96,9
	3,40	1	,3	,5	97,4
	3,60	2	,5	1,0	98,5
	3,80	1	,3	,5	99,0
	4	2	,5	1,0	100,0
	Total		196	50,5	100,0
Perdidos		192	49,5		
Total		388	100,0		

□ Las tablas que se muestran a lo largo de esta sección (*Motivos, Jóvenes*) incluyen los valores 1-4 que se traducen en: 1: “nunca o casi nunca” / 2: “alguna vez” / 3: “bastantes veces” / 4: “siempre o casi siempre”

<b>COP total</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	149	38,4	74,5	74,5
	1,20	15	3,9	7,5	82,0
	1,40	12	3,1	6,0	88,0
	1,60	6	1,5	3,0	91,0
	1,80	4	1,0	2,0	93,0
	2	4	1,0	2,0	95,0
	2,20	2	,5	1,0	96,0
	2,40	3	,8	1,5	97,5
	2,60	3	,8	1,5	99,0
	3	1	,3	,5	99,5
	3,40	1	,3	,5	100,0
	Total	200	51,5	100,0	
	Perdidos		188	48,5	
Total		388	100,0		

<b>SOCtotal</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	63	16,2	31,7	31,7
	1,20	28	7,2	14,1	45,7
	1,40	21	5,4	10,6	56,3
	1,60	24	6,2	12,1	68,3
	1,80	12	3,1	6,0	74,4
	2	15	3,9	7,5	81,9
	2,20	10	2,6	5,0	86,9
	2,40	9	2,3	4,5	91,5
	2,60	5	1,3	2,5	94,0
	2,80	6	1,5	3,0	97,0
	3	2	,5	1,0	98,0
	3,20	1	,3	,5	98,5
	3,40	2	,5	1,0	99,5
	3,60	1	,3	,5	100,0
	Total	199	51,3	100,0	
	Perdidos		189	48,7	
Total		388	100,0		

Si se analizan las distintas preguntas dentro de una misma categoría se pueden apreciar diferencias muy llamativas. La media de “*porque es divertido*” es más elevada que la del resto de preguntas, con un 47.7% de jugadores/as que afirma jugar “bastantes veces” y “casi siempre o siempre” por este motivo.

<b>Estadísticos</b>						
		ENH gusta	ENH excitante	ENH sentirbien	ENH divertido	ENH subidón
N	Válidos	202	201	199	201	200
	Perdidos	186	187	189	187	188

Media	1,76	1,70	1,40	2,39	1,45
Desv. típ.	,980	,896	,751	1,058	,825

#### **ENH gusta**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	111	28,6	55,0	55,0
	2	45	11,6	22,3	77,2
	3	30	7,7	14,9	92,1
	4	16	4,1	7,9	100,0
	Total	202	52,1	100,0	
Perdidos		186	47,9		
Total		388	100,0		

#### **ENH excitante**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	111	28,6	55,2	55,2
	2	49	12,6	24,4	79,6
	3	32	8,2	15,9	95,5
	4	9	2,3	4,5	100,0
	Total	201	51,8	100,0	
Perdidos		187	48,2		
Total		388	100,0		

#### **ENH sentirbien**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	146	37,6	73,4	73,4
	2	33	8,5	16,6	89,9
	3	14	3,6	7,0	97,0
	4	6	1,5	3,0	100,0
	Total	199	51,3	100,0	
Perdidos		189	48,7		
Total		388	100,0		

#### **ENH divertido**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	53	13,7	26,4	26,4
	2	52	13,4	25,9	52,2
	3	61	15,7	30,3	82,6
	4	35	9,0	17,4	100,0

Total	201	51,8	100,0
Perdidos	187	48,2	
Total	388	100,0	

#### **ENHsubidón**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	144	37,1	72,0	72,0
	2	31	8,0	15,5	87,5
	3	16	4,1	8,0	95,5
	4	9	2,3	4,5	100,0
	Total	200	51,5	100,0	
Perdidos		188	48,5		
Total		388	100,0		

La categoría de *Afrontamiento* muestra medias prácticamente idénticas en sus 5 variantes.

#### **Estadísticos**

		COPpreocup	COPnervios	COPanimo	COPseguro	COPrelajarte
N	Válidos	201	202	200	201	200
	Perdidos	187	186	188	187	188
Media		1,18	1,17	1,17	1,14	1,19
Desv. típ.		,536	,473	,512	,504	,543

#### **COPpreocupación**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	177	45,6	88,1	88,1
	2	14	3,6	7,0	95,0
	3	8	2,1	4,0	99,0
	4	2	,5	1,0	100,0
	Total	201	51,8	100,0	
Perdidos		187	48,2		
Total		388	100,0		

#### **COPnervios**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	174	44,8	86,1	86,1
	2	22	5,7	10,9	97,0
	3	5	1,3	2,5	99,5
	4	1	,3	,5	100,0
	Total	202	52,1	100,0	
Perdidos		186	47,9		
Total		388	100,0		

#### **COPanimo**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	177	45,6	88,5	88,5
	2	13	3,4	6,5	95,0
	3	9	2,3	4,5	99,5
	4	1	,3	,5	100,0
	Total	200	51,5	100,0	
Perdidos		188	48,5		
Total		388	100,0		

#### **COPseguro**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	183	47,2	91,0	91,0
	2	9	2,3	4,5	95,5
	3	7	1,8	3,5	99,0
	4	2	,5	1,0	100,0
	Total	201	51,8	100,0	
Perdidos		187	48,2		
Total		388	100,0		

#### **COPrelajarte**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	173	44,6	86,5	86,5
	2	19	4,9	9,5	96,0
	3	5	1,3	2,5	98,5
	4	3	,8	1,5	100,0
	Total	200	51,5	100,0	
Perdidos		188	48,5		
Total		388	100,0		

Por último, las *Motivaciones sociales* muestran medias mayores que la motivación de *Afrontamiento*, pero ninguna de ellas alcanza el valor “algunas veces”. La motivación “*para celebrar en grupo ocasiones especiales*” se acerca a ese valor y cuenta con un 29% de respuestas en las frecuencias “bastantes veces” y “casi siempre o siempre”, mientras que el resto de preguntas no llega al 20% en ese rango.

#### **Estadísticos**

		SOCsociable	SOCamigos	SOCagradable	SOCcelebracion	SOCocasion
N	Válidos	200	200	200	202	200
	Perdidos	188	188	188	186	188
Media		1,31	1,44	1,44	1,61	1,95
Desv. típ.		,719	,806	,799	,925	1,083

<b>SOCsociable</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	162	41,8	81,0	81,0
	2	20	5,2	10,0	91,0
	3	12	3,1	6,0	97,0
	4	6	1,5	3,0	100,0
	Total	200	51,5	100,0	
Perdidos		188	48,5		
Total		388	100,0		

<b>SOCamigos</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	144	37,1	72,0	72,0
	2	32	8,2	16,0	88,0
	3	16	4,1	8,0	96,0
	4	8	2,1	4,0	100,0
	Total	200	51,5	100,0	
Perdidos		188	48,5		
Total		388	100,0		

<b>SOCagradable</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	146	37,6	73,0	73,0
	2	27	7,0	13,5	86,5
	3	21	5,4	10,5	97,0
	4	6	1,5	3,0	100,0
	Total	200	51,5	100,0	
Perdidos		188	48,5		
Total		388	100,0		

<b>SOCcelebracion</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	128	33,0	63,4	63,4
	2	36	9,3	17,8	81,2
	3	26	6,7	12,9	94,1
	4	12	3,1	5,9	100,0
	Total	202	52,1	100,0	
Perdidos		186	47,9		
Total		388	100,0		

<b>SOCocasiones</b>				
---------------------	--	--	--	--

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	95	24,5	47,5	47,5
	2	47	12,1	23,5	71,0
	3	31	8,0	15,5	86,5
	4	27	7,0	13,5	100,0
	Total	200	51,5	100,0	
Perdidos		188	48,5		
Total		388	100,0		

#### 24. DISTORSIONES

Las distorsiones o sesgos cognitivos analizados son contemplados 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*.

##### *Adolescentes*

<b>TotalDistorsiones</b>		
N	Válidos	390
	Perdidos	17
Media		1,3722
Mediana		1,3333
Desv. típ.		,81403

Se observan valores similares en las 6 distorsiones, situándose todas las puntuaciones medias entre las categorías “en desacuerdo” y “ni de acuerdo ni en desacuerdo”. La tendencia mayoritaria no comparte las distorsiones, con un 20% que lo hace en cierta medida, esto es, puntuando a partir del 2 (ni de acuerdo ni en desacuerdo).

<b>Total Distorsiones</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	37	9,1	9,5	9,5
	,17	6	1,5	1,5	11,0
	,33	16	3,9	4,1	15,1
	,50	15	3,7	3,8	19,0
	,67	27	6,6	6,9	25,9
	,83	16	3,9	4,1	30,0
	En desacuerdo	30	7,4	7,7	37,7
	1,17	21	5,2	5,4	43,1
	1,33	29	7,1	7,4	50,5
	1,50	21	5,2	5,4	55,9
	1,67	33	8,1	8,5	64,4
	1,83	32	7,9	8,2	72,6
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	29	7,1	7,4	80,0
	2,17	24	5,9	6,2	86,2
	2,33	15	3,7	3,8	90,0
	2,50	16	3,9	4,1	94,1
	2,67	11	2,7	2,8	96,9

	2,83	5	1,2	1,3	98,2
De acuerdo		4	1,0	1,0	99,2
	3,17	1	,2	,3	99,5
Totalmente de acuerdo		2	,5	,5	100,0
Total		390	95,8	100,0	
Perdidos		17	4,2		
Total		407	100,0		

### Estadísticos

		ilusión	azar	corrilusoria	predicción	suerte	resultado
N	Válidos	402	401	403	401	398	403
	Perdidos	5	6	4	6	9	4
Media		1,37	1,65	1,08	1,59	1,34	1,25
Desv. típ.		1,287	1,431	1,169	1,178	1,300	1,127

### Jóvenes

En términos generales, se aprecia un reducido nivel de distorsiones, con todas las puntuaciones dentro de los parámetros “totalmente en desacuerdo” y “en desacuerdo”, a excepción de “a veces se dan premios para seguir jugando”, que pertenece al rango “ni de acuerdo ni en desacuerdo”.

### Estadísticos

		Influye la habilidad	Después de premio es menos probable que toque	Puede predecirse cuándo saldrán los premios	Estar a punto de ganar es señal de conseguirlo	Ocurre algo especial y se que si juego gano	Aprovechar a jugar con suerte de cara	Si se juega suficiente se recuperan pérdidas	La suerte no existe	Si los buenos persisten acaban ganando	A veces dan premios para seguir jugando
N	Válidos	382	382	380	379	381	382	381	379	382	381
	Perdidos	6	6	8	9	7	6	7	9	6	7
Media		2,25	2,71	2,40	2,02	1,96	2,00	1,56	2,80	2,05	3,46
Desv. típ.		1,248	1,392	1,264	1,145	1,168	1,183	,912	1,305	1,112	1,444

Los porcentajes de las respuestas “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo” varían entre las distintas preguntas. El 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%). Este último dato resulta llamativo, ya que la otra pregunta que representa esta distorsión cuenta con un 3.6%. Las preguntas de la distorsión *Correlación ilusoria* son mucho más similares (11.6% y 13.1%). La *Evaluación sesgada de los resultados* cuenta con valores parecidos (11%), así como la distorsión sobre la influencia de la *Suerte* (12.6%). Sin embargo, un 41.5% de participantes está (totalmente) en desacuerdo con la afirmación “*creer en la suerte es una tontería, la suerte no*”.

□ Las tablas que se muestran a lo largo de esta sección (*Distorsiones, Jóvenes*) incluyen los valores 1-5 que se traducen en: 1: “totalmente en desacuerdo” / 2: “en desacuerdo” / 3: “ni de acuerdo ni en desacuerdo” / 4: “de acuerdo” / 5: “totalmente de acuerdo”.

existe”. Por último, existe un 56.4% que percibe como cierto que “a veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar”.

<b>Influye la habilidad</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	147	37,9	38,5	38,5
	2	86	22,2	22,5	61,0
	3	77	19,8	20,2	81,2
	4	51	13,1	13,4	94,5
	5	21	5,4	5,5	100,0
	Total	382	98,5	100,0	
Perdidos		6	1,5		
Total		388	100,0		

<b>Después de premio es menos probable que toque</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	107	27,6	28,0	28,0
	2	65	16,8	17,0	45,0
	3	97	25,0	25,4	70,4
	4	58	14,9	15,2	85,6
	5	55	14,2	14,4	100,0
	Total	382	98,5	100,0	
Perdidos		6	1,5		
Total		388	100,0		

<b>Puede predecirse cuándo saldrán los premios</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	123	31,7	32,4	32,4
	2	88	22,7	23,2	55,5
	3	89	22,9	23,4	78,9
	4	53	13,7	13,9	92,9
	5	27	7,0	7,1	100,0
	Total	380	97,9	100,0	
Perdidos		8	2,1		
Total		388	100,0		

<b>Estar a punto de ganar es señal de conseguirlo</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	172	44,3	45,4	45,4
	2	85	21,9	22,4	67,8
	3	78	20,1	20,6	88,4
	4	30	7,7	7,9	96,3
	5	14	3,6	3,7	100,0
	Total	379	97,7	100,0	
Perdidos		9	2,3		
Total		388	100,0		

<b>Ocurre algo especial y sé que si juego gano</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado

Válidos	1	194	50,0	50,9	50,9
	2	72	18,6	18,9	69,8
	3	65	16,8	17,1	86,9
	4	38	9,8	10,0	96,9
	5	12	3,1	3,1	100,0
	Total	381	98,2	100,0	
Perdidos		7	1,8		
Total		388	100,0		

***Aprovechar a jugar con suerte de cara***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	182	46,9	47,6	47,6
	2	83	21,4	21,7	69,4
	3	69	17,8	18,1	87,4
	4	30	7,7	7,9	95,3
	5	18	4,6	4,7	100,0
	Total	382	98,5	100,0	
Perdidos		6	1,5		
Total		388	100,0		

***Si se juega suficiente se recuperan pérdidas***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	252	64,9	66,1	66,1
	2	67	17,3	17,6	83,7
	3	48	12,4	12,6	96,3
	4	7	1,8	1,8	98,2
	5	7	1,8	1,8	100,0
	Total	381	98,2	100,0	
Perdidos		7	1,8		
Total		388	100,0		

***La suerte no existe***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	76	19,6	20,1	20,1
	2	81	20,9	21,4	41,4
	3	122	31,4	32,2	73,6
	4	42	10,8	11,1	84,7
	5	58	14,9	15,3	100,0
	Total	379	97,7	100,0	
Perdidos		9	2,3		
Total		388	100,0		

***Si los buenos persisten acaban ganando***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	160	41,2	41,9	41,9
	2	96	24,7	25,1	67,0
	3	84	21,6	22,0	89,0

	4	30	7,7	7,9	96,9
	5	12	3,1	3,1	100,0
	Total	382	98,5	100,0	
Perdidos		6	1,5		
Total		388	100,0		

***A veces dan premios para seguir jugando***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1	63	16,2	16,5	16,5
	2	37	9,5	9,7	26,2
	3	66	17,0	17,3	43,6
	4	92	23,7	24,1	67,7
	5	123	31,7	32,3	100,0
	Total	381	98,2	100,0	
Perdidos		7	1,8		
Total		388	100,0		

## RESULTADOS II **-ANÁLISIS PREDICTIVOS Y ASOCIACIONES-**

### 1. EDAD

#### ***Adolescentes***

Según los datos, los/as adolescentes de 15 años muestran una mayor prevalencia de juego que el resto de edades.

#### ***Jóvenes***

Dentro del grupo de jugadores/as, las personas mayores de 24 años (excluyendo las de 30) comparten en mayor medida la distorsión *“a veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar”*. Por último, los resultados reflejan que el porcentaje de gasto en el juego es mayor entre las personas del grupo de 16 a 19 años (ver Tabla 81 y Tabla 82).

### 2. SEXO

#### ***Adolescentes***

Por un lado, ser hombre predice un contacto mayor con el juego en términos generales, además de un mayor juego en bares, realización de apuestas deportivas de manera presencial y utilización de las aplicaciones de juego (ver Tabla 1 y Tabla 2).

Por otro lado, ser mujer predice jugar por diversión, hacerlo acompañada de la madre, a bingo de manera presencial, a juegos de casino en ambas modalidades y haber marcado la casilla “otro” cuando se preguntaba por el lugar de juego presencial (ver Tabla 3 y Tabla 4). Un análisis posterior de estas respuestas revela que de los 13 participantes que respondieron con categorías no contempladas (categoría “otro”), 10 indican “su pueblo” (9 son mujeres) y aparece relacionado con jugar al bingo de manera presencial (únicamente dos chicas no lo reportan).

Los hombres y las personas no binarias participan significativamente más que las mujeres (ver Tabla 5 y Tabla 6).

#### ***Jóvenes***

En cuanto a esta variable, se encuentra una amplia variedad de relaciones significativas. No se incluye el grupo de personas que se identificaron dentro de la categoría “no binario” porque supone una parte de la muestra muy pequeña y los resultados que ofrecen no son generalizables.

El grupo de hombres presenta una mayor participación en los juegos de azar y además lo hacen con mayor frecuencia. Juegan más de forma presencial en bares y casinos, y en el formato online hacen más apuestas, juegan más a juegos de cartas, de casino y tragaperras. Los hombres también juegan más dinero y su porcentaje de gasto es mayor, además de que muestran más intención de dedicarse a ello de forma profesional que el resto y son los únicos que hacen uso de los *tipster*, ya que ninguna mujer de la muestra declara seguir a ninguno ni pagar por sus servicios.

A la hora de participar en juegos de azar, los hombres lo hacen, en mayor medida que las mujeres, por los siguientes motivos: *“porque te gusta lo que sientes”*, *“porque es excitante”*, *“porque te hace sentir bien”* y *“para conseguir un sentimiento intenso o de ‘subidón’”* (Búsqueda de emociones positivas); *“para olvidar las preocupaciones”* y *“porque te sienten más seguro de ti mismo”* (Afrontamiento); *“porque es lo que la mayoría de tus amigos/as hace cuando se junta”* (Socialización); y *“para ganar dinero”*. Por último, se encuentra que los hombres obtienen puntuaciones más altas en los síntomas estudiados todos en su conjunto, pero, además, haciendo un análisis individual, también puntúan más alto en 8 de los 9 síntomas: *Tolerancia*, *Abstinencia*, *Pérdida de control*, *Preocupaciones asociadas al juego*, *Evitación emocional*, *Caza de pérdidas*, *Engaño* y *Pedir dinero*.

Las mujeres en cambio, comienzan a jugar en edades más tempranas, y entre las modalidades, juegan más al bingo, a los juegos del estado y de la ONCE, todo ello de forma presencial. Juegan más acompañadas que el resto de personas, y cuando lo hacen, es más habitualmente junto a su pareja, su madre u otros/as familiares. Por último, las mujeres comparten la opinión de que “*la suerte no existe*” en mayor medida que los hombres.

### 3. ISEC

#### ***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 en estas edades (ver *Tabla 7 y Tabla 8*). Aunque los resultados podrían deberse a la particularidad del único instituto con ese nivel de ISEC, los análisis posteriores de la *Tabla 11 y Tabla 12* lo desmienten.

El nivel de ISEC predice las siguientes distorsiones concretas: *Ilusión de control*, *Correlación ilusoria* y *Suerte* (ver *Tabla 9 y Tabla 10*).

#### ***Jóvenes***

Según los resultados, un mayor nivel de ISEC predice una mayor prevalencia de juego y las personas con un ISEC bajo tienen un porcentaje de gasto más elevado.

### 4. BARRIO

Ni en la muestra de adolescentes ni en la de jóvenes se encuentran relaciones significativas en función de los locales existentes por cada barrio, y tampoco correlaciones.

### 5. EDAD DE INICIO

#### ***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 (ver *Tabla 13*).

#### ***Jóvenes***

En cuanto a la edad de inicio, las únicas variables que correlacionan son las de dinero jugado (-0.461) y las de porcentaje de gasto (-0.452), como se puede apreciar, ambas con un grado de correlación moderado.

El resto de variables no correlacionan con la edad de inicio o muestran un grado de correlación bajo o muy bajo.

### 6. MODALIDAD

#### ***Adolescentes***

Quienes juegan en ambas modalidades juegan más online que los que solo juegan en esa modalidad a cartas, juegos de casino y apuestas deportivas y juegan incluso menos acompañados que los que sólo juegan online. Tanto los que juegan online como los que juegan en ambas modalidades apuestan más con dinero ficticio. La participación en juegos de azar de los diferentes grupos parentales se ordena de la siguiente manera: presencial-ambas-online (ver *Tabla 14 y Tabla 15*).

Entre la muestra de personas que reportan jugar solamente de forma presencial, se encuentran los siguientes resultados: juegan más acompañados/as, barajan menos dedicarse profesionalmente, juegan más motivados/as “*para ganar dinero*”, atribuyen menos peso a la *Suerte* como responsable de los resultados y consumen más alcohol (ver *Tabla 16 y Tabla 17*).

Por otra parte, quienes juegan online, juegan menos acompañados, más con dinero ficticio, menos “*para ganar dinero*” y se plantean más dedicarse profesionalmente (ver *Tabla 18 y Tabla 19*).

Entre la muestra de personas que dicen jugar solamente de forma online, se concluye que juegan con mayor frecuencia que el resto de los grupos (ver *Tabla 20 y Tabla 21*).

Finalmente, quienes juegan en ambas modalidades, lo hacen más a tragaperras y juegos de casino en ambas modalidades, piden más dinero y se lo ocultan más a los/as progenitores/as (ver *Tabla 22 y Tabla 23*).

### **Jóvenes**

Según los resultados, la modalidad de juego predice una amplia variedad de variables, es decir, dependiendo de si el juego es online, presencial o se participa en ambas, varía la forma en la que se juega, los motivos, el desembolso o los síntomas, por ejemplo.

La forma online predice con mayor fuerza la frecuencia de juego que la forma presencial, pero por encima de ellas, destaca la opción “ambas”. Así, las personas que manifiestan jugar tanto online como presencial cuentan con una mayor frecuencia de participación en los juegos de azar que las que solamente optan por la forma online o la presencial. Asimismo, la opción “ambas” predice en mayor grado la participación en los locales de apuestas.

En cuanto al dinero, las personas encuestadas juegan más dinero cuando reportan participar en ambas modalidades que solamente en la presencial u online. Este patrón se repite cuando hablamos de la participación en juegos de dinero ficticio (siendo esta participación más habitual, tras la opción “ambas”, en la forma online que en la presencial) y cuando hablamos del porcentaje de gasto (siendo este porcentaje más elevado, tras la opción “ambas”, en la forma presencial que en la online).

Analizando los 9 síntomas en su conjunto, se concluye que los sujetos que declaran jugar en ambas modalidades cuentan con puntuaciones más altas que los que dicen participar solo en las formas presenciales o solo en las online. Concretamente, la *Tolerancia*, la *Preocupaciones asociadas al juego*, la *Caza de pérdidas* y el *Pedir dinero* a otras personas para jugar son los síntomas más destacables en este sentido, siguiendo todas ellas la siguiente pauta: participar en ambas modalidades de juego frente a hacerlo solo en una o en otra predice el grado de síntomas con los que la persona cuenta, siendo mayor el número de los mismos. Cabe puntualizar que, además de lo comentado, tras la opción “ambas”, el grado de *Tolerancia* y de *Caza de pérdidas* en concreto es mayor en la modalidad presencial que en la online.

## **7. FRECUENCIA**

### ***Adolescentes***

La muestra es pequeña en algunos de los valores de la variable (n=2 “*varias veces a la semana*”; n=1 “*una vez a la semana*”; n=52 “*de vez en cuando*”), por ello no es pertinente establecer conclusiones generales.

### **Jóvenes**

La frecuencia con la que se participa en juegos de azar predice una extensa lista de variables; los resultados son muy cambiantes, con una amplia mayoría de valores más elevados en la frecuencia “diariamente”, pero sin una tendencia clara.

Así, jugar diariamente predice la participación en locales de apuestas, hacer apuestas de frontón y jugar a máquinas tragaperras. Por lo general, las personas que juegan diariamente tienden a participar en mayor medida en las formas online frente a las presenciales.

Los resultados también reflejan que aquellas personas que juegan con más frecuencia son las que mayor grado de seguimiento presentan a los *tipsters* y también mayor participación muestran en juegos que implican dinero ficticio.

En cuanto a los motivos por los que se juega, la *Búsqueda de emociones positivas* es el conjunto de variables más relacionada con la frecuencia; así, las personas que juegan diariamente juegan más por encontrar estos sentimientos positivos que los que juegan con una frecuencia más reducida.

A su vez, cabe destacar que presentan un número mayor de distorsiones aquellas personas que juegan una vez a la semana frente a los que juegan con una frecuencia distinta (incluso diaria). Por otro lado, las personas que juegan “de vez en cuando” lo hacen en mayor medida acompañadas y gastando un porcentaje menor de dinero.

Los síntomas también están relacionados con la frecuencia de juego; cuanto más se participa en los juegos de azar mayor es el número de síntomas que se encuentra en las personas, destacando que los/as jóvenes que juegan diariamente pertenecen en mayor grado al grupo de personas diagnosticables. En definitiva, jugar “de vez en cuando” y no con mayor frecuencia es un factor protector frente a la aparición de síntomas.

## 8. DINERO FICTICIO

### *Adolescentes*

Según los resultados, el hecho de jugar con dinero ficticio predice el juego online, jugar a cartas en ambas modalidades, utilizar aplicaciones y desarrollar la distorsión de *Correlación ilusoria* (ver *Tabla 24* y *Tabla 25*). A su vez, jugar a cartas sin apostar dinero real predice jugar apostándolo; jugar con dinero ficticio a juegos de casino, predispone a jugar a los mismos de forma online; y, por último, jugar con dinero ficticio a apuestas deportivas, predispone a realizar más de las mismas en ambas modalidades.

### *Jóvenes*

Según los resultados, las personas que alguna vez han participado en juegos con dinero ficticio, en comparación con las que nunca lo han hecho, juegan con más frecuencia a juegos de azar, han comenzado a más temprana edad, muestran más intención de dedicarse al juego de forma profesional, invierten cantidades mayores de dinero y su porcentaje de gasto es mayor. También predice cinco de los cinco motivos de *Búsqueda de emociones positivas*, el motivo “*para olvidar preocupaciones*” del conjunto de *Afrontamiento*, dos de los cinco motivos de *Socialización* (“*porque hace que una reunión de amigos/as sea más agradable*” y “*porque es lo que la mayoría de tus amigos/as hace cuando se junta*”) y el motivo “*para ganar dinero*”. Las distorsiones también se ven afectadas en cuanto a este tema; cuando existe el juego con dinero ficticio emergen los siguientes sesgos cognitivos: “*en los juegos de azar influye la habilidad, cuando más se practica, mejor se juega y se consiguen más premios*”; “*si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuándo saldrán los premios*”; “*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*” y “*si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego*”.

Concretando en los diferentes tipos de juego con dinero ficticio, destacan las siguientes relaciones: jugar a máquinas tragaperras con dinero ficticio predice el juego en las mismas tanto de forma online como presencial, y 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. Sin embargo, no existen este tipo de relaciones en el bingo con dinero ficticio.

## 9. JUGAR ACOMPAÑADO/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 (ver Tabla 26).

Por otro lado, jugar acompañado de la madre es un factor protector contra la *Correlación ilusoria* (ver Tabla 27 y Tabla 28).

### **Jóvenes**

La dirección de las relaciones en cuanto a la compañía en el juego no aporta conclusiones significativas. Algo que sí resulta relevante es el factor protector de la participación en compañía frente a la aparición de síntomas, es decir, jugar siempre acompañado/a protege a la persona frente al desarrollo de síntomas de juego problemático.

## 10. MODO DE JUEGO ACOMPAÑADO/A

### **Adolescentes**

En este caso no se han encontrado relaciones significativas.

### **Jóvenes**

En este análisis se incluyen tres tipos de respuesta: realizar apuestas compartidas, realizar apuestas individuales o hacer tanto compartidas como individuales. Según los resultados, cuando las apuestas realizadas son compartidas (en comparación con los otros dos grupos) la participación en juegos de estado presencial es mayor, se juega más por el motivo "*porque te gusta lo que sientes*" y por el motivo "*porque es divertido*", y existen en mayor medida las siguientes 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 en su conjunto, y en concreto, aparecen puntuaciones más bajas en cada uno de los síntomas de las siguientes agrupaciones: *Falta de control*, *Caza de pérdidas* *Pérdidas* y *Engaño*.

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

### **Adolescentes**

La muestra de adolescentes que se tiene en cuenta en esta variable es pequeña en alguno de los valores de la variable (n=48 *no, no lo veo como una opción*"; n=6 "*sí, me gustaría*"; n=0 "*sí, y además es mi intención*"), por ello, los resultados no son generalizables.

### **Jóvenes**

La muestra es pequeña en algunos valores de esta variable (n=121 "*no, no lo veo como una opción*"; n=13 "*sí, me gustaría*"; n=2 "*sí, y además es mi intención*"), lo que impide establecer conclusiones generalizables en este aspecto.

## 12. PORCENTAJE DE GASTO

### **Adolescentes**

El análisis del dinero que se dispone a la semana en el grupo de adolescentes se ha realizado a través de rangos de paga (1-5 euros; 6-15 euros; 16-25 euros; más de 35 euros), por lo que no es posible obtener porcentajes de gasto teniendo en cuenta la cantidad de dinero recibido y el desembolsado en el juego.

#### **Jóvenes**

Entre las variables de modalidad de juego, la edad de inicio es la única que tiene un grado de correlación lo suficientemente notorio, aunque moderado, para ser relevante para el análisis (-0.452).

En cuanto a los motivos, se observan las siguientes covariaciones en relación al porcentaje de gasto: el conjunto de motivos de *Afrontamiento* (0.410), el motivo *Jugar para ganar dinero* (0.453) y el conjunto de motivos de *Búsqueda de emociones positivas* (0.479).

Entre las distorsiones solamente destaca la variable “*a veces ocurre algo ‘especial’ y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar*” con un grado de correlación moderado (0.409).

Entre los síntomas se observan las siguientes correlaciones con el porcentaje de gasto: el conjunto de *Caza de pérdidas* (0.431), el de *Tolerancia* (0.458) o el de *Engaño* (0.511). Estudiando los síntomas en su totalidad, se observa que el porcentaje de gasto covaría con el número de síntomas reportados (0.585).

### 13. CANTIDAD DE DINERO JUGADO

#### **Adolescentes**

El gasto de dinero semanal en los juegos de azar correlaciona en un grado moderado con las siguientes variables: *Suerte* (0.411), el conjunto total de distorsiones (0.417), *Tolerancia* (0.426), *Preocupaciones asociadas al juego* (0.426), *Ilusión de control* (0.465), *Jugar para ganar dinero* (0.473), el conjunto total de síntomas (0.479), y *Caza de pérdidas* (0.495), (ver Tabla 29).

#### **Jóvenes**

Hay una gran cantidad de variables que correlacionan en un grado moderado con la cantidad de dinero que se desembolsa en el juego; en concreto: la participación en juegos de casino online (0.430), la edad de inicio (-0.461), la frecuencia de juego (0.469). Entre las distorsiones, la única variable que covaría con la cantidad de dinero jugado es “*a veces ocurre algo ‘especial’ y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar*” (0.416). En cuanto a los motivos, son dos los que destacan: el conjunto de motivos de *Afrontamiento* (0.411), el conjunto de motivos de *Búsqueda de emociones positivas* (0.529), pasando este a tener un ligero grado de correlación más elevado. Al analizar los síntomas se concluye que la *Falta de control*, *Caza de pérdidas*, *Tolerancia* o *Engaño* cuentan con una covariación moderada en cuanto a la cantidad de dinero jugado (en orden de mención, 0.448; 0.458; 0.507; 0.589).

Por otro lado, el dinero que se invierte en el juego covaría con el número de síntomas reportados, llegando a un grado de correlación alto (0.667).

Por último, el porcentaje de gasto muestra un grado de correlación muy alto con la cantidad de dinero jugado (0.901).

El resto de variables sobre las que se ha trabajado en el presente estudio no correlacionan con la cantidad de dinero jugado o muestran un grado de correlación bajo o muy bajo.

### 14. JUEGO PROGENITORES/AS

#### **Adolescentes**

Para un estudio exhaustivo, se realiza un análisis pormenorizado en función del tipo de juego en el que participan las figuras parentales. Así se concluye que tener figuras parentales que participan en cualquier juego de azar predice tener un contacto con el juego más temprano y jugar

en mayor medida acompañados/as tanto de su madre, padre y/u otro familiar (*ver Tabla 30 y Tabla 31*). Por otro lado, si tomamos las figuras parentales que participan en juegos de azar diferentes a los juegos del Estado, observamos que además de lo ya mencionado, sus hijos/as muestran mayor prevalencia de juego y presentan más distorsiones cognitivas (*Medida global, Ilusión de control y Evaluación sesgada de los resultados*), (*ver Tabla 32 y Tabla 33*). Por otra parte, que las figuras parentales jueguen a algún tipo de juego de azar –incluidos los juegos del Estado– predice mayor participación de manera presencial y menos perfiles de los que únicamente juegan online (*ver Tabla 34 y Tabla 35*).

Los/as hijos/as de quienes realizan apuestas deportivas, no hacen más de las mismas que los/as hijos/as de quienes no las realizan significativa ( $28.36 > 27.28$ ;  $p=0.74$ ). No obstante, sí juegan más acompañados/as 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* (*ver Tabla 36 y Tabla 37*).

Que alguna figura parental apueste en los deportes de frontón, predice hacerlo más y jugar acompañado/a del padre y/u otro familiar (*ver Tabla 38 y Tabla 39*).

El grupo cuyas figuras parentales juegan al bingo, también lo hacen más de manera presencial, juegan más en el pueblo (lugar-otro), acompañados/as de su madre, con mayor frecuencia acompañados/as, con menor grado de ocultación, realizan menos apuestas deportivas, presentan una mayor *Ilusión de control* y juegan más en comparación con toda la muestra, pero menos en plataformas online que otros/as jugadores/as (*ver Tabla 40 y Tabla 41*).

Tener una figura parental que compra lotería de la ONCE, predice hacerlo también (*ver Tabla 42 y Tabla 43*); por el contrario, tener una que juega a juegos del Estado, no influye en una participación diferencial en este tipo de juego. Además, este último grupo, aunque muestra una menor prevalencia de juego, desarrolla una mayor distorsión *Correlación ilusoria* y un mayor juego en compañía del padre (*ver Tabla 44 y Tabla 45*).

Finalmente, tener una figura parental que juega a cartas, predice mayor prevalencia de juego en los hijos/as (*ver Tabla 46 y Tabla 47*).

### **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. Cabe destacar que se han realizado los mismos análisis que en la muestra adolescente, pero en este caso no se han obtenido resultados significativos.

## **15. PARTICIPACIÓN**

### **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 (*ver Tabla 48 y Tabla 49*).

### **Jóvenes**

Comparando las personas que nunca han jugado, las que no han jugado en el último año y las que sí lo han hecho se percibe que el primer grupo presenta 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*” (*Intencionalidad*); mientras que se percibe una creencia en la *Suerte* 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*; frente a los/as que han jugado alguna vez. Cabe destacar que esta diferencia aparece en 4 de los 5 motivos que componen la categoría de *Búsqueda de emociones positivas*, reduciéndose a dos en la categoría de *Motivación social* (“*como una manera de celebración*” y “*porque es algo que haces en ocasiones especiales*”).

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.

## 16. CONSUMO

### *Adolescentes*

Consumir cannabis o alcohol predice mayor participación en el juego, tanto más cuanto con más frecuencia se manifieste (ver *Tabla 50, Tabla 51, Tabla 52 y Tabla 53*).

### *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.

## 17. OCULTACIÓN AL ENTORNO Y A PROGENITORES/AS

### *Adolescentes*

Las personas que reconocen mentir a sus progenitores/as, gastan notablemente más, juegan más en el casino de manera presencial, más online en el RETA y en otras plataformas, les gustaría dedicarse profesionalmente al juego, atribuyen a la *Suerte* los resultados, muestran más *Preocupaciones asociadas al juego*, *Caza de pérdidas* y *Engaño*, así como sintomatología asociada general (ver *Tabla 54, Tabla 55, Tabla 56 y Tabla 57*).

El análisis en relación a la ocultación al entorno no produce relaciones significativas con el resto de variables, además de no contar con una muestra lo suficientemente amplia para ello en alguno de los valores (n=35 “*sí*”; n=13 “*no, no ha salido el tema*”; n=2 “*no, porque les miento*”; n=4 “*no estoy seguro/a*”).

### *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 (se observan valores elevados de esta variable en las 8 categorías de este tipo de juego). También se observa una mayor participación de estas personas en las plataformas de Kirolbet y RETA, los locales de apuestas y, a nivel presencial, las apuestas deportivas, las apuestas de frontón y deportes rurales, los juegos de cartas y los juegos de casino.

Cabe destacar que los/as participantes que ocultan su participación juegan en mayor medida por una *Búsqueda de emociones positivas* e invierten una mayor cantidad de dinero.

Además, a nivel clínico, reportan más síntomas, cumplen más criterios y pertenecen en mayor grado al grupo de personas diagnosticables.

La variable de la ocultación al entorno no cuenta con una muestra lo suficientemente amplia en alguno de los valores como para poder generalizar los resultados (n=115 “*sí*”; n=12 “*no, no ha salido el tema*”; n=1 “*no, porque les miento*”; n=8 “*no estoy seguro/a*”).

## 18. MOTIVOS

### *Adolescentes*

Quienes juegan motivados “*para ganar dinero*” han jugado en mayor medida en el último año, emplean más dinero semanalmente, juegan más en bares, realizan más apuestas deportivas y muestran más *Tolerancia y Caza de pérdidas* (ver *Tabla 58 y Tabla 59*).

Jugar “*para conseguir un sentimiento intenso o ‘de subidón’*” predice apostar al frontón de manera presencial (ver *Tabla 60 y Tabla 61*).

Jugar “*para celebrar en grupo ocasiones especiales*” predice menos inversión monetaria semanal y más participación en el bingo de manera presencial (ver *Tabla 62 y Tabla 63*).

### *Jóvenes*

#### · *Búsqueda de emociones positivas:*

Si comparamos las personas que juegan “*bastantes veces*” y “*casi siempre o siempre*” para buscar emociones positivas frente a los que juegan “*algunas veces*” y “*casi nunca o nunca*” por este motivo, encontramos que los primeros 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. Además, las personas que juegan “*casi siempre o siempre*” muestran una mayor creencia en la suerte.

Por otro lado, cuanto mayor es la puntuación en *Búsqueda de emociones positivas* (la persona dice jugar más frecuentemente por estos motivos), se juega más en la plataforma 888, se participa más a juegos de casino online, se invierte un porcentaje de gasto mayor y se presentan más distorsiones (*Ilusión de control y Evaluación sesgada de resultados*), se muestran un mayor número de síntomas en general y se muestra un mayor nivel de *Tolerancia, Abstinencia, Pérdida de control y Evitación emocional*.

#### · *Afrontamiento:*

Teniendo en cuenta las personas que han jugado el último año y las que han jugado alguna vez a lo largo de su vida, observamos una relación directamente proporcional entre *Afrontamiento* y varias variables. Es decir, cuanto más frecuentemente se juega por este motivo, mayor presencia tienen las variables que se van a exponer.

Estas son frecuencia de juego, juego en la plataforma 888; participación en apuestas de frontón y deporte rural (online y presencial), en bingo (online y presencial) y tragaperras online; seguimiento de la figura del *tipster*, dinero gastado en juego, porcentaje de gasto invertido y valoración del juego como posibilidad profesional. A nivel de síntomas, una mayor puntuación en *Afrontamiento* implica un grado mayor de síntomas reportados (concretamente, en las categorías *Tolerancia, Abstinencia, Pérdida de control, Preocupaciones asociadas al juego, Evitación emocional, Pedir dinero e Interferencia en los ámbitos social, laboral y/o académico*) 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*.

#### · *Motivos sociales:*

Por su parte, 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 en mayor medida los síntomas *Abstinencia, Pérdida de control y Evitación emocional*.

#### · *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*”

## 19. DISTORSIONES

### ***Adolescentes***

Como se puede apreciar en la *Tabla 64*, a más distorsiones, más dinero se gasta semanalmente, más frecuencia de juego, más síntomas y menos juego en soledad, menos seguimiento de *tipsters*.

Las distorsiones *Ilusión de control* (ver *Tabla 65* y *Tabla 66*), *Correlación ilusoria* (ver *Tabla 67* y *Tabla 68*) y *Suerte* (ver *Tabla 71* y *Tabla 72*) predicen una mayor vocación profesional. Niveles superiores de *Ilusión de control* predicen una mayor *Tolerancia* y un bastante superior gasto de dinero (ver *Tabla 65* y *Tabla 66*).

Quienes muestran total aquiescencia con la posibilidad de *Predecir los resultados* en los juegos de azar, presentan niveles notablemente superiores en *Caza de pérdidas* (ver *Tabla 69* y *Tabla 70*).

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* (ver *Tabla 71* y *Tabla 72*).

Realizar una *Evaluación sesgada de los resultados* predice una mayor frecuencia de juego y hacerlo por *Evitación emocional*, esto es, para aliviar sentimientos desagradables (ver *Tabla 73* y *Tabla 74*).

### ***Jóvenes***

Las puntuaciones elevadas en distorsiones cognitivas predicen numerosas variables, destacando especialmente los síntomas y el juego online.

Las categorías de *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. La *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*. Esta distorsión, además, se relaciona con la participación en juego simulado y con una *Motivación social* para jugar.

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 la *Suerte* y en la *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 también se encuentran relaciones llamativas. 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 las variables de participación, frecuencia y jugar acompañado/a. Niveles elevados en *Ilusión de control* y *Evaluación sesgada de los resultados* implican un mayor grado de frecuencia de juego, mientras que las puntuaciones altas en creencia en la *Suerte* e *Ilusión de control* conllevan un grado de participación más reciente. Asimismo, jugar acompañado/a de forma más frecuente es generado por valores reducidos en *Correlación ilusoria* y *Evaluación sesgada de los resultados*.

## 20. SÍNTOMAS

### ***Adolescentes***

Puntuaciones mayores de síntomas predicen un desarrollo de distorsiones respecto al juego, una mayor frecuencia de juego y un mayor gasto semanal en el mismo. Siendo las puntuaciones de la persona que cumple los criterios para un eventual diagnóstico de juego patológico notablemente superiores tal y como se puede observar en la *Tabla 75* y *Tabla 76*.

### ***Jóvenes***

Si comparamos los/as jugadores diagnosticables con los/as no diagnosticables podemos percibir varias diferencias:

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 una mayor cantidad de dinero en términos absolutos, así como en porcentaje de gasto. 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 motivación *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 solo 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. También se integran en el texto los comentarios sobre los resultados del cuestionario de actitudes administrado al comienzo de la sesión, expuestos a continuación en modo gráfico en la *tabla 1* y *gráfico 1*.

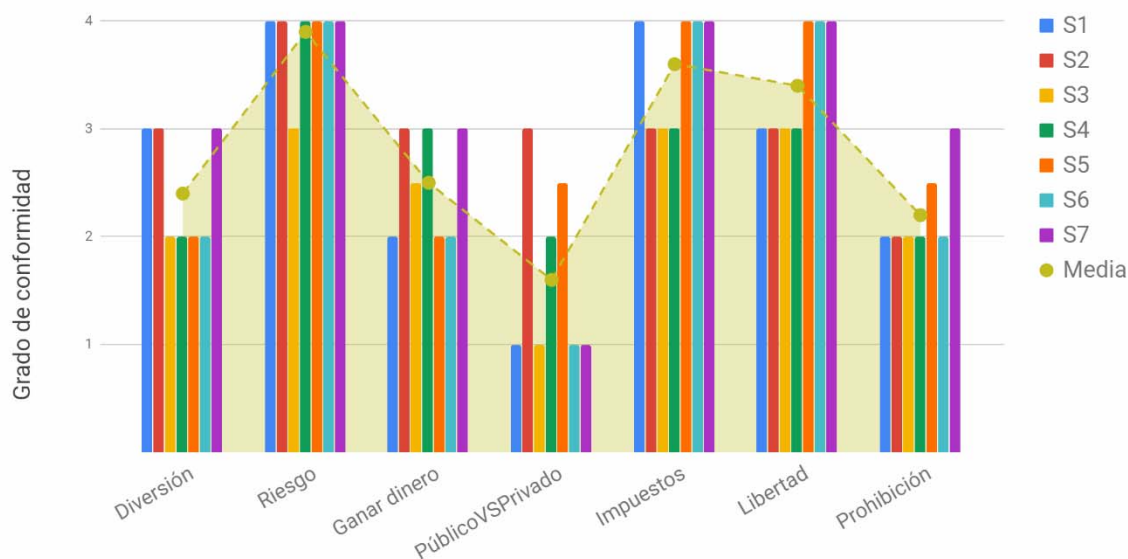
Es necesario aclarar que, cuando se habla de *la mayoría* de los/as participantes y no se refleja la posición del resto, es dado a que dichas personas no hacen ningún comentario sobre el tema en cuestión. Este fenómeno, que por un lado es natural y normal en todas las dinámicas sociales, por otro lado, imposibilita conocer la postura de estas personas en ese momento concreto.

*Tabla 1 - Puntuaciones medias del cuestionario de actitudes.*

[1= muy en desacuerdo; 2= en desacuerdo, 3= de acuerdo, 4= totalmente de acuerdo]

	Puntuación media	
1. Jugar a juegos de azar es una forma de divertirse y pasar el tiempo.	2.4	
2. El juego lleva implícito un riesgo.	3.9	
3. Mediante los juegos de azar es posible mejorar la situación económica y ganar dinero.	2.5	
4. Los juegos de azar públicos son positivos y los juegos de azar privados peligrosos.	1.6	
5. El juego es una buena forma de recaudar impuestos.	3.6	
6. Cada uno/a es muy libre de jugar a lo que quiera.	3.4	
7. Los juegos de azar deberían estar prohibidos.	2.2	

*Gráfico 1 - Puntuaciones individuales y medias del cuestionario de actitudes.*



### **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. Se comenta que hoy en día prima el deseo de enriquecerse sin el esfuerzo que supone trabajar. La excesiva presencia de estos juegos y su publicidad es algo de lo que se habla durante todo el transcurso de la sesión. Se habla también de la intrusividad de los anuncios de las casas de apuestas y de la expectación en torno al anuncio anual de la lotería de Navidad como algo que tiene connotación negativa; 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, trabajo que correspondería a la 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 concreto, se comenta que no es posible vivir del juego como usuario/a de salones de juego.

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

La puntuación media obtenida en el cuestionario de actitudes fue de un 2.5 (puntuaciones de 1 a 4), es decir, un equilibrio absoluto entre los/as participantes que se muestran en contra y los que se posicionan a favor de la afirmación *“mediante los juegos de azar es posible mejorar la situación económica y ganar dinero”*. Esto puede haber sido por la distinción que hacen entre las personas profesionales y las jugadoras al uso.

### **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. Lo dicho concuerda con los resultados del cuestionario inicial de actitudes sobre el juego en el que se obtuvo una puntuación de 3.9 sobre 4, es decir, los/as participantes están totalmente de acuerdo con la afirmación “*el juego lleva implícito un riesgo*”. Como se analiza más adelante, la mayoría de los/as participantes piensa que deberían aplicarse los mismos criterios de análisis y las mismas medidas para combatirlos. En este sentido, el fenómeno se percibe como una amenaza, especialmente por la gran exposición que últimamente tiene en los medios y su creciente disponibilidad en nuestro entorno.

*“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***

Durante la mayor parte de la sesión se puede apreciar que los/as participantes centran su discurso principalmente en los juegos de casino, las tragaperras y las apuestas deportivas; y a su vez, cuando se les pregunta cuáles son las modalidades más atractivas de juego, 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”*

Es importante recalcar que insisten en la gran difusión publicitaria que existe en torno a las apuestas deportivas, y parece que esta se percibe como molesta o desproporcionada. Por otro lado, una de las personas participantes afirma que algunos deportes (boxeo y fútbol) se han visto beneficiados y han conseguido una mayor cantidad de seguidores/as gracias a este tipo de apuestas, siendo incluso la principal razón por la que muchas personas los siguen.

*“Yo creo que el seguimiento de los deportes, no te voy a decir el 100%, pero un 80% de la gente que sigue el fútbol o sigue los deportes, es por las apuestas. En plan, ‘ha fallado el Real Madrid...’ o por la quiniela, ‘me ha fallado el uno y el otro’. No prestas ni atención.”*

### ***Juegos positivos vs negativos***

A la hora de reflexionar sobre los diferentes tipos de juego y plantear si existen juegos buenos y/o malos, 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. Esto va en la misma línea del resultado del cuestionario de actitudes en el que en la afirmación “*los juegos de azar públicos son positivos y los juegos de azar privados peligrosos*” se obtuvo una puntuación de 1.6 sobre 4. Así, se puede deducir que, en conjunto, los/as participantes están en desacuerdo con el enunciado.

*“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 mí 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”*

También se habla de las cestas y premios de sorteos populares. Algunas personas piensan que no son tan negativos o nocivos; no hay intencionalidad de conseguir un lucro empresarial, la causa sería meramente solidaria, con precios simbólicos, para conseguir dinero que de otra forma no se conseguiría. Otros/as compañeros/as opinan de forma similar, pero niegan que esa causa solidaria sea justificatoria, y se preguntan si también contribuyen a generar problemas de juego en ciertas personas.

*“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...”*

Por último, una persona piensa que es necesaria una distinción entre los juegos de la ONCE y el resto de los juegos. Sostiene 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 obstante, muchos/as de sus compañeros/as del grupo no opinan igual, y afirman que la ONCE y entes similares se aprovechan de la buena voluntad de la gente.

*“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***

En cuanto a la relación entre la popularidad y la modalidad de juego se expresan opiniones contrarias. 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.

*“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 te preguntan: ‘¿eres mayor de edad?’ ‘sí-no’. Y ya está”*

La postura contraria la refleja muy bien otro de los participantes cuando 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. Sostiene que, hace un tiempo, el acceso de menores sí que podía ser más sencillo, pero que últimamente las empresas titulares de las plataformas de juegos online están obligadas a exigir más datos además del DNI, como, por ejemplo, la cuenta bancaria. Admite que de alguna forma todavía es posible falsear estos datos, pero cree que es más complicado que jugar de forma presencial con dinero en metálico.

*“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, es, cuando menos, curioso, el hecho de que los hombres del grupo opinen que existe una gran cantidad de mujeres que juegan a las máquinas tragaperras, y las mujeres se sorprendan ante ello, afirmando que ninguna de ellas ha visto nunca a otra mujer en esa situación. 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. Una de ellas sostiene que no cree que los hombres sean más o menos competitivos que ellas, y lo achaca, en cambio, a los roles sociales de género. Más adelante, un tercer hombre expone su opinión en el mismo sentido que esta última.

*“Al igual que ocurre con el tema del machismo, aunque queramos combatirlo, aunque queramos hacer una sociedad igualitaria y demás, es verdad en el tema de la crianza de los hijos las mujeres llevan la carga psicológica. 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. Entonces es un poco la herencia que nos ha tocado.”*

*“El por qué puede ser que todo esto viene arraigado de la cultura, y que el hombre hace las cosas extrañas y que la mujer tiene que ser perfecta”*

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**

A la hora de hablar sobre los factores predisponentes y los motivos por los que una persona puede empezar a jugar, se barajan diferentes causas. 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. Hay dos personas que van más allá incluso, y sostienen que, si una persona no tiene problemas económicos, no valorará el juego como opción.

*“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.”*

*“Si uno tiene suficiente dinero no creo que piense en jugar, a menos que tenga otra carencia, o no sé. Pero yo creo que el problema principal es el dinero, cuando no hay dinero, pues es dinero fácil. O aparenta ser dinero fácil. Y entonces incita a jugar, me imagino.”*

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. Esto es algo que se refleja de cierta forma en el cuestionario de actitudes ante el enunciado *“jugar a juegos de azar es una forma de divertirse y pasar el tiempo”*. La puntuación media de 2.4 evidencia cierta indecisión, posiblemente por dicha diferenciación de valoración entre el juego esporádico y el juego habitual. No obstante, más participantes se han mostrado en desacuerdo que de acuerdo con la afirmación.

*“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.”*

*“Hombre mola, tú ves en las películas el tío que cuenta cartas y que se lo monta guay para sacar dinero y mola. 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 mí 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, en el grupo existe cierta variabilidad de razones por las que los/as participantes creen que una persona puede pasar de hacer un uso ocasional por diversión a desarrollar una adicción. 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; tal y como se ha comentado antes con el factor de la crisis, el uso empezaría a ser problemático cuando la persona pasa a jugar para solucionar dificultades económicas. Destacan también las características psicológicas o personales de cada uno/a como factor a tener muy en cuenta en las dependencias, como puede ser la falsa ilusión de control, las carencias, el autocontrol, el grado de influenciabilidad, las prioridades personales, etc.

*“El momento en el que ganas, que ganas mucho y ganas rápido”*

*“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.”*

*“Creemos que nosotros hemos venido aquí por una causa mayor que los demás, y que nuestra vida va a ser mejor... Entonces dices ‘Yo voy a jugar y yo voy a ganar. Este es ludópata, este pierde. Pero es que yo voy a ganar, pero porque yo soy especial’”*

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**

Al trasladar el foco de la conversación a los/as propios/as participantes y a sus circunstancias, 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. Algunas personas comentan experiencias vividas en tercera persona que les resultan relevantes:

*“Yo conozco a gente de mi edad (...) y hubo uno que jugaba al poker online que tuvo problemas y tal... Y hablaba con él y sí que había ganado pasta. Luego al final resultó que todo lo que había ganado lo había perdido”*

*“Hace unos años fui a un casino (...) y no se me va a quitar de la cabeza, que estaban dos amigos jugando y entró un tío, y dijo, 50 euros a que gana no sé quién. Y evidentemente perdió los 50 euros. Yo ahí olía a adicción al juego por todas partes. Hay gente que apuesta sin ton ni son”.*

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. Al parecer, durante aquella época no se encontraron con ninguna traba por ser menores ni percibían el juego como algo negativo.

*“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”*

*“Si apuestas porque Messi va a meter el primer o último gol, al final lo vas a vivir con mucha más emoción”*

También se les pide que hagan una reflexión introspectiva y expresen si piensan que ellos/as podrían desarrollar una adicción al juego o no. 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; en ese caso, podría recurrirse al juego como forma de sentirse mejor o más afortunado/a.

*“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.”*

*“Yo creo que con autocontrol no se puede llegar a ser adicto.”*

*“(…) 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.”*

*“Yo pienso que sí. Una persona que juega es susceptible de volverse adicta al juego. Pero lo que ha comentado, el miedo es lo que te mantiene a raya. El decir, ‘esto es algo que no va conmigo’. Pero si y, por ejemplo, día tras día, todos los días voy y compro un rasca, y compro un rasca, y compro un rasca, al final...”*

### **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. El enunciado *“el juego es una buena forma de recaudar impuestos”* del cuestionario de actitudes recogió una gran aprobación con una puntuación de 3.6 sobre 4. La intencionalidad a la que hacen referencia se llevaría a cabo a través de la utilización de algoritmos, creación de espacios y máquinas estéticamente llamativas, mecanismos de control de conducta de juego, etc.

*“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”*

*“Legalmente no podría ser, por ley no tiene que ser así. No creo que puedan hacerlo, pero es posible que lo hagan”*

*“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 creo que no hay, que es probabilidad y la primera igual no, la segunda igual tampoco, pero la tercera te va a tocar algo. Algo.”*

*“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 curriculum, 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. Además, como se ha comentado anteriormente, se argumenta que la rentabilidad económica de los juegos y los impuestos que se recaudan gracias a ellos tienen demasiado peso como para que exista una voluntad de revertir la situación.

*“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” “Como el tabaco”*

*“El Estado se beneficia, por eso no lo combate”*

*“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, y encima ya siendo super mayores, 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. El cuestionario de actitudes administrado al comienzo de la sesión muestra una puntuación media de 2.2 sobre 4 en el enunciado *“los juegos de azar deberían estar prohibidos”*, lo que refleja cierta indecisión, pero con tendencia a estar en desacuerdo. En contraposición, haciendo referencia a la libertad, la puntuación media de 3.4 sobre 4 refleja que los/as participantes están de acuerdo con la afirmación *“cada uno/a es muy libre de jugar a lo que quiera”*; aun así, explorando y comentando ambos polos en la sesión de discusión, se concluye que los/as integrantes del grupo 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”*

*“Prohibirlo... pero igual controlarlo sí”*

*“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, argumentando que la situación es la misma que la del tabaco. Se sostiene que hay poco control y que este se delega totalmente en el/la camarero/a, haciendo la inspección más complicada. Una sola persona del grupo afirma haber vivido una situación en la que a un grupo de menores se le pidió que mostraran el DNI y se les impidió apostar por no cumplir con la edad legal para ello.

*“Eso no lo podemos controlar. Hay chicos que son menores que aparentan tener más edad. ¿Cuántas veces va la policía a esos bares para sacar menores? No está controlado. 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. Incluso una persona participante alerta sobre el efecto de la falta de regulación actual en la indefensión de ciertas personas.

*“...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

Todas las diferencias a continuación indicadas resultaron estadísticamente significativas.

### EDAD

La edad de las personas que han jugado a juegos de azar en el último año se relaciona especialmente con el dinero que gastan en el juego y con la edad con la que han empezado a jugar.

Dentro de la muestra **joven**, las personas de entre 16 y 19 años son las que tienen los índices de porcentaje de gasto más elevados. Este porcentaje puede ser reflejo de una conducta de juego inadecuada, o puede deberse a que, dado el reducido nivel de ingresos que tienen, cualquier gasto en juego implique un mayor impacto en términos porcentuales.

Estos resultados pueden verse influidos por la edad general de los/as participantes de la muestra, ya que contamos con muchos casos entre los 16 y los 22 años y con una cantidad menor entre los 23 y los 30. Por tanto, las diferencias expresadas podrían deberse a una falta de representación de casos de mayor edad, más que a la existencia de una diferencia real entre los grupos de edad.

Respecto a la muestra de **adolescentes**, las diferencias en participación entran dentro de lo esperable, ya que a mayor edad se percibe una mayor prevalencia de participación.

### SEXO

Este ha sido un tema recurrente a lo largo de la sesión del **grupo focal**, en el que surgen varias ideas para explicar las diferencias de juego entre hombres y mujeres. Existe un amplio consenso en cuanto a la participación mayoritaria de los hombres frente al de las mujeres, algo que concuerda con la literatura científica (DGOJ, 2015) y los resultados cuantitativos obtenidos en el presente estudio. Sin embargo, las razones por las que se considera que los hombres juegan más que las mujeres varía dependiendo de la persona y de su sexo-género (algunos hombres hablan de competitividad entre ellos y el seguimiento a los deportes, y una mujer habla de roles de género).

Las mujeres muestran un juego más social, realizado en compañía, algo que va en la línea de lo que observa ASAJER. Desde la asociación se indica que las mujeres que juegan tienden a empezar en compañía de sus parejas, pudiendo continuar más adelante a hacerlo individualmente.

Los hombres muestran un mayor grado de participación (han jugado más en el último año), jugando en particular en bares y realizando apuestas deportivas. En la muestra **joven** se aprecia también una mayor frecuencia de juego, mayor porcentaje de gasto, más intención de dedicarse al juego de forma profesional, así como un número más alto de síntomas. En términos globales, se puede apreciar una conducta de juego más problemática en los hombres que en las mujeres.

Sin embargo, en este punto hay que explicitar que los datos de este estudio no tienen en cuenta población adulta. Tal y como puntualiza ASAJER, las mujeres tienden a desarrollar conductas problemáticas de juego a una edad más avanzada, por lo que la ausencia de síntomas o indicadores problemáticos en la actualidad no excluye que se puedan desarrollar en un futuro.

### NACIONALIDAD

En ambas muestras, la nacionalidad de las personas es mayoritariamente española, en un 98.3% entre **adolescentes** y en un 94.3% entre **jóvenes**. Por tanto, la existencia de diferencias significativas en función de la nacionalidad de los/as participantes resultaba poco probable y, en efecto, no se han encontrado diferencias en ninguna variable. En esta línea, en el grupo focal tampoco encontramos diferencias significativas, estando la muestra compuesta por seis personas españolas y una extranjera.

## ISEC

El ISEC no puede considerarse como una forma de medir el nivel socioeconómico, concepto que sí ha sido estudiado por la bibliografía revisada, pero puede arrojar conclusiones en una dirección similar. Cabe destacar que solo pudimos tener acceso a un centro escolar de los que catalogamos como ISEC alto, por lo que las conclusiones no son tan generalizables como se había planteado en el diseño del estudio.

En la **muestra joven**, las personas con un ISEC alto tienen mayor prevalencia de juego, mientras que las personas con un ISEC bajo muestran un porcentaje de gasto mayor. Este último dato se puede deber a que las personas con un ISEC bajo tengan un poder adquisitivo menor; por lo que un gasto medio en juego les supondría una mayor repercusión en términos porcentuales, o porque se busque utilizar el juego como forma de aumentar ese poder adquisitivo (dada la importancia que tiene la motivación para ganar dinero en esta muestra, como se comentará posteriormente). Se especula que quienes disponen de más recursos económicos tienen *a priori* más posibilidades de experimentar con actividades prohibidas

Por su parte, en la **muestra adolescente**, son, en cambio, los/as jugadores/as con un ISEC medio las que más prevalencia de juego muestran, con puntuaciones significativamente superiores a los/as de ISEC bajo y alto. Es preciso mencionar que en esta muestra las personas de ISEC alto cuentan con menos distorsiones -variable de gran importancia para el mantenimiento y el desarrollo de juego patológico-.

## DESEABILIDAD

Como se ha mencionado anteriormente, esta variable no supone una medida exacta, sino una estimación de la tendencia a ofrecer una imagen positiva. Aunque cada muestra contiene un 20% de participantes con valores elevados en esta variable, se han encontrado pocos factores que puedan considerarse como distorsionados por la misma. Además, no se debe confundir emitir una imagen positiva con falsear las respuestas (engañar). Cabe la posibilidad de que esos grupos del 20% en cada muestra hayan trasladado una imagen distorsionada de sí mismos/as intencionadamente (por ocultar características que perciben que se pueden considerar como negativas o como forma de oposición a la evaluación). No obstante, no hay que olvidar que esa emisión de una imagen positiva es una conducta totalmente normalizada en nuestra sociedad -especialmente en una situación de evaluación- por lo que también cabe la posibilidad de que esta distorsión haya sido inconsciente.

En la **muestra adolescente** las personas que tienden a dar una mejor imagen de sí mismas indican haber participado en mayor medida en juegos de azar, lo que puede ser reflejo de la percepción positiva que tienen sobre el juego. Sin embargo, en la **muestra joven** se observa que los individuos con mayor puntuación de deseabilidad reportan un menor número de síntomas, algo que también podría reflejar esa influencia de la percepción que los/as participantes tienen sobre el juego. En este caso sería una percepción negativa, consideran que jugar está “mal visto” y transmiten que llevan a cabo unas conductas menos problemáticas de las que en realidad realizan. Esta última manera de valorar los juegos de azar se comparte en el **grupo focal**; los/as participantes, que a su vez son personas pertenecientes al grupo “joven” por ser de edades comprendidas entre los 16 y 30 años (en concreto, entre los 22 y 29 años), perciben el juego como algo negativo y en ocasiones preocupante, opinan que conlleva un riesgo implícito y puede ser potencialmente adictivo.

Estos dos factores, sumados al resto de variables relacionadas con la deseabilidad, deben ser estudiados con precaución. El hecho de que se tienda a dar una imagen positiva al reportar síntomas es especialmente relevante, ya que puede implicar que los porcentajes reales de jugadores/as diagnosticables sean mayores.

## PREVALENCIA

La prevalencia de juego que presenta la muestra es mucho menor que la observada en los estudios internacionales revisados. Así, Canale et al. (2016) arroja un 84.7% que se aleja en casi 50 puntos del 35.8% obtenido, mientras que el 50.6% de Wu et al. (2015) también es marcadamente superior. Elton-Marshall et al. (2016) refiere un 41.6%, más acercado a lo observado en el presente estudio, pero corresponde a un intervalo temporal mucho menor: los 3 últimos meses. Este estudio -así como los dos primeros- mide la prevalencia como participación en juegos de azar en los últimos 12 meses. Por tanto, es esperable que, de igualarse ambos intervalos temporales, la diferencia de prevalencia se viera incrementada.

De todas formas, siguen siendo porcentajes muy inferiores a los obtenidos a nivel nacional. Labrador et al. (2013) indica una prevalencia del 69.9% en personas de entre 18 y 24 años. DGOJ (2015), por su parte, señala entre un 84.4% o un 90.8% (atendiendo a la forma mediante la cual se ha medido esa prevalencia). En lo que respecta a los menores de edad, DGOJ (2015) establece un 27.9% de personas que han jugado alguna vez, más similar al 20.9% obtenido en el presente estudio; y González-Ros et al (2017) reporta un 39.2% de prevalencia en el último año. De nuevo, la medida de dos muestras separadas dificulta la comparación entre los porcentajes, pero las diferencias de porcentajes entre la población adolescente estudiada y los datos de menores de edad son destacablemente menores que las diferencias entre la población joven de este estudio y otros datos de personas en ese rango de edad.

Por último, ASAJER (2008) señala un 65.6% de participación entre los/as jóvenes alaveses/as, valor que vuelve a ser superior que el arrojado por este estudio (35.8%). Sin embargo, el porcentaje de personas que habían jugado en el pasado y no lo hacían entonces, un 12.5%, es más similar al 17.8% arrojado en el presente estudio.

## FRECUENCIA DE JUEGO

Los porcentajes de frecuencia mayoritarios corresponden a jugar “*de vez en cuando*”, siendo el 84.2% de los/as **jóvenes** que han participado en juegos de azar en el último año y el 94.5% de los/as **adolescentes** que lo han hecho en ese periodo. Asimismo, la **muestra adolescente** no indica ningún caso de frecuencia diaria, mientras que la **muestra joven** cuenta con un 2.2% de esta frecuencia. Estos datos son similares a los arrojados por CAPV (2017) que, separando según el tipo de juego, señala una frecuencia “al menos semanal” del 8.9% para los juegos públicos y del 3.6% para las apuestas deportivas; lo que indica una participación ocasional mayoritaria.

La frecuencia de juego 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.

Además, los/as que juegan con mucha frecuencia lo hacen en mayor medida para experimentar emociones positivas, juegan más en plataformas on-line, siguen más a tipsters y reportan más haber apostado dinero ficticio en el pasado.

Resulta muy llamativa la relación que mantiene la frecuencia de juego con los síntomas (especialmente, *Tolerancia*) y la *Búsqueda de emociones positivas*. Esto puede indicar que los/as jóvenes jueguen en un inicio para sentir emociones positivas, vayan desarrollando tolerancia y necesiten jugar cada vez más a menudo para el mismo fin.

Los criterios de la estadística inferencial obligan a no tener en cuenta las relaciones causales halladas en la **muestra adolescente** debido al tamaño reducido de los grupos.

## EDAD DE INICIO

En la **muestra adolescente**, la edad de inicio se sitúa en una media de 12.09 años (2.87 de desviación típica), que resulta marcadamente reducida. Además, la totalidad de esta muestra

tiene 15 años o menos, por lo que el 20.9% que señala jugar o haber jugado pertenece a ese rango de la minoría de edad. La **muestra joven** cuenta con una edad de inicio más elevada y muy variable (15.82 de media y 4.01 de desviación típica) pero a su vez presenta un 60.3% de personas que han jugado en el último año que empezaron a hacerlo siendo menores de edad. La mayoría de los/as participantes del **grupo focal** opinan que muchas personas comienzan a jugar siendo menores de edad. Dos de ellos/as admiten haber comenzado a jugar antes de lo legalmente permitido, e incluso alguien cuenta que sus primeras apuestas fueron gracias a que su madre le compró un rasca de la ONCE.

Separando según los tipos de juego en los que se participe, ASAJER (2008) reporta edades de inicio de 24.5 o 26.3, entre otras; mucho más elevadas que las observadas en este estudio. Por su parte, González-Ros et al. (2017), con participantes de entre 14 y 18 años, indica una edad de inicio media de 11.96 (desviación típica de 1.4), implicando que casi la totalidad de jugadores/as adolescentes comenzó a jugar siendo menor de 15 años. Esta media es muy similar a la observada en la muestra adolescente, pero también muestra una menor variabilidad al presentar una desviación típica 1.47 puntos inferior. Lo que resulta evidente es que en estos 9-11 años que separan a ASAJER (2008) de González-Ros et al. (2017) y el presente estudio, el inicio en participación en juegos de azar ha experimentado una reducción drástica, con una diferencia de medias de hasta 14 años.

Dada la amplia variedad de respuestas que presenta esta variable, no ha sido posible realizar análisis predictivos contundentes y se han llevado a cabo análisis correlacionales. Como relación moderada y positiva (entre 0.4 y 0.6) destaca, en muestra adolescente, el juego en los bares; mientras que la muestra joven presenta dos correlaciones moderadas y negativas, con *dinero jugado* y *porcentaje de gasto*. Esto es, a mayor edad de inicio mayor juego en bares (y viceversa), y a mayor edad de inicio menor dinero jugado y menor porcentaje de gasto. Esta correlación podría indicar que las personas que empiezan a jugar más tarde invierten menos dinero en el juego, pero al no ser una relación predictiva el grado de generalizabilidad de las conclusiones es mucho menor.

## MODALIDAD

Frente a la alarma social que se tiende a generar alrededor del juego online, los datos obtenidos reflejan una participación mayoritaria en el ámbito presencial. Teniendo en cuenta los/as adolescentes que han participado en juegos de azar en el último año, si se suma el 69.1% que juega solo en el formato presencial al 12.7% que juega tanto online como presencial, se obtiene un 81.8% que participa a través de este medio. En la muestra joven, esta suma genera un 92.7%, siendo un 76.8% los/as que juegan solo en el ámbito presencial. Uno de los estudios cualitativos revisados, Sarabia et al. (2014), refiere también esta mayor participación presencial y argumenta que esta preferencia se debe a la motivación social para jugar, indicando que el juego en esta modalidad se hace preferentemente en grupo. En el **grupo focal** se habla sobre cuál es la modalidad más recurrida entre las personas más jóvenes, pero existen discrepancias ya que algunos/as participantes opinan que los juegos online son más accesibles especialmente para menores, y otros/as piensan que no es así.

Esta hipótesis es apoyada por los resultados encontrados en la **muestra adolescente**: las personas que juegan únicamente de forma *presencial* presentan un mayor nivel de juego acompañado, aunque su motivación preferente es el juego para ganar dinero -relacionado con el tipo de juego, las apuestas deportivas-. Otros datos relevantes que arroja esta muestra son que las personas que juegan *online*, han jugado más con dinero ficticio, juegan con más frecuencia, pero, aun así, menos frecuentemente acompañados/as que quienes juegan presencialmente y se plantean en mayor medida dedicarse profesionalmente al juego. Por su parte, los/as participantes que juegan en *ambas modalidades* juegan más a tragaperras, a juegos de casino tanto online como presencialmente, piden más dinero para jugar y ocultan más su juego a sus figuras parentales.

La **muestra joven** no indica esa relación entre el juego presencial y el juego social, pero arroja conclusiones muy claras respecto a la modalidad de juego: las personas que juegan en **ambas modalidades** presentan más indicadores de juego problemático que las personas que juegan en una sola modalidad. Además de predecir el juego en locales de apuestas y haber jugado sin apostar dinero real, jugar en ambas modalidades implica mayor frecuencia de juego, dinero jugado, porcentaje de gasto y número de síntomas. Resaltar que la modalidad no predice la pertenencia al grupo de personas diagnosticables, por lo que esa asociación con la sintomatología se encuentra más relacionada con la figura de jugador/a problema.

#### **LUGAR Y TIPO DE JUEGO PRESENCIAL**

Dentro de la **muestra adolescente**, la mayoría de los/as participantes juega en los bares (57.8%), destacando también los/as participantes que juegan en las fiestas de sus pueblos (15.54%) y los que lo hacen en sus casas (11.1%). Estas dos opciones también se observan en porcentajes similares en la **muestra joven**, siendo del mismo modo los bares la opción mayoritaria (56.4%). En este caso, el porcentaje de personas que juegan en salones de juego o casinos es similar (54.1%) y los locales de apuestas cuentan con un 21.1%. En las dos muestras, el tipo de juego mayoritario son las apuestas deportivas (65.3% en adolescentes y 50.7% en jóvenes), muy por encima del resto de juegos, a excepción de los juegos de casino en la muestra joven (46.3%). En el caso concreto de las personas participantes en el **grupo focal**, estas transmiten que juegan de forma esporádica y que cuando lo hacen es de forma presencial. Durante el transcurso de la sesión, hablan, contando experiencias en primera persona, de apuestas deportivas, bingo, quinielas, juegos de la ONCE y juegos de casino. La opinión mayoritaria es que las apuestas deportivas son el juego de azar más popular actualmente entre la juventud.

Frente a estos datos, Labrador et al. (2013) y CAPV (2017) sitúan la participación en juegos públicos por encima de las apuestas deportivas (59.5% juegos de la SELAE y 24.2% juegos de la ONCE; 41.2% de juegos públicos frente a 16.4% de apuestas); mientras que ASAJER (2008) refleja porcentajes mayoritarios de apuestas a deportes rurales y apuestas deportivas, pero con diferencias porcentuales más reducidas respecto al resto de juegos que las observadas en el presente estudio. Por su parte, el estudio cualitativo de Sarabia et al. (2014) también apoya esta mayor relevancia de las apuestas deportivas, junto con los juegos de casino (al igual que se ha observado en la muestra joven). Estos datos reflejan la importancia mayoritaria de los juegos públicos y las apuestas deportivas en el juego de los/as jóvenes, destacando también el papel de los juegos de casino; y resulta particularmente llamativo que en los 3 estudios realizados con población alavesa (ASAJER, 2008; Sarabia et al., 2014; y el presente estudio) se destaquen en particular las apuestas deportivas.

En el caso de los/as **adolescentes**, quienes realizan apuestas deportivas presencialmente (frente a los que no lo hacen), tienen mayores niveles de juego en bares, *Motivación de juego para ganar dinero*, edad de inicio en juego (comienzan más tarde a jugar), juego a apuestas deportivas online y ocultación de conductas de juego a sus figuras parentales. Asimismo, presentan una menor frecuencia de juego. Por su parte, los/as **jóvenes** que participan en las apuestas deportivas también juegan con mayor frecuencia, comienzan a una edad mayor y tienen una mayor *Motivación de juego para ganar dinero*. A diferencia de los/as adolescentes, en la muestra joven se percibe que las personas que participan en este juego siguen en mayor medida a los *tipster*, han jugado a través de simulaciones, invierten más dinero (en términos absolutos y porcentuales), tienen más intención de dedicarse profesionalmente al juego y reportan un mayor número de síntomas.

Por tanto, comparando los/as jugadores/as que realizan apuestas deportivas con los/as que no participan en este juego, se observa que los/as primeros/as tienen una conducta de juego más problemática.

#### **LUGAR Y TIPO DE JUEGO ONLINE**

En ambas muestras, la plataforma RETA es la más utilizada (52.6% en adolescentes y 76.4% en jóvenes). En el caso de los/as **adolescentes** no hay otra opción mayoritaria, concentrándose un 42.1% en la categoría *otra* (Codere, Pokerstars, Playfullbet...) mientras que en los/as jóvenes destacan, a mayor distancia, Kirolbet (32.7%) y Bet365 (29.1%). La participación en apuestas deportivas supera el 70% en ambas muestras, sacando 50 puntos porcentuales al resto de opciones en la muestra adolescente. En la muestra **joven**, también a bastante distancia, cabe destacar los juegos de casino, los juegos de cartas y las tragaperras (42.5%, 35% y 30%, respectivamente). Como se ha señalado en el apartado anterior, las personas participantes en el **grupo focal** están de acuerdo entre ellas con que los/as jóvenes participan principalmente en apuestas deportivas frente a otros tipos de juegos de azar, pero no se especifica si se hace de forma presencial u online.

La muestra **adolescente** indica que las personas que realizan apuestas deportivas online, en comparación con las que no las realizan, empiezan más tarde a jugar, participan en mayor medida en apuestas deportivas presenciales y presentan mayores niveles de *Preocupaciones asociadas al juego* y *Predicción de resultados*. En la muestra **joven**, se observan los mismos resultados que entre las personas que participan en apuestas deportivas presenciales, añadiendo un mayor número de distorsiones (*Evaluación sesgada de los resultados*, *Predicción de resultados*, *Correlación ilusoria* e *Intencionalidad*), una mayor frecuencia de juego y una mayor ocultación del juego a los progenitores.

En este caso no se aprecia la problemática a nivel sintomático que sí se percibe en las apuestas deportivas presenciales, pero resulta llamativo el mayor nivel de distorsiones cognitivas que presentan los/as jugadores jóvenes que participan en apuestas deportivas online.

#### **TIPSTER**

Esta figura no cuenta con apenas incidencia en las conductas de juego de la juventud alavesa. Algo más de un 90% en ambas muestras no sigue a ningún *tipster*, encontrando solo un 1.4% de personas en la muestra **joven** que pagan por sus recomendaciones. Tampoco se han encontrado diferencias entre las personas que siguen a esta figura y las que no lo hacen, hecho esperable dadas las grandes diferencias en el número de componentes de los tres grupos.

#### **DINERO FICTICIO**

Como se ha señalado en el apartado *Introducción*, una de las características del juego online es la posibilidad de participar en “demos” de juegos de azar en las que no se invierte un dinero real. Estas simulaciones pueden favorecer el desarrollo de *Ilusión de control* respecto al juego, así como la iniciación de menores de edad en las conductas de juego.

Dentro de los/as **adolescentes** que participan en juegos de azar, un 41.8% ha jugado a estas simulaciones, especialmente a apuestas deportivas, juegos de cartas y juegos de casino (62.5%, 50% y 25%, respectivamente). El porcentaje global se reduce en la muestra joven, siendo de un 30.2%, pero los 3 juegos mayoritarios son los mismos (51.1% en juegos de cartas, 46.8% en apuestas deportivas y 36.2% en juegos de casino).

En el caso de la muestra **adolescente**, jugar con *dinero ficticio* parece ser un factor predisponente a ciertas conductas de juego. Los/as participantes que han participado en simulaciones -frente a los/as que no lo han hecho- muestran preferencia por jugar en el medio online, participan más en juegos de cartas en ambas modalidades, se valen en mayor medida de aplicaciones para jugar y presentan un nivel más elevado de *Correlación ilusoria*.

Por otra parte, en la muestra **joven** esta variable adquiere una relevancia mucho mayor. Comparando las personas que han jugado a simulaciones con las que no lo han hecho, se observa que las primeras juegan con más frecuencia, han iniciado antes sus conductas de juego, tienen más intención de dedicarse profesionalmente al juego, gastan más dinero y presentan un porcentaje de gasto mayor. Además, muestran puntuaciones más elevadas en los distintos motivos de juego, especialmente en *Búsqueda de emociones positivas*; y cuentan con más distorsiones cognitivas en *Ilusión de control*, *Correlación ilusoria* y *Predicción de resultados*. No se observan

diferencias estadísticamente significativas en sintomatología, por lo que no se pueden definir a las simulaciones como un predictor de juego problemático; pero resulta innegable que la relación que guarda con las variables expuestas representa conductas de juego inadecuadas. Destacar la influencia de la *Correlación ilusoria*, presente en ambas muestras, frente a la *Ilusión de control* que indica la bibliografía y que también se percibe en la muestra joven.

Por último, resulta muy llamativo que cuando se estudian las relaciones entre el juego simulado a los distintos tipos de juegos de azar con el juego real a dichos juegos, se perciben asociaciones muy claras entre ambos factores. Así, en la muestra **joven**, el juego simulado a máquinas tragaperras predice el juego real a dichas máquinas, tanto en el medio online como en el presencial; hecho que sucede de igual manera con los juegos de casino y las apuestas deportivas. Por su parte, el juego simulado a las cartas predice el juego de cartas en el medio online, y el juego simulado al bingo no predice el juego real al mismo.

En **muestra adolescente**, 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.

### **JUGAR ACOMPAÑADO/A**

La mitad de los/as participantes de ambas muestras juega siempre en compañía, frente a un 9.4% de adolescentes y un 6.6% de jóvenes que no lo hace nunca. Esta preferencia por jugar en compañía va en la línea de los resultados expuestos por Estévez et al. (2012) y Sarabia et al. (2014), que destacan la frecuencia con la que las conductas de juego se realizan en grupo.

Ambos/as grupos de participantes se acompañan mayoritariamente de sus amistades (75% en adolescentes y 85.1% en jóvenes). La forma de juego acompañado/a muestra porcentajes más similares entre ellos. Un 24% de los/as adolescentes realizan apuestas compartidas, un 42% lleva a cabo apuestas individuales y un 34% realiza tanto unas como otras. En el caso de la muestra joven, los porcentajes son del 29.5%, 31.1% y 39.4%, respectivamente.

Esta variable guarda una estrecha relación con el desarrollo de síntomas de juego patológico. Entre los/as adolescentes, jugar solo/a predice los síntomas de *Tolerancia*, *Abstinencia* y *Preocupaciones asociadas al juego*; mientras que en la muestra joven se percibe que las personas que juegan siempre acompañadas presentan una menor cantidad de síntomas.

Además, cuando se profundiza en la forma en la que se realizan esas conductas de juego en compañía, aunque en la muestra **adolescente** no se observan relaciones relevantes, en la muestra **joven** destacan en gran medida las apuestas compartidas como factor protector. A pesar de que presentan un mayor grado de *Predicción de resultados* y de uno de los componentes de la *Ilusión de control* (“*en los juegos de azar influye la habilidad, cuando más se practica, mejor se juega y se consiguen más premios*”), también predicen una edad de inicio más tardía, una menor frecuencia de juego, una menor intención de dedicación profesional, una menor inversión en juego y un porcentaje de gasto más reducido. Asimismo, entre los/as jóvenes que realizan este tipo de apuestas, se aprecia un menor grado de síntomas, especialmente en *Pérdida de control*, *Caza de pérdidas* y *Engaño*. Por último, resulta muy llamativo que las personas que realizan apuestas de forma individual pertenecen en mayor medida al grupo de personas diagnosticables, en comparación tanto con las que realizan apuestas compartidas como con las que apuestan de ambos modos.

Estos datos pueden asociarse a los resultados obtenidos en los estudios cualitativos mencionados. Tanto Estévez et al. (2012) como Sarabia et al. (2014) defienden que la participación grupal puede ser un factor que dificulte la detección de conductas problemáticas de juego, que quedarían difuminadas dentro de ese comportamiento grupal. En este estudio se ha encontrado que una elevada frecuencia de juego en compañía puede ser un factor protector del desarrollo de conductas de juego patológico, pero la realización de apuestas individuales dentro de ese juego grupal puede ser un factor de riesgo para el desarrollo de dichas conductas. Por tanto, a pesar de la relevancia del juego grupal como factor protector, si no se tiene en cuenta

cómo se realiza ese juego grupal se puede estar difuminando el comportamiento problemático de personas que se acompañan del grupo pero realizan conductas de juego individuales.

## DINERO Y GASTO

Como norma general, los/as participantes del estudio no gastan grandes cantidades en juego a la semana. Los/as **adolescentes** que han jugado en el último año invierten 2.14 € de media y un 86.4% gasta 1 € o menos. Ese porcentaje se reduce al 56.6% en la muestra **joven**, con un 80.3% que gasta 5 € o menos. CAPV (2017) señala un gasto de menos de 300 € al año (5.77 € a la semana) para el 46.6% de su muestra, muy inferior al 80.3% señalado en el presente estudio. De todas formas, CAPV (2017) tiene en cuenta un grupo de edad de entre 15 y 34 años, mientras que nuestros/as participantes llegan hasta los 30 años y se cuenta con una menor representación de personas de entre 23 y 30 años. Por tanto, es altamente probable que este estudio se haya realizado con personas de menor poder adquisitivo que CAPV (2017), resultando las diferencias en el nivel de gasto engañosas.

Analizando esta inversión en términos de porcentaje de gasto, cuánto se gasta en juego en función de cuánto dinero se dispone, la mitad de los/as jóvenes dedica un 4% a juegos de azar. Destacar que existen casos aislados que superan el 100% de porcentaje de gasto (170%, 180%, 200% y 400%), que corresponden a personas de entre 19 y 20 años con pocos ingresos, para los que un gasto bruto medio-reducido se traduce en un gasto porcentual muy elevado.

La variedad de opciones de respuesta que ofrecen estas dos variables impide realizar análisis predictivos suficientemente generalizables, por lo que se han llevado a cabo análisis correlacionales. Respecto al porcentaje de gasto, en muestra **joven** se aprecian varias correlaciones moderadas y positivas, como la edad de inicio (negativa en este caso: a mayor porcentaje menor edad de inicio, o a mayor edad de inicio menor porcentaje), los motivos de *Afrontamiento*, *Búsqueda de emociones positivas* y *Jugar para ganar dinero*; o los síntomas reportados (que muestra un índice de 0.585, cercano a lo que se considera como correlación elevada - 0.6).

En el caso de la variable *dinero jugado*, esta relación correlacional con los síntomas reportados sí es alta (0.667). Además, correlaciona de forma moderada y positiva con los mismos motivos y con otras variables como la frecuencia de juego.

Por otra parte, en el caso de la muestra **adolescente**, el dinero jugado correlaciona moderadamente con tolerancia (0.42;  $p=0.00$ ), preocupaciones (0.43;  $p=0.00$ ), caza (0.50;  $p=0.00$ ), la motivación de ganar dinero (0.47;  $p=0.00$ ), las distorsiones ilusión de control (0.47;  $p=0.00$ ), correlación ilusoria (0.40;  $p=0.00$ ), suerte como factor explicativo (0.40;  $p=0.00$ ), así como la medida global tanto de distorsiones (0.42;  $p=0.00$ ) como de síntomas (0.48;  $p=0.00$ ).

Resulta especialmente llamativo que los *Motivos sociales* son los únicos que no tienen relación con el dinero invertido en juego, lo que permite concluir que una mayor motivación social para jugar no implica un mayor nivel de gasto en juego.

## JUEGO PROFESIONAL

En la muestra **adolescente** ni siquiera hay participantes que manifiesten tener intención de dedicarse al juego de forma profesional, siendo un 11.1% de los/as adolescentes que han jugado en el último año los/as que responden que les gustaría dedicarse a ello. En la muestra **joven** este porcentaje se reduce al 9.4%, aunque se cuenta con un 1.4% a los/as que sí les gustaría dedicarse profesionalmente al juego. El número de participantes que componen los distintos grupos de respuesta es tan reducido que, de cara a los análisis de datos, no permite extraer conclusiones generalizables; pero los porcentajes expresados son suficientemente informativos como para concluir que el juego no es una opción profesional relevante para la juventud alavesa. La opinión generalizada que se obtiene del **grupo focal** es que es posible dedicarse a los juegos de azar como *tipster*, diferenciándolos sustancialmente con la persona que juega por necesidad o

por haber desarrollado una patología; los/as participantes consideran que, en concreto, no es posible vivir del juego como usuario/a de salones de juego.

## JUEGO FIGURAS PARENTALES

Poco más de la mitad de los/as **adolescentes** (52.6%) afirma que sus progenitores no juegan, y dentro de los que lo hacen, el porcentaje mayoritario corresponde a los juegos del Estado (64%). También destacan los juegos de la ONCE (41.1%) y las apuestas deportivas (21%). En la muestra **joven**, la mayor parte de las respuestas a esta variable se concentran en señalar que sus progenitores no juegan (47.7%) o en afirmar que lo hacen a juegos del Estado (43.8%).

En muestra **adolescente**, el juego de las figuras parentales influye de la siguiente manera en los comportamientos de juego y factores asociados de sus hijos/as:

Quienes tienen figuras parentales que juegan, empiezan antes a jugar. Si estas figuras participan en juegos de azar diferentes a los juegos del Estado, sus hijos/as, además, muestran mayores niveles de prevalencia de juego y de distorsiones cognitivas (*Medida global, Ilusión de control y Evaluación sesgada de los resultados*).

La participación parental en las apuestas de frontón, el bingo y la ONCE aumenta la de sus hijos/as en el juego respectivo. Por el contrario, la participación parental en juegos del Estado y apuestas deportivas no parece estar influyendo en que sus hijos/as aumenten la suya. Sin embargo, ambos grupos juegan más en compañía de sus padres y desarrollan diversas distorsiones. *Correlación ilusoria*, el primero -juegos del Estado- e *Ilusión de control, Predicción de resultados, Suerte como factor explicativo y Evaluación sesgada de los resultados*, el segundo -apuestas deportivas-.

El hecho de que las apuestas parentales en los deportes de frontón predigan que sus hijos/as también las hagan y que jueguen más acompañados/as del padre y/u otro familiar, refleja la concepción adulta del juego en este tipo de eventos deportivos como algo consustancial e inocuo. De esta manera, pasa a formar parte de la actividad filio-parental y se hace partícipes a los/as menores del mismo, iniciándoles/as en el juego y normalizándolo.

Finalmente, tras atender a las variables que predicen la participación parental en el bingo, observamos que hay un grupo de adolescentes, casi todas chicas, que circunscribe su juego al bingo presencial en el pueblo (se recogen algunos comentarios que especifican “durante las fiestas”) acompañados/as en su mayoría por la madre y sin ningún tipo de ocultación pero que, sin embargo, presentan una mayor *Ilusión de control*. Este dato obliga a tener en consideración el papel que desempeñan prácticas totalmente socializadas y de apariencia inofensiva en el desarrollo y mantenimiento de los sesgos del pensamiento que están en la base de las conductas problemáticas de juego.

Sin embargo, cuando se han realizado los análisis en la muestra joven no se han obtenido grandes evidencias más allá de que aquellos/as cuyas figuras parentales participan en juegos de azar juegan en mayor medida a juegos del Estado o juegan acompañados/as con más frecuencia.

A modo de conclusión, cabe mencionar que el efecto que tiene el juego parental en los sectores de menor edad de nuestra muestra se difumina en la muestra más amplia. Como se ha visto anteriormente, el juego en compañía puede ser un factor protector, pero el hecho de que los/as adolescentes jueguen a los mismos juegos que sus progenitores -bingo, juegos de la ONCE o de frontón- y presenten más distorsiones cognitivas, inicio y persistencia en su juego, muestra la importancia de las conductas de juego de padres y madres.

## CONSUMO DE SUSTANCIAS

Por desgracia, a pesar de que la bibliografía científica revisada aporta información relevante en este ámbito, no resulta posible realizar predicciones generalizables, ya que los grupos que componen estos análisis presentan un número de participantes muy reducido. De hecho, salvo alcohol en adolescentes (60.7%) y cannabis/hachís (72.7%), alcohol (18.9%) y

tabaco (64.1%) en jóvenes; los porcentajes de no consumo son superiores al 90%. Sin embargo, algunos de los consumos reportados apuntan a ser irrealmente bajos y habría tenido lugar una proyección positiva en las respuestas emitidas (*Deseabilidad social*). Los análisis realizados con la variable muestran una relación causal negativa entre ésta y el consumo de tabaco reportado en adolescentes, así como el consumo de alcohol en jóvenes. Esto es, a mayor deseabilidad, menores consumos reportados.

## OCULTACIÓN DE JUEGO A PROGENITORES/ENTORNO

Los grupos que componen los análisis estadísticos realizados contienen un número de participantes muy reducido, por lo que no se pueden extraer conclusiones generalizables. Sólo ligeros porcentajes, inferiores al 3.7%, señalan mentir a su entorno o a sus progenitores acerca de sus conductas de juego.

Los únicos dos **adolescentes** que mienten a sus figuras parentales, presentan más síntomas asociados al juego, juegan más dinero semanal y les gustaría dedicarse al juego de manera profesional, atribuyen a la *Suerte* con certeza un papel causal en los resultados, y juegan en ambas modalidades (online y presencial). No obstante, como ya se ha apuntado, estos resultados no son generalizables.

## 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 ASAJER (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 circunscribiera 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”) intervinientes 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. Esto se ejemplifica en el **grupo focal**, cuando un participante recuerda cómo una vez vio 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 está directamente relacionada con una variedad de síntomas.

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.

Criterio	% adolescentes	% mayor jóvenes	% menor jóvenes
<i>Tolerancia</i>	17.4%	31%	29.6%
<i>Abstinencia</i>	13%	18.3%	11.3%
<i>Pérdida de control</i>	26.1%	64.8%	14.1%
<i>Preocupaciones asociadas al juego</i>	13%	9.9%	8.5%
<i>Caza de pérdidas</i>	52.2%	31%	25.4%
<i>Evitación emocional</i>	21.7%	18.3%	12.7%
<i>Engaño</i>	8.7%	28.2%	19.7%
<i>Interferencia en los ámbitos social, laboral y/o académico</i>	0%	8.5%	1.4%
<i>Pedir dinero</i>	17.4%	14.1%	4.2%

Como se observa en la tabla, 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) afirman 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

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 nitidamente, 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: 18,11% en el último ejercicio 2018 (DGOJ, 2019)).

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 desgranar 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, de diferente manera, en toda la población (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, es necesario contemplar el caso de las personas con un ISEC bajo. Este colectivo muestra un porcentaje de gasto más elevado, hecho que, asumiendo que poseen un poder adquisitivo más reducido, abre dos posibilidades: que un menor nivel de ingresos implique que cualquier gasto, por poco relevante que sea, adquiera un valor porcentual elevado, o que ese menor nivel de ingresos motive a este colectivo a recurrir al juego para aumentar su poder adquisitivo. Esta segunda posibilidad adquiere una especial gravedad ya que, en una situación de precariedad económica, el gasto no dedicado a cubrir las necesidades básicas tiene un impacto mayor en las condiciones de vida de las personas que viven dicha situación. Todo ello, unido a un anhelo de ganar para cambiar su situación junto a una mayor desprotección ante las distorsiones cognitivas, convertiría a estas personas en un colectivo especialmente vulnerable al impacto negativo del juego y la adicción derivada del mismo.

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 la 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. Además, también existe una relación inversa entre esta deseabilidad y los síntomas reportados, lo que puede implicar que el porcentaje real de personas diagnosticables sea mayor que el obtenido.

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/as jóvenes, 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.

## BIBLIOGRAFÍA

Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación, ASAJER (2008). II Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Álava. Vitoria-Gasteiz: Autor.

Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación, ASAJER (2017). *Adicción al juego de azar, dinero y apuestas*. Vitoria-Gasteiz: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, Vitoria-Gasteizko Udala.

Binde, P. (2014). *Gambling advertising: A critical research review*. London: The Responsible Gambling Trust.

Canale, N., Griffiths, M. D., Vieno, A., Siciliano, V. y Molinaro, S. (2016). Impact of Internet gambling on problem gambling among adolescents in Italy: Findings from a large-scale nationally representative survey. *Computers in Human Behavior*, 57, 99-106.

Cases, J. I., Gómez-Yáñez, J. A., Gusano, G. y Lalanda, C. (2018). *Percepción social sobre el juego de azar en España en 2018*. Madrid: IPOLGOB, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III.

Castrillón, D., Chavez, L., Ferrer, A., Londoño, N., Maestre, K., Marín, C., & Schinitter, M. (2005). Validación del Young Schema Questionnaire Long Form - Second Edition (YSQ - L2) en población colombiana. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 37(3), 541-560.

Certuche, D. (2015). Presencia de sesgos cognitivos y afectación del clima familiar en jugadores patológicos y no patológicos de la ciudad de Bogotá. *Enfoques*, 1(2), 31-53.

Decreto 120/2016, 27 de julio, aprobación del Reglamento general del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Decreto 147/2018, 16 de octubre, creación y regulación del Observatorio Vasco del Juego.

Departamento de Seguridad, Gobierno Vasco (2015). *II Libro blanco del juego en Euskadi*.

Dirección General de Ordenación de Juego (2015). *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015*. Madrid: Coordinador.

Dirección General de Ordenación de Juego (2018). *Juego seguro*. Disponible en <http://juegoseguro.es/>

Dirección General de Ordenación de Juego (2019). *Memoria sobre la actividad 2018*. Madrid: Coordinador.

EITB (2 de mayo de 2019). El Consejo de Administración de EITB prohíbe la publicidad del juego y las apuestas. Obtenido en: <https://www.eitb.eus/es/grupo-eitb/detalle/6376851/el-consejo-administracion-eitb-prohibe-publicidad-juego-apuestas/>

Elton-Marshall, T., Leatherdale, S. T. y Turner, N. E. (2016). An examination of internet and land-based gambling among adolescents in three Canadian provinces: results from the youth gambling survey (YGS). *BMC Public Health*, 16, 1-10.

Estévez, A., y Calvete, E. (2007). Esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y su relación con experiencias de crianza. *Clínica Y Salud*, 18(1), 23-43.

Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I. y Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26, 282-288.

Estévez, A., Jáuregui, P., Sánchez-Marcos, I., López-González, H. y Griffiths, M. (2017). Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions. *Journal of Behavioral Addictions*, 6, 534-544.

Estévez, A., Sarabia, I. y Herrero, D. (2012). *Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes*. Bilbao: Universidad de Deusto, Fundación ONCE.

FEJAR (2017). *Juego y Comorbilidad. Protocolo de Intervención en pacientes con comorbilidad*. Alicante: Editor.

Gómez-Yáñez, J. A., Cases, J. I., Gusano, G. y Lalanda, C. (2016). *Percepción social sobre el juego de azar en España en 2016*. Madrid: IPOLGOB, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III.

Goodie, A., y Fortune, E. (2013). Measuring cognitive distortions in pathological gambling: Review and meta-analyses. *Psychology Of Addictive Behaviors*, 27(3), 730-743.

Grande-Gosende, A., Martínez-Loredo, V. y Fernández-Hermida, J. R. (2018). Validación del Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes: Diferencias según la gravedad y las actividades de juego. *En prensa*.

Grant, J., y Chamberlain, S. (2015). Gambling disorder and its relationship with substance use disorders: Implications for nosological revisions and treatment. *The American Journal on Addictions*, 24(6), 126-131.

Gobierno Vasco, Departamento de Salud. (2018). Encuesta sobre las adicciones en la CAPV 2017. Avance de datos. Vitoria-Gasteiz: Autor.

González-Ros, A., Fernández-Hermida, J., Weidberg, S., Martínez-Loredo, V. y Secades-Villa, R. (2017). Prevalence of problem gambling among adolescents: a comparison across modes of access, gambling activities, and levels of severity. *Journal of Gambling Studies*, 33, 371-382.

Jáuregui, P., Estévez, A. y Urbiola, I. (2016). Pathological Gambling and Associated Drug and Alcohol Abuse, Emotion Regulation, and Anxious-Depressive Symptomatology. *Journal of Behavioral Addictions*, 5, 251-260.

Jiménez-Murcia, S., Fernández-Aranda, F., Granero, R. y Menchón, J. M. (2013). Gambling in Spain: update on experience, research and policy. *Addiction*, 109, 1595-1601.

Joukhador, J., Blaszczynski, A. y Maccallum, F. (2004). Superstitious beliefs in gambling among problem and non-problem gamblers: Preliminary data. *Journal of Gambling Studies* 20(2), 171-180.

King, D. L., Gainsbury, S. M., Defabro, P. H., Hing, N. y Abarbanel, B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4, 215-220.

Labrador, F. J. (2008). Distorsiones cognitivas durante el juego en máquinas recreativas con premio en jugadores patológicos y no jugadores. *Pensamiento Psicológico*, 4(10), 149-166.

Labrador, F. J. (2012). Juego patológico. En Vallejo, M. A. (Ed.) *Manual de Terapia de Conducta*. Madrid: Dykinson.

Labrador, F. J., Becoña, E., Crespo, M., Echeburúa, E. y Labrador, M. (2013). *Estudio de prevalencia del juego en España en 2013*. Madrid: Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado.

Labrador, M. (2015). *Relevancia de los factores cognitivos en los juegos de azar*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

Ley Orgánica 3/1979, 18 de diciembre, Estatuto de Autonomía para el País Vasco.

Lorains, F., Cowlishaw, S., y Thomas, S. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106(3), 490-498.

McCormack (2011). *The psychosocial impact of online problem gambling*. Tesis de Doctorado para la obtención del título de Doctor en Psicología, Nottingham Trent University, Nottingham, Reino Unido.

Orgaz, C., Estévez, A., y Matute, H. (2013). Pathological gamblers are more vulnerable to the illusion of control in a standard associative learning task. *Frontiers In Psychology*, 4.

Ríos-Flórez, J., Escudero-Corrales, C. (2016). Neurobiología del Juego patológico: Manifestaciones clínicas e implicaciones neuropsicológicas. *Revista Katharsis*, 22, julio-diciembre 2016, pp.305-337.

Salinas, J. M. (2004). Instrumentos de diagnóstico y screening del juego patológico. *Salud y Drogas*, 4, 35-59.

Sarabia, I., Estévez, A. y Herrero, D. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39, 57-68.

Secades, R. y Villa, A. (1998). *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. Madrid: Pirámide.

Stout, J., Rock, S., Campbell, M., Busemeyer, J., y Finn, P. (2005). Psychological Processes Underlying Risky Decisions in Drug Abusers. *Psychology Of Addictive Behaviors*, 19(2), 148-157.

Thomas, S., Lewis, S., Duong, J. & McLeod, C. (2012). Sports betting marketing during sporting events: A stadium and broadcast census of Australian Football League matches. *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 36, 145-152.

Tversky, A., y Kahneman, D. (1974). Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases. *Science*, 185(4157), 1124-1131.

Verdura, E.J. (2014). Juego patológico, adicción sin sustancia. (Tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Wu, A. M. S., Lai, M. H. C. y Tong, K. (2015). Internet Gambling Among Community Adults and University Students in Macao. *Journal of Gambling Studies*, 31, 643-657.

Yücel, M., Whittle, S., Youssef, G. J., Kashyap, H., Simmons, J. C., Schwartz, O., Lubman, D. I. y Allen, N. B. (2015). The influence of sex, temperament, risk-taking and mental health on the emergence of gambling: a longitudinal study of young people. *International Gambling Studies*, 15, 108-123.

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### Tablas SPSS de resultados estadísticos – Análisis cuantitativo

**Tabla 1**

<b>Rangos</b>				
	<b>Sexo</b>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Participación_definitiva	hombre	176	219,16	38571,50
	mujer	227	188,70	42834,50
	Total	403		
DndPresencialbares	hombre	35	29,10	1018,50
	mujer	17	21,15	359,50
	Total	52		
Presencialapuesta	hombre	35	31,44	1100,50
	mujer	18	18,36	330,50
	Total	53		
App	hombre	176	212,53	37406,00
	mujer	227	193,83	44000,00
	Total	403		

**Tabla 2**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a</sup></b>				
	Participación definitiva	DndPresencial bares	Presencial apuesta	App
U de Mann-Whitney	16956,500	206,500	159,500	18122,000
W de Wilcoxon	42834,500	359,500	330,500	44000,000
Z	-3,678	-2,049	-3,447	-2,151
Sig. asintót. (bilateral)	,000	,040	,001	,031

a. Variable de agrupación: Sexo

**Tabla 3**

<b>Rangos</b>				
	<b>Sexo</b>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Presencialbingo	hombre	35	24,29	850,00
	mujer	18	32,28	581,00
	Total	53		
Presencialcasino	hombre	35	25,50	892,50
	mujer	18	29,92	538,50
	Total	53		
OnlineCasino	hombre	35	25,00	875,00
	mujer	16	28,19	451,00
	Total	51		
AcompañMadre	hombre	32	21,25	680,00
	mujer	16	31,00	496,00

	Total	48		
ENHdivertido	hombre	45	32,64	1469,00
	mujer	26	41,81	1087,00
	Total	71		
DndPresencialotro	hombre	35	22,24	778,50
	mujer	17	35,26	599,50
	Total	52		

**Tabla 4**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Presencial bingo	Presencial casino	Online Casino	Acompañ Madre	ENH divertido	DndPresencial otro
U de Mann-Whitney	220,000	262,500	245,000	152,00 0	434,000	148,50 0
W de Wilcoxon	850,000	892,500	875,000	680,00 0	1469,000	778,50 0
Z	-2,394	-2,463	-2,113	-3,124	-2,129	-4,257
Sig. asintót. (bilateral)	,017	,014	,035	,002	,033	,000

a. Variable de agrupación: Sexo

**Tabla 5**

**Rangos**

	Sexo	N	Rango promedio
Participación_definitiva	hombre	176	221,19
	mujer	227	190,46
	no binario	4	216,13
	Total	407	

**Tabla 6**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Participación_definitiva
Chi-cuadrado	13,570
gl	2
Sig. asintót.	,001

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: Sexo

**Tabla 7**

**Rangos**

	ISEC	N	Rango promedio
TotalDistorsiones	Bajo	213	207,36
	Medio	73	201,23
	Alto	104	167,19
	Total	390	

Persistencia en la participación (nunca, alguna vez, este año)	Bajo	224	198,27
	Medio	76	227,14
	Alto	107	199,56
	Total	407	

**Tabla 8**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	TotalDistorsiones	Participacion_alguna_vez	Participación_definitiva
Chi-cuadrado	9,145	6,387	7,225
gl	2	2	2
Sig. asintót.	,010	,041	,027

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: ISEC

**Tabla 9**

**Rangos**

	ISEC	N	Rango promedio
DISTilusion	Bajo	222	206,89
	Medio	75	217,05
	Alto	105	178,99
	Total	402	
DISTcorrilusoria	Baja	223	217,85
	Medio	75	215,94
	Alto	105	158,38
	Total	403	
DISTsuerte	Bajo	220	209,38
	Medio	74	208,06
	Alto	104	172,51
	Total	398	
Tot_Distorsiones_decimales	Bajo	213	207,36
	Medio	73	201,23
	Alto	104	167,19
	Total	390	

**Tabla 10**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	DIST ilusión	DIST corrilusoria	DIST suerte	Tot_Distorsiones decimales
Chi-cuadrado	6,227	22,243	8,373	9,145
gl	2	2	2	2
Sig. asintót.	,044	,000	,015	,010

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: ISEC

**Tabla 11**

<b>Rangos</b>			
	<i>Institutos</i>	N	Rango promedio
Participacion_alguna_vez	Instituto 1	181	199,13
	Instituto 2	42	194,83
	Instituto 3	76	225,11
	Instituto 4	107	198,94
	Total	406	
Participación_este_año	Instituto 1	34	39,25
	Instituto 2	7	45,86
	Instituto 3	24	47,38
	Instituto 4	20	43,13
	Total	85	
Participación_definitiva	Instituto 1	182	198,82
	Instituto 2	42	195,89
	Instituto 3	76	227,14
	Instituto 4	107	199,56
	Total	407	

**Tabla 12**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Participacion_ alguna_vez	Participación_ este_año	Participación_ definitiva
Chi-cuadrado	6,479	2,384	7,267
gl	3	3	3
Sig. asintót.	,090	,497	,064

*a. Prueba de Kruskal-Wallis*

*b. Variable de agrupación: Institutos\_los4*

**Tabla 13**

<b>Rho de Spearman</b>			Edadinicio
DndPresencialCasa	Coeficiente de correlación		-,271*
	Sig. (unilateral)		,026
	N		52
DndPresencialbares	Coeficiente de correlación		,437**
	Sig. (unilateral)		,001
	N		52
Presencialbingo	Coeficiente de correlación		-,365**
	Sig. (unilateral)		,004
	N		52
DISTilusion	Coeficiente de correlación		-,292*
	Sig. (unilateral)		,017
	N		53

**Tabla 14**

<b>Rangos</b>			
	<b>Modalidad</b>	<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>
OnlineApuestas	presencial	35	23,21
	online	10	32,50
	ambas	7	34,36
	Total	52	
OnlineCartas	presencial	35	24,50
	online	10	29,70
	ambas	7	31,93
	Total	52	
OnlineCasino	presencial	35	25,50
	online	10	25,50
	ambas	7	32,93
	Total	52	
Dineroficticio	presencial	38	24,46
	online	10	35,75
	ambas	7	36,14
	Total	55	
Acompañado_frecuencia	presencial	37	29,91
	online	9	25,00
	ambas	7	14,21
	Total	53	
JUEGOTOTAL_con_Estado	presencial	38	30,86
	online	10	18,10
	ambas	7	26,64
	Total	55	

**Tabla 15**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Online Apuestas	Online Cartas	Online Casino	Dinero ficticio	Acompañado frecuencia	JUEGOTOTAL con_Estado
Chi-cuadrado	8,628	9,168	13,114	8,222	7,467	6,000
gl	2	2	2	2	2	2
Sig. asintót.	,013	,010	,001	,016	,024	,050

*a. Prueba de Kruskal-Wallis*

*b. Variable de agrupación: Modalidad*

**Tabla 16**

<b>Rangos</b>				
	<b>SoloPresencial</b>	<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>	<b>Suma de rangos</b>
Acompañado_frecuencia	No	16	20,28	324,50
	Sí	37	29,91	1106,50
	Total	53		
Profesional	No	16	31,25	500,00
	Sí	38	25,92	985,00
	Total	54		

motvganardinero	No	16	20,50	328,00
	Sí	36	29,17	1050,00
	Total	52		
DISTsuerte	No	17	34,00	578,00
	Sí	36	23,69	853,00
	Total	53		
SUSalcohol	No	17	21,41	364,00
	Sí	38	30,95	1176,00
	Total	55		

**Tabla 17**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Acompañado frecuencia	Profesion.	Motv ganardinero	DIST suerte	SUS alcohol
U de Mann-Whitney	188,500	244,000	192,000	187,000	211,000
W de Wilcoxon	324,500	985,000	328,000	853,000	364,000
Z	-2,275	-2,088	-2,199	-2,338	-2,275
Sig. asintót. (bilateral)	,023	,037	,028	,019	,023

a. Variable de agrupación: SoloPresencial

**Tabla 18**

**Rangos**

	<i>Online_total</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Acompañado_frecuencia	No	37	29,91	1106,50
	Sí	16	20,28	324,50
	Total	53		
motvganardinero	No	36	29,17	1050,00
	Sí	16	20,50	328,00
	Total	52		
Profesional	No	38	25,92	985,00
	Sí	16	31,25	500,00
	Total	54		
Dineroficticio	No	38	24,46	929,50
	Sí	17	35,91	610,50
	Total	55		

**Tabla 19**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Acompañado frecuencia	Motv ganardinero	Profesional	Dinero ficticio
U de Mann-Whitney	188,500	192,000	244,000	188,500
W de Wilcoxon	324,500	328,000	985,000	929,500
Z	-2,275	-2,199	-2,088	-2,867
Sig. asintót. (bilateral)	,023	,028	,037	,004

a. Variable de agrupación: *Online\_total*

**Tabla 20**

<b>Rangos</b>				
	<i>SoloOnline</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Frecuencia	No	45	27,12	1220,50
	Sí	10	31,95	319,50
	Total	55		

**Tabla 21**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a</sup></b>	
	Frecuencia
U de Mann-Whitney	185,500
W de Wilcoxon	1220,500
Z	-2,190
Sig. asintót. (bilateral)	,029

a. Variable de agrupación: *SoloOnline*

**Tabla 22**

<b>Rangos</b>				
	<i>Ambas</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
PresencialCasino	No	47	26,00	1222,00
	Sí	7	37,57	263,00
	Total	54		
OnlineCasino	No	45	25,50	1147,50
	Sí	7	32,93	230,50
	Total	52		
Pedirdinero	No	48	27,15	1303,00
	Sí	7	33,86	237,00
	Total	55		
Ocultación_progenitores/as	No	47	25,74	1210,00
	Sí	7	39,29	275,00
	Total	54		
Presencialtragaperras	No	47	26,65	1252,50
	Sí	7	33,21	232,50
	Total	54		

**Tabla 23**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a</sup></b>					
	Presencial casino	Online Casino	Pedir dinero	Ocultación Progenit.	Presencial tragaperra

U de Mann-Whitney	94,000	112,500	127,000	82,000	124,500
W de Wilcoxon	1222,000	1147,500	1303,000	1210,000	1252,500
Z	-4,575	-3,621	-2,302	-2,545	-2,270
Sig. asintót. (bilateral)	,000	,000	,021	,011	,023
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	,071 <sup>b</sup>	,233 <sup>b</sup>	,314 <sup>b</sup>	,033 <sup>b</sup>	,310 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: Ambas

b. No corregidos para los empates.

**Tabla 24**  
**Rangos**

	<i>Dineroficticio</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
DISTcorrilusoria	no	32	23,44	750,00
	sí	23	34,35	790,00
	Total	55		
OnlineCartas	no	30	24,50	735,00
	sí	22	29,23	643,00
	Total	52		
Presencialcartas	no	32	25,19	806,00
	sí	22	30,86	679,00
	Total	54		
App	no	32	22,94	734,00
	sí	23	35,04	806,00
	Total	55		
Online_total	no	32	23,80	761,50
	sí	23	33,85	778,50
	Total	55		

**Tabla 25**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	DIST corrilusoria	Online Cartas	Presencial cartas	App	Online total
U de Mann-Whitney	222,000	270,000	278,000	206,000	233,500
W de Wilcoxon	750,000	735,000	806,000	734,000	761,500
Z	-2,603	-2,407	-2,117	-3,453	-2,867
Sig. asintót. (bilateral)	,009	,016	,034	,001	,004

a. Variable de agrupación: Dineroficticio

**Tabla 26**

Rho de Spearman			Edadinicio
DndPresencialCasa	Coeficiente de correlación		-,271*
		Sig. (unilateral)	,026
		N	52
DndPresencialbares	Coeficiente de correlación		,437**
		Sig. (unilateral)	,001
		N	52
Presencialbingo	Coeficiente de correlación		-,365**
		Sig. (unilateral)	,004
		N	52
DISTilusion	Coeficiente de correlación		-,292*
		Sig. (unilateral)	,017
		N	53

**Tabla 27**

**Rangos**

	<i>AcompañMadre</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
DISTcorrilusoria	no	37	27,32	1011,00
	sí	11	15,00	165,00
	Total	48		

**Tabla 28**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	DISTcorrilusoria
U de Mann-Whitney	99,000
W de Wilcoxon	165,000
Z	-2,683
Sig. asintót. (bilateral)	,007

a. Variable de agrupación: *AcompañMadre*

**Tabla 29**

**Rho de Spearman**

		Tolerancia	Preocupaciones	Caza	Motiv ganardinero	DIST ilusion	DIST suerte	Tot_Sintomas	Tot_Distorciones _decimales
<b>Dinero semanal</b>	Coeficiente de correlación	,426**	,426**	,495**	,473**	,465**	,411**	,479**	,417**
	Sig.	,002	,002	,00	,001	,001	,004	,001	,003

(unilateral)			0					
N	43	43	43	42	43	41	41	41

**Tabla 30**

<b>Rangos</b>				
	<i>Juego Figuras Parentales (cualquier juego de azar)</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Edad inicio	0	26	32,71	850,50
	1	27	21,50	580,50
	Total	53		
Acompañ Padre	0	22	18,77	413,00
	1	26	29,35	763,00
	Total	48		
Acompañ Madre	0	22	20,09	442,00
	1	26	28,23	734,00
	Total	48		
Acompañ Otrofam	0	22	20,86	459,00
	1	26	27,58	717,00
	Total	48		

**Tabla 31**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a</sup></b>				
	Edad inicio	Acompañ Padre	Acompañ Madre	Acompañ Otrofam
U de Mann-Whitney	202,500	160,000	189,000	206,000
W de Wilcoxon	580,500	413,000	442,000	459,000
Z	-2,678	-3,109	-2,756	-2,027
Sig. asintót. (bilateral)	,007	,002	,006	,043

a. Variable de agrupación: Juego Figuras Parentales (cualquier juego de azar)

**Tabla 32**

<b>Rangos</b>				
	<i>Juego Figuras Parentales (sin incluir juegos del Estado)</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Participación definitiva	0	272	195,95	53299,00
	1	135	220,21	29729,00
	Total	407		

Tot_Distorsiones sumatorio	0	257	185,79	47749,00
	1	133	214,26	28496,00
	Total	390		
DISTilusion	0	267	190,04	50741,00
	1	135	224,16	30262,00
	Total	402		
DISTresult	0	268	192,26	51524,50
	1	135	221,34	29881,50
	Total	403		

**Tabla 33**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Participación_ definitiva	Tot_Distorsiones _sumatorio	DISTilusion	DISTresult
U de Mann-Whitney	16171,000	14596,000	14963,000	15478,500
W de Wilcoxon	53299,000	47749,000	50741,000	51524,500
Z	-2,765	-2,369	-2,890	-2,465
Sig. asintót. (bilateral)	,006	,018	,004	,014

a. Variable de agrupación: Juego Figuras Parentales (sin incluir juegos del Estado)

**Tabla 34**

**Rangos**

	Juegototal con estado_ ABSOLUTA	N	Rango promedio	Suma de rangos
Presencial_total	0	26	24,54	638,00
	1	29	31,10	902,00
	Total	55		
SoloOnline	0	26	31,46	818,00
	1	29	24,90	722,00
	Total	55		

**Tabla 35**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Presencial_total	SoloOnline
U de Mann-Whitney	287,000	287,000
W de Wilcoxon	638,000	722,000
Z	-2,271	-2,271

Sig. asintót. (bilateral) ,023 ,023

a. Variable de agrupación: *Juegototal\_con\_estado\_ABSOLUTA*

**Tabla 36**

<b>Rangos</b>				
	<b>Figuras Parentales Apuestas Deportivas</b>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Acompañ Padre	No	39	21,65	844,50
	Sí	9	36,83	331,50
	Total	48		
Tot_Distorsiones_ decimales	No	346	188,83	65336,50
	Sí	44	247,92	10908,50
	Total	390		
DISTilusion	No	357	194,92	69588,00
	Sí	45	253,67	11415,00
	Total	402		
DISTprediccion	No	356	197,06	70153,50
	Sí	45	232,17	10447,50
	Total	401		
DISTsuerte	No	353	195,38	68970,00
	Sí	45	231,80	10431,00
	Total	398		
DISTresult	No	358	195,25	69901,00
	Sí	45	255,67	11505,00
	Total	403		
Presencialapuesta	No	43	27,20	1169,50
	Sí	11	28,68	315,50
	Total	54		

**Tabla 37**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a</sup></b>							
	64,500	5305,500	5685,0	6607,500	6489,0	5640,0	223,500
U de Mann-Whitney			00		00	00	
W de Wilcoxon	844,500	65336,50	69588,	70153,50	68970,	69901,	1169,500
		0	000	0	000	000	
Z	-3,496	-3,282	-3,322	-1,980	-2,078	-3,416	-,328
Sig. asintót. (bilateral)	,000	,001	,001	,048	,038	,001	,743
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	,002 <sup>b</sup>						

a. Variable de agrupación: Figuras Parentales-Apuestas deportivas

b. No corregidos para los empates.

**Tabla 38**  
**Rangos**

	<b>Figuras Parentales Frontón</b>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Acompañ Padre	No	45	23,50	1057,50
	Sí	3	39,50	118,50
	Total	48		
Acompañ Otrofam	No	45	23,43	1054,50
	Sí	3	40,50	121,50
	Total	48		
Presencial fronton	No	51	27,03	1378,50
	Sí	3	35,50	106,50
	Total	54		

**Tabla 39**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a</sup></b>			
	Acompañ Padre	Acompañ Otrofam	Presencial fronton
U de Mann-Whitney	22,500	19,500	52,500
W de Wilcoxon	1057,500	1054,500	1378,500
Z	-2,285	-2,503	-2,770
Sig. asintót. (bilateral)	,022	,012	,006

Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	,053 <sup>b</sup>	,036 <sup>b</sup>	,382 <sup>b</sup>
<i>a. Variable de agrupación: Figuras Parentales-Frontón</i>			
<i>b. No corregidos para los empates.</i>			

**Tabla 40**

<b>Rangos</b>				
	<b>Figuras Parentales Bingo</b>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Participación_definitiva	No	393	201,62	79237,50
	Sí	14	270,75	3790,50
	Total	407		
DISTilusion	No	388	198,68	77087,00
	Sí	14	279,71	3916,00
	Total	402		
DndPresencialotro	No	46	24,30	1118,00
	Sí	7	44,71	313,00
	Total	53		
Presencialbingo	No	47	24,45	1149,00
	Sí	7	48,00	336,00
	Total	54		
Presencialapuesta	No	47	29,88	1404,50
	Sí	7	11,50	80,50
	Total	54		
AcompañMadre	No	41	22,51	923,00
	Sí	7	36,14	253,00
	Total	48		
Acompañado_frecuencia	No	46	25,10	1154,50
	Sí	7	39,50	276,50
	Total	53		
Ocultación_progenitores/as	No	47	28,91	1359,00
	Sí	7	18,00	126,00
	Total	54		

**Tabla 41**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a</sup></b>								
	Participación_definitiva	DISTilusion	DndPresencialotro	Presencialbingo	Presencialapuesta	AcompañMadre	Acompañado_frecuencia	Ocultación_progenitores/as
U de Mann-Whitney	1816,500	1621,000	37,000	21,000	52,500	62,000	73,500	98,000
W de Wilcoxon	79237,500	77087,000	1118,000	1149,000	80,500	923,000	1154,500	126,000
Z	-3,050	-2,665	-4,806	-4,990	-3,388	-3,270	-2,511	-2,052
Sig. asintót. (bilateral)	,002	,008	,000	,000	,001	,001	,012	,040
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]			,000 <sup>b</sup>	,000 <sup>b</sup>	,002 <sup>b</sup>	,016 <sup>b</sup>	,019 <sup>b</sup>	,090 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: Figuras Parentales-Bingo

b. No corregidos para los empates.

**Tabla 42**

**Rangos**

	<i>Figuras Parentales ONCE</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Presencialonce	No	45	26,50	1192,50
	Sí	9	32,50	292,50
	Total	54		

**Tabla 43**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Presencialonce
U de Mann-Whitney	157,500
W de Wilcoxon	1192,500
Z	-3,193
Sig. asintót. (bilateral)	,001

a. Variable de agrupación: Figuras Parentales-ONCE

**Tabla 44**

**Rangos**

	<i>Figuras Parentales Juegos del Estado</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Participación_definitiva	No	270	211,76	57176,00
	Sí	137	188,70	25852,00
	Total	407		
AcompañPadre	No	40	22,70	908,00
	Sí	8	33,50	268,00
	Total	48		
DISTcorrilusoria	No	267	212,72	56797,00
	Sí	136	180,95	24609,00
	Total	403		
Presenciaestado	No	45	26,70	1201,50
	Sí	9	31,50	283,50
	Total	54		

**Tabla 45**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a</sup></b>				
	Participación_ definitiva	Acompañ Padre	DIST corrilusoria	Presencial estado
U de Mann-Whitney	16399,000	88,000	15293,000	166,500
W de Wilcoxon	25852,000	908,000	24609,000	1201,500
Z	-2,638	-2,375	-2,736	-1,842
Sig. asintót. (bilateral)	,008	,018	,006	,066
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]		,046 <sup>b</sup>		

a. Variable de agrupación: Figuras Parentales- Juegos del Estado

b. No corregidos para los empates.

**Tabla 46**

Rangos	Figuras Parentales Cartas	N	Rango promedio	Suma de rangos
Participación_definitiva	No	396	201,98	79983,00
	Sí	11	276,82	3045,00
	Total	407		

**Tabla 47**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a</sup></b>	
	Participación_definitiva
U de Mann-Whitney	1377,000
W de Wilcoxon	79983,000
Z	-2,938
Sig. asintót. (bilateral)	,003

a. Variable de agrupación: Figuras Parentales Cartas

**Tabla 48**

Rangos	Participación_definitiva	N	Rango promedio
SUScannabis	nunca	322	201,68
	alguna vez	30	202,75
	este año	55	218,24
	Total	407	
SUSalcohol	nunca	322	192,81
	alguna vez	30	239,12
	este año	55	250,37
	Total	407	

**Tabla 49**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup></b>		
	SUScannabis	SUSalcohol
Chi-cuadrado	8,239	19,459
gl	2	2
Sig. asintót.	,016	,000

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: Participación\_definitiva

**Tabla 50**

<b>Rangos</b>			
	<b>SUScannabis</b>	N	Rango promedio
Participación_definitiva	nunca	391	201,94
	ocasionalmente	14	252,11
	habitualmente	2	270,75
	Total	407	

**Tabla 51**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup></b>		Participación_definitiva
Chi-cuadrado		6,188
gl		2
Sig. asintót.		,045

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: SUScannabis

**Tabla 52**

<b>Rangos</b>			
	<b>SUSalcohol</b>	N	Rango promedio
Participación_definitiva	nunca	247	190,22
	ocasionalmente	150	221,06
	habitualmente	8	292,75
	diariamente	2	270,75
	Total	407	

**Tabla 53**

<b>Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup></b>	
	Participación_definitiva
Chi-cuadrado	23,389
gl	3
Sig. asintót.	,000

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: SUSalcohol

**Tabla 54**

<b>Rangos</b>			
	<b>Ocultación_progenitores/as</b>	N	Rango promedio

Dinero semanal	0	26	22,02
	1	15	19,33
	2	2	41,75
	Total	43	
Presencial casino	0	34	25,50
	1	17	28,62
	2	2	38,75
	Total	53	
DndOnline Reta	0	32	23,83
	1	15	24,90
	2	2	44,50
	Total	49	
DndOnline Otra	0	32	22,53
	1	15	29,17
	2	2	33,25
	Total	49	
Profesional	0	35	26,81
	1	17	26,09
	2	2	51,50
	Total	54	

**Tabla 55**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Dinero semanal	Presencial casino	DndOnline Reta	DndOnline Otra	Profesional
Chi-cuadrado	7,247	10,390	8,084	7,067	16,390
gl	2	2	2	2	2
Sig. asintót.	,027	,006	,018	,029	,000

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: Ocultación\_padres

**Tabla 56**

**Rangos**

	Ocultación_progenitores/as	N	Rango promedio
DISTsuerte	0	34	28,16
	1	16	20,03
	2	2	50,00
	Total	52	
Preocupaciones	0	35	27,54

	1	17	26,00
	2	2	39,50
	Total	54	
Caza	0	35	26,90
	1	17	26,26
	2	2	48,50
	Total	54	
Engaño	0	34	25,75
	1	15	25,00
	2	2	37,75
	Total	51	
Tot_Síntomas	0	33	25,27
	1	14	21,36
	2	2	46,00
	Total	49	

**Tabla 57**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	DISTsuerte	Preocupaciones	Caza	Engaño	Tot_Síntomas
Chi-cuadrado	8,673	8,373	7,171	11,735	6,745
gl	2	2	2	2	2
Sig. asintót.	,013	,015	,028	,003	,034

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: Ocultación\_padres

**Tabla 58**

**Rangos**

	<i>motvganardinero</i>	N	Rango promedio	Suma de rangos
Participación_definitiva	no	45	32,87	1479,00
	sí	28	43,64	1222,00
	Total	73		
Dinrosemanal	no	21	16,43	345,00
	sí	21	26,57	558,00
	Total	42		
DndPresencialbares	no	26	19,73	513,00
	sí	24	31,75	762,00
	Total	50		
Presencialapuesta	no	26	21,79	566,50
	sí	25	30,38	759,50
	Total	51		
Tolerancia	no	27	24,50	661,50
	sí	25	28,66	716,50
	Total	52		
Caza	no	27	21,46	579,50
	sí	25	31,94	798,50

Total	52
-------	----

**Tabla 59**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Participación definitiva	Dinero semanal	DndPresencialbares	Presencial puesta	Tolerancia	Caza
U de Mann-Whitney	444,000	114,000	162,000	215,500	283,500	201,500
W de Wilcoxon	1479,000	345,000	513,000	566,500	661,500	579,500
Z	-2,684	-3,026	-3,363	-2,420	-2,142	-3,413
Sig. asintót. (bilateral)	,007	,002	,001	,016	,032	,001

a. Variable de agrupación: motvganardinero

**Tabla 60**

**Rangos**

	ENHsubidon	N	Rango promedio	Suma de rangos
Presencialfronton	no	48	25,53	1225,50
	sí	3	33,50	100,50
	Total	51		

**Tabla 61**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Presencialfronton
U de Mann-Whitney	49,500
W de Wilcoxon	1225,500
Z	-2,679
Sig. asintót. (bilateral)	,007
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	,385 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: ENHsubidon

b. No corregidos para los empates.

**Tabla 62**

**Rangos**

	para celebrar ocasiones especiales en grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dinero semanal	no	35	23,30	815,50
	sí	7	12,50	87,50
	Total	42		

Presencialbingo	no	42	23,75	997,50
	sí	9	36,50	328,50
	Total	51		

**Tabla 63**

*Estadísticos de contraste<sup>a</sup>*

	Dinero semanal	Presencialbingo
U de Mann-Whitney	59,500	94,500
W de Wilcoxon	87,500	997,500
Z	-2,401	-3,093
Sig. asintót. (bilateral)	,016	,002
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	,031 <sup>b</sup>	,018 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: para celebrar ocasiones especiales en grupo

b. No corregidos para los empates.

**Tabla 64**

		Dinero semanal	Acompañado	Tipster	Frecuencia	ISEC	Síntomas
Rho de Spearman	<b>Total Distors.</b>	,439**	-,336**	-,274*	,317*	-,140**	,413*
		,002	,008	,024	,010	,003	,002
		N	42	51	53	390	48

**Tabla 65**

**Rangos**

	<b>DISTilusión</b>	N	Rango promedio
Dinero semanal	Totalmente en desacuerdo	11	17,09
	En desacuerdo	6	16,17
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	17	22,44
	De acuerdo	7	29,36
	Totalmente de acuerdo	2	37,00
	Total	43	
Profesional	Totalmente en desacuerdo	13	24,50
	En desacuerdo	9	24,50
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	21	28,36
	De acuerdo	7	36,07
	Totalmente de acuerdo	4	24,50

	Total	54	
Tolerancia	Totalmente en desacuerdo	13	26,00
	En desacuerdo	9	26,00
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	21	27,31
	De acuerdo	8	29,44
	Totalmente de acuerdo	4	39,75
	Total	55	

**Tabla 66**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Dinero semanal	Profesional	Tolerancia
Chi-cuadrado	10,636	10,411	12,837
gl	4	4	4
Sig. asintót.	,031	,034	,012

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: DISTilusión

**Tabla 67**

**Rangos**

	<b>DISTcorrilusoria</b>	N	Rango promedio
Profesional	Totalmente en desacuerdo	17	24,50
	En desacuerdo	15	28,10
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	17	27,68
	De acuerdo	1	51,50
	Totalmente de acuerdo	4	31,25
	Total	54	

**Tabla 68**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Profesional
Chi-cuadrado	10,785
gl	4
Sig. asintót.	,029

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: DISTcorrilusoria

**Tabla 69**

<b>Rangos</b>			
	<i><b>DISTpredicción</b></i>	N	Rango promedio
Caza	Totalmente en desacuerdo	10	29,60
	En desacuerdo	14	25,36
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	19	25,76
	De acuerdo	6	21,50
	Totalmente de acuerdo	5	43,10
	Total	54	

**Tabla 70**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Caza
Chi-cuadrado	12,452
gl	4
Sig. asintót.	,014

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: *DISTpredicción*

**Tabla 71**

**Rangos**

	<i><b>DISTsuerte</b></i>	N	Rango promedio
Profesional	Totalmente en desacuerdo	18	25,44
	En desacuerdo	11	24,00
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	24,00
	De acuerdo	8	27,25
	Totalmente de acuerdo	5	39,60
	Total	52	
Dinerosemanal	Totalmente en desacuerdo	17	17,24
	En desacuerdo	7	21,57
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	18,14
	De acuerdo	5	25,30
	Totalmente de acuerdo	5	32,70
	Total	41	
Frecuencia	Totalmente en desacuerdo	18	25,50
	En desacuerdo	11	25,50
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	28,20
	De acuerdo	8	25,50

	Totalmente de acuerdo	6	34,25
	Total	53	
Preocupaciones	Totalmente en desacuerdo	18	25,50
	En desacuerdo	11	25,50
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	25,50
	De acuerdo	8	28,81
	Totalmente de acuerdo	6	34,33
	Total	53	
Caza	Totalmente en desacuerdo	18	27,39
	En desacuerdo	11	23,91
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	24,15
	De acuerdo	8	24,81
	Totalmente de acuerdo	6	39,17
	Total	53	
Tot_Síntomas	Totalmente en desacuerdo	16	20,75
	En desacuerdo	9	16,78
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	26,72
	De acuerdo	8	28,63
	Totalmente de acuerdo	6	37,25
	Total	48	

**Tabla 72**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Profesional	Dinerosemanal	Frecuencia	Preocupaciones	Caza	Síntomas Tot
Chi-cuadrado	16,925	9,953	10,798	11,426	9,476	12,522
gl	4	4	4	4	4	4
Sig. asintót.	,002	,041	,029	,022	,050	,014

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: DISTsuerte

**Tabla 73**

**Rangos**

	DISTresultados	N	Rango promedio
Frecuencia	Totalmente en desacuerdo	16	26,00
	En desacuerdo	10	26,00
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	15	27,73
	De acuerdo	9	26,00
	Totalmente de acuerdo	4	39,75
	Total	54	

Evitación	Totalmente en desacuerdo	16	25,00
	En desacuerdo	10	25,00
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	15	25,00
	De acuerdo	9	31,00
	Totalmente de acuerdo	4	45,25
	Total	54	

**Tabla 74**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Frecuencia	Evitación
Chi-cuadrado	17,431	26,067
gl	4	4
Sig. asintót.	,002	,000
<i>a. Prueba de Kruskal-Wallis</i>		
<i>b. Variable de agrupación: DISTresult</i>		

**Tabla 75**

**Rangos**

	Tot_Síntomas	N	Rango promedio
Tot_Distorsiones_sumatorio	0	28	19,52
	1	13	32,27
	2	2	19,50
	3	4	31,00
	5	1	47,00
	Total	48	
Frecuencia	0	29	24,00
	1	13	25,96
	2	2	36,75
	3	5	24,00
	5	1	48,00
	Total	50	
Dinrosemanal	0	23	17,00
	1	10	23,65
	2	2	21,00
	3	5	30,30
	5	1	40,00
	Total	41	

**Tabla 76**

**Estadísticos de contraste<sup>a,b</sup>**

	Tot_Distorsiones	Frecuencia	Dinrosemanal
Chi-cuadrado	11,312	23,296	10,839
gl	4	4	4
Sig. asintót.	,023	,000	,028
<i>a. Prueba de Kruskal-Wallis</i>			
<i>b. Variable de agrupación: Tot_Síntomas</i>			



**ANEXO 2**

**Cuestionario de Actitudes sobre el juego – Análisis cualitativo**

Planteamos una serie de afirmaciones populares en relación a los juegos de azar. Son declaraciones que se hacen desde diferentes puntos de vista y perspectivas, por lo tanto, no hay opiniones correctas ni incorrectas; buscamos debate y diversidad en las respuestas del grupo.

Indica tu grado de conformidad respecto a las siguientes afirmaciones:

[1= muy en desacuerdo; 2= en desacuerdo, 3= de acuerdo, 4= totalmente de acuerdo]

	1	2	3	4
1. Jugar a juegos de azar es una forma de divertirse y pasar el tiempo.				
2. El juego lleva implícito un riesgo.				
3. Mediante los juegos de azar es posible mejorar la situación económica y ganar dinero.				
4. Los juegos de azar públicos son positivos y los juegos de azar privados peligrosos.				
5. El juego es una buena forma de recaudar impuestos.				
6. Cada uno/a es muy libre de jugar a lo que quiera.				
7. Los juegos de azar deberían estar prohibidos.				

**Preguntas de discusión -análisis cualitativo-**

1. Si hablamos de juegos de azar, ¿qué os viene a la cabeza? ¿cuál es el objetivo del juego?
2. Vamos a hablar de juego con dinero ¿Qué juegos conocéis?
  - a. ¿Qué juegos consideraréis que son más cercanos a la gente de vuestra edad, los juegos a los que prefieren jugar? ¿...el juego presencial o por Internet? ¿Por qué?
  - b. ¿Lo veis como una posibilidad profesional? ¿Se puede uno ganar la vida con el juego?
  - c. ¿Habéis tenido algún problema para jugar por ser menores de edad?
  - d. ¿Cuándo se puede considerar que una persona tiene un problema con el juego?
  - e. ¿Qué opináis de la publicidad sobre el juego? ¿Hay más? ¿A quién va dirigida?

### ANEXO 3

#### *Cuestionario Juegos de Azar. Versión en castellano dirigida a participantes de 16 a 30 años de edad (grupo B)*

Este cuestionario ha sido elaborado con el objetivo de conocer la realidad de los jóvenes de Vitoria-Gasteiz en relación a la participación en los diferentes modos de juego de azar. Por favor, lee atentamente las situaciones que se plantean, y responde con la mayor sinceridad posible con respecto a lo que pienses y sientas. No hay respuestas correctas o erróneas y tus respuestas serán completamente confidenciales.

#### 1. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS:

**1. Edad**

*(libre respuesta, entre 16 y 30)*

**2. Sexo**

*Mujer / Hombre / otro (libre respuesta)*

**3. Nacionalidad**

*(libre respuesta)*

**4. Centro formativo**

*(respuestas cerradas)*

**5. Curso**

*Segundo ciclo de ESO (3º y 4º) / Grado Medio FP / Grado Superior FP / Bachillerato / Grado universitario / No estoy estudiando actualmente*

**6. Residencia**

*Casco Viejo / Ensanche / Lovaina / Coronación / El Pilar / Gazalbide / Txagorritxu / San Martín / Zaramaga / El Anglo / Arantzabela / Santiago / Arantzabarra / Arana / Desamparados / Judimendi / Santa Lucía / Adurtza / San Cristóbal / Mendizorrotza / Ariznabarra / Ali-Gobeo / Sansomendi / Arriaga-Lakua / Abetxuko / Zona rural Este / Zona rural Noroeste / Zona rural Suroeste / Zabalzana / Salburua / Aretxabaleta / OTROS (Amurrio, Murguía, Llodio, Salvatierra...) / OTROS (No resido en Álava)*

#### 2. PARTICIPACIÓN:

Cuando se pregunta por "juegos de azar" se refiere a 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.

**1. ¿Has participado alguna vez en juegos de azar?**

*Sí / No (salto a la sección 7)*

**2. ¿Has participado en juegos de azar en los últimos 12 meses?**

*Sí / No (salto a la sección 6)*

#### 3. MODO DE JUEGO:

**1. ¿De cuánto dinero dispones al mes aproximadamente? (paga, trabajo, etc.)**

*(libre respuesta)*

**2. Elige la forma en la que juegas.**

*Presencial / Online / Ambas*

**3. ¿Con qué frecuencia juegas?**

*De vez en cuando, esporádicamente / Una vez a la semana / Diariamente*

**4. ¿Cuántos años tenías la primera vez que jugaste?**

*(libre respuesta)*

**5. En el caso del juego presencial, ¿dónde juegas?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*Nunca juego de forma presencial /*

*Bares / Salones de juego o casinos / Locales de apuestas / otros (libre respuesta)*

**6. ¿A qué juegos, presencialmente?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*No juego presencialmente /*

*Apuestas deportivas / Apuestas de frontón y deportes rurales / Bingo / Juegos de cartas / (poker, blackjack,...) / Juegos de casino (ruleta, craps/dados,...) / Juegos del estado (lotería de Navidad, lotería nacional, la primitiva, euromillones, bonoloto, quinielas...) / Juegos de la ONCE (cupón/cuponazo, rascas, eurojackpot, superonce...) / Tragaperras*

**7. En el caso del juego online, ¿en qué plataformas juegas?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*Nunca juego online /*

*BWIN / 888 / KIROLBET / RETA / BET365 / otros (libre respuesta)*

**8. ¿A qué juegos, online?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*No juego presencialmente /*

*Apuestas deportivas / Apuestas de frontón y deportes rurales / Bingo / Juegos de cartas / (poker, blackjack,...) / Juegos de casino (ruleta, craps/dados,...) / Juegos del estado (lotería de Navidad, lotería nacional, la primitiva, euromillones, bonoloto, quinielas...) / Juegos de la ONCE (cupón/cuponazo, rascas, eurojackpot, superonce...) / Tragaperras*

**9. ¿Sigues a algún tipster?**

Tipster: persona que analiza eventos deportivos buscando las mejores cuotas y comparte esa información con sus suscriptores.

*Sí, y pago por sus recomendaciones / Sí, pero no pago por sus recomendaciones / No*

**10. ¿Has jugado online con dinero ficticio/sin apostar?**

*Sí / No*

**11. En caso afirmativo, ¿a qué juego/s?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*Tragaperras Bingo / Juegos de cartas (poker, blackjack,...) / Juegos de casino (craps/dados, ruleta,...) / Apuestas deportivas / otros (libre respuesta)*

**12. ¿Sabes tus padres/madres/tutores legales que juegas?**

*Sí / No, no ha salido el tema / No, porque les miento / No estoy seguro/a*

**13. ¿Sabe tu entorno más cercano (otros familiares, pareja, amigos/as...) que juegas?**

*Sí / No, no ha salido el tema / No, porque les miento / No estoy seguro/a*

**14. ¿Juegas acompañado/a?**

*Sí, siempre / Casi siempre / A veces / No*

**15. En caso de jugar acompañado/a, ¿con quién lo haces?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*No juego nunca acompañado/a /*

*Mis amigos/as / Mi pareja / Mi madre / Mi padre / Otro/a familiar / otros (libre respuesta)*

**16. En caso de jugar acompañado/a, ¿cómo lo haces?**

*Apuestas compartidas / Cada uno/a las suyas / Ambas*

**17. ¿Cuánto dinero juegas a la semana?**

*(libre respuesta)*

**18. ¿Te gustaría dedicarte al juego de forma profesional?**

*Sí, me gustaría / Sí, y además es mi intención / No, no lo veo como una opción*

**4. SÍNTOMAS:**

En este apartado se recogen respuestas de *Sí / No*.

**En los últimos 12 meses...**

- 1. ...has sentido que te apetecía jugar cada vez más a menudo?**
- 2. ...has sentido intranquilidad o nerviosismo por no poder jugar (falta de dinero, falta de tiempo, compromisos,...)?**
- 3. ...has intentado reducir tu juego y no has podido?**

4. ...has sentido que te apetecía jugar cada vez más dinero?
5. ...has acabado jugando más dinero de lo que tenías previsto?
6. ...has sentido intranquilidad o nerviosismo al intentar controlar tu juego, jugar menos y/o dejar de jugar?
7. ...has pasado tiempo (más de dos semanas) pensando en cómo conseguir dinero para jugar?
8. ...jugar te ha ayudado a aliviar sentimientos desagradables (ansiedad, tristeza, culpabilidad, rabia,...)?
9. ...el juego te ha producido algún problema con los estudios (perder clases o suspender) o con el trabajo (incluyendo perder alguna oportunidad laboral)?
10. ...los pensamientos sobre el juego no te han dejado concentrarte o conciliar el sueño?
11. ...después de perder, has tenido que volver para recuperar lo invertido?
12. ...jugar te ha servido para no pensar en los problemas personales?
13. ... te has sentido más cómodo/a si tus conocidos no te ven jugar?
14. ...has necesitado pedir dinero prestado a un familiar o amigo/a para jugar?
15. ...has pensado que si pierdes dinero, una buena forma de recuperarlo es seguir jugando hasta que te toque un buen premio?
16. ...has mentido a tu familia, amigos/as o a otros/as sobre cuánto juegas o cuánto dinero has perdido en el juego?
17. ...el juego te ha causado problemas repetidos con algún familiar o amigo/a?
18. ...has necesitado pedir dinero prestado a un familiar o amigo/a para hacer frente a alguna deuda de juego?

#### 5. MOTIVOS DE JUEGO:

En este apartado vamos a hacerte varias preguntas sobre las razones por las que participas en juegos de azar. Valora del 1 al 4 con qué frecuencia crees que juegas por los distintos motivos, siendo: 1 = nunca o casi nunca, 2 = alguna vez, 3 = bastantes veces, 4 = casi siempre o siempre.

¿Con qué frecuencia juegas...

1. ...porque te gusta lo que sientes?
2. ...para ganar dinero?
3. ...porque te ayuda cuando te sientes nervioso/a o deprimido/a?
4. ...porque es excitante?
5. ...como una manera de celebración?
6. ...porque es divertido?
7. ...para ser sociable?
8. ...para olvidar las preocupaciones?
9. ...para conseguir un sentimiento intenso o "de subidón"?
10. ...porque te sientes más seguro/a de ti mismo/a?
11. ...para levantarte el ánimo cuando te sientes mal?
12. ...porque esto hace que una reunión de amigos/as sea más agradable?
13. ...para relajarte?
14. ...porque es lo que la mayoría de tus amigos/as hace cuando se junta?
15. ...porque te hace sentir bien?
16. ...porque es algo que haces en ocasiones especiales?

#### 6. PENSAMIENTOS SOBRE EL JUEGO:

A continuación, vamos a presentar varias afirmaciones sobre los juegos de azar. Valora del 1 al 5 en qué medida crees tú que son verdaderas o falsas, siendo: 1 = totalmente en desacuerdo, 2 = en desacuerdo, 3 = ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 = de acuerdo, 5 = totalmente de acuerdo.

Cuando se pregunta por "juegos de azar" se refiere a 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 (póquer, blackjack,...), etc.

1. **En los juegos de azar influye la habilidad, cuando más se practica, mejor se juega y se consiguen más premios.**
2. **Después de un premio importante es menos probable que toque otra vez.**
3. **Si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuándo saldrán los premios.**
4. **Estar a punto de ganar es una señal de que se está más cerca de conseguirlo.**
5. **A veces ocurre algo "especial" y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar.**
6. **Hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara.**
7. **Si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego.**
8. **Creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe.**
9. **Los buenos jugadores, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero.**
10. **A veces los juegos de azar dan premios para que siga jugando o para que se crea que pueda ganar.**

7. SECCIÓN FINAL:

1. **A veces he sentido celos de la buena suerte de los demás.**

*Verdadero / Falso*

2. **Utilizo alguna aplicación del móvil para jugar.**

*Verdadero / Falso*

3. **¿Juegan tus padres a algún juego de azar?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*No /*

*Apuestas deportivas / Apuestas de frontón y deportes rurales / Bingo / Juegos de cartas (poker, blackjack,...) / Juegos de casino (ruleta, craps/dados,...) / Juegos del estado (lotería de Navidad, lotería nacional, la primitiva, euromillones, bonoloto, quinielas...) / Juegos de la ONCE (cupón/cuponazo, rascas, eurojackpot, superonce...) / Tragaperras*

4. **Nunca me ha caído nadie realmente mal.**

*Verdadero / Falso*

5. **¿Consumes habitualmente alguna de estas sustancias?**

Marca una casilla por fila.

	<i>Nunca</i>	<i>Ocasionalmente</i>	<i>Habitualmente (al menos una vez por semana)</i>	<i>Diariamente</i>
<i>Marihuana</i>				
<i>Alcohol</i>				
<i>Anfetaminas (speed)</i>				
<i>MDMA / Éxtasis</i>				
<i>Cocaína</i>				
<i>Otras</i>				

6. **Siempre estoy dispuesto/a a admitir un error cuando lo cometo.**  
*Verdadero / Falso*
7. **A veces me cuesta ponerme a estudiar o trabajar cuando no me encuentro con ánimo.**  
*Verdadero / Falso*

*Ausazko jokoak Galdeketa. Versión en euskera dirigida a participantes de 16 a 30 años de edad (grupo B).*

Honako galdetegi hau, ausazko jokoetako parte hartzeari dagokionez, Vitoria-Gasteizko gazteen errealitatea ezagutzeko asmoz prestatu da. Mesedez, planteatutako egoerak irakurri eta ahal den zintzotasun osoarekin erantzun zure uste eta sentimenduei jarraituz. Adierazpen zuzen edo okerrik ez dago, eta zure erantzun guztiak guztiz konfidentzialak izango dira.

#### 1. DATU SOZIODEMOGRAFIKOAK:

**1. Zure adina adierazi**

*(erantzun librea)*

**2. Zure sexua adierazi**

*Emakumea / Gizona / beste bat (erantzun librea)*

**3. Zure herritartasuna adierazi**

*(erantzun librea)*

**4. Zure formakuntza zentroa adierazi**

*(erantzun itxiak)*

**5. Zein ikasketak egiten ari zara gaur egun?**

*DBH-ko bigarren zikloa (3º y 4º) / Erdi-mailako heziketa-zikloa / Goi-mailako heziketa-zikloa / Batxilergoa / Unibertsitate gradua / Ez nago inolako ikasketarik gauzatzen gaur egun*

**6. Zure bizilekua adierazi**

*Alde Zaharra / Zabalgunea / Lovaina / Coronación / El Pilar / Gazalbide / Txagorritxu / San Martín / Zaramaga / El Anglo / Arantzabela / Santiago / Aranbizkarra / Arana / Desamparados / Judimendi / Santa Lucía / Adurtza / San Cristóbal / Mendizorrotza / Ariznabarra / Ali-Gobeo / Sansomendi / Arriaga-Lakua / Abetxuko / Ekialdeko landa ingurunea / Ipar-mendebaldeko landa ingurunea / Hego-mendebaldeko landa ingurunea / Zabalgana / Salburua / Aretxabaleta / Beste batzuk (Amurrio, Agurain, Murgia, Laudio...) / Beste batzuk (ez naiz Araban bizi)*

#### 2. PARTE HARTZEA

Ausazko joko<sup>2</sup>-engatik galdetzean, kirol-apostuei, bingoari, txanpon-makinei, frontoi-apostuei eta landa-kirolei, loteriei, kinieleri, ONCE jokoei, kasino jokoei (erruleta, crap/dadoak), karta jokoei (poker, blackjack,...),... egiten diegu erreferentzia.

**1. Noizbait ausazko jokoetan parte hartu al duzu?**

*Bai / Ez (salto egin 7. atalera)*

**2. Azken 12 hilabeteetan, ausazko jokoren batean parte hartu al duzu?**

*Bai / Ez (salto egin 6. atalera)*

#### 3. JOKATZEKO MODUA

**1. Gutxi gora behera zenbat diru duzu hilabetean? (paga, lana, etab.)**

*(erantzun librea)*

**2. Jokatzen duzun modua hautatu:**

*Presentziala / Online / Biak*

**3. Zein maiztasunarekin jokatzen duzu?**

*Noizean behin / Astean behin / Astean zenbait alditan / Egunero*

**4. Zenbat urterekin jokatu zenuen lehenengo aldiz?**

*(erantzun librea)*

**5. Joko presentzialaren kasuan, non jokatzen duzu?**

*Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.*

*Ez dut inoiz modu presentzialean jokatzen / Tabernetan / Joko aretoetan edo kasinoetan / Apostu lokaletan / beste bat (erantzun librea)*

**6. Modu presentzialean jokatzean, zein joko aukeratzen dituzu?**

Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak

*Ez dut inoiz modu presentzialean jokatzeko /*

*Kirol apostuak / Frontoi eta landa-kirol apostuak / Bingo / Karta jokoak (poker, blackjack...) / Kasino jokoak (erruleta, crap/dadoak...) / Estatuko jokoak (Gabonetako loteria, nazio-loteria, loteria primitiba, "euromillon", bonoloto, kinielak...) / ONCE jokoak ("cupón/cuponazo", raska, eurojackpot, superonce...) / Txanpon-makinak*

**7. Joko online-aren kasuan, zein plataformetan jokatzeko duzu?**

Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.

*Ez dut inoiz online jokatzeko /*

*BWIN / 888 / KIROLBET / RETA / BET365 / beste bat (erantzun librea)*

**8. Online jokatzean, zein joko aukeratzen dituzu?**

Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.

*Ez dut inoiz online jokatzeko /*

*Kirol apostuak / Frontoi eta landa-kirol apostuak / Bingo / Karta jokoak (poker, blackjack...) / Kasino jokoak (erruleta, crap/dadoak...) / Estatuko jokoak (Gabonetako loteria, nazio-loteria, loteria primitiba, "euromillon", bonoloto, kinielak...) / ONCE jokoak ("cupón/cuponazo", raska, eurojackpot, superonce...) / Txanpon-makinak / beste bat (erantzun librea)*

**9. Tipster-en bat jarraitzen al duzu?**

Tipster: kirol kuota hoberenak aurkitzeko asmoz, kirol ekitaldiak ikertzen dituen pertsona da, informazio hori bere harpidedunekin konpartituz.

*Bai, eta bere gomendioengatik ordaintzen dut / Bai, baina bere gomendioengatik ez dut ordaintzen / Ez*

**10. Noizbait online jokatu al duzu fikziorako diruarekin edo aposturik egin gabe?**

*Bai / Ez*

**11. Azkeneko erantzuna baiezkoa izanez gero, zein jokotetan?**

Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.

*Txanpon-makinak / Bingo / Karta jokoak (poker, blackjack...) / Kasino jokoak (erruleta, crap/dadoak...) / Kirol apostuak / beste bat (erantzun librea)*

**12. Badakite zure gurasoek/ tutore legalek jokatzeko duzula?**

*Bai / Ez, ez da gaia atera / Ez, gezurra esaten diedalako / Ez nago ziur*

**13. Zure hurbileko pertsonak (beste familia kide batzuk, bikoteak, lagunak...) badakite jokatzeko duzula?**

*Bai / Ez, ez da gaia atera / Ez, gezurra esaten diedalako / Ez nago ziur*

**14. Norbaitekin jokatzeko duzu?**

*Bai, beti / Ia beti / Batzuetan / Ez, beti bakarrik*

**15. Norbaitekin jokatzeko, norekin egiten duzu?**

Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.

*Ez dut inoiz besteekin jokatzeko / Nire lagunekin / Nire bikotekidearekin / Nire amarekin / Nire aitarekin / Beste familia kideekin / beste bat (erantzun librea)*

**16. Norbaitekin jokatzeko, zein modutan egiten duzu?**

*Apostu partekatua eginez / Banakako apostuak eginez / Biak*

**17. Zenbat diru jokatzeko duzu astean?**

**18. Joko profesionalean aritzea gustatuko litzaizuke?**

*Bai, gustatuko litzaizuke / Bai, eta gainera hori da nire asmoa / Ez, ez dut aukera posible bezala ikusten.*

**4. SINTOMAK**

Honako atal honetan *Bai / Ez* erantzunak jasotzen dira.

**Azken 12 hilabete hauetan...**

1. ...jokatzeke gogoia maizago sentitu al duzu?
2. ...larritasuna edo urduritasuna sentitu al duzu jokatu ezin izanagatik? (diru falta, denbora falta, konpromisoak...)
3. ...zure jokoa murrizten saiatu zara eta ez duzu lortu?
4. ...gero eta diru gehiago jokatzeke gogoia sentitu duzu?
5. ...aurreikusitako dirua baino gehiago jokatzen bukatu duzu?
6. ...larritasuna edo urduritasuna sentitu al duzu zure jokoa kontrolatzeko, gutxiago jokatzeke edota jokatzen uzteko nahi izatean?
7. ...denbora (bi aste edo gehiago) igaro ahal duzu jokatzeke dirua lortzeko moduan pentsatzen?
8. ...jokoak sentimendu desatseginak baretzen lagundu al dizu? (antsietatea, tristura, erruduntasuna, amorrua...)
9. ...jokoak ikasketetan (klaseak galdu edota ez gainditzea) edo lanean (lan aukeraren bat galtzea...) arazoren bat eragin al dizu?
10. ...jokoaren inguruko pentsamenduek ez dizute kontzentratzen utzi edo loa hartzen utzi?
11. ...galdu eta gero, inbertitutakoa berreskuratzeko berriz jokatzerara bueltatu zara?
12. ...jokatzeak arazo pertsonaletan ez pentsatzeko balio izan dizu?
13. ...zure hurbileko jendeak jokatzen ikusten ez bazaitu erosoago sentitu al zara?
14. ...familia kide edo lagun bati dirua eskatu behar izan diozu jokatzeke?
15. ...pentsatu al duzu dirua galtzean, hura berreskuratzeko sari on bat atera arte jokatzen jarraitzea aukera ona dela?
16. ...zure familiari, lagun bati edota beste bati esan diezu jokoa galdutakoaren inguruan?
17. ...jokoak arazorik sortu al dizu familia kideren edota lagun baten batekin?
18. ...zorrei aurre egiteko familia kide edota lagun bati dirua eskatu behar izan diozu?

#### 5. JOKATZEKO ARRAZOIAK

Atal honetan jokoa parte hartzeke arrazoiei buruzko galderak egingo dizkizugu. 1etik 4ra, esan zein maiztasunarekin uste duzun jolasten duzula (1 = inoiz ez edo ia inoiz, 2 = noizbehinka, 3 = nahiko alditan, 4 = ia beti edo beti).

#### Zein maiztasunarekin jokatzen duzu....

1. ...sentitzen duzuna gustoko duzulako?
2. ...dirua irabazteke?
3. ...urduri edo etsituta sentitzean laguntzen zaituelako?
4. ...kitzigarria delako?
5. ...ospakizun moduan?
6. ...dibertigarria delako?
7. ...lagunkoia izateke?
8. ...kezketaz ahazteke?
9. ...sentimendu bizi lortzeko?
10. ...zure buruarekin seguruago sentitzen zarelako?
11. ...gaizki sentitzen zarenean animatzen zaituelako?
12. ...lagunen elkartzeak atseginagoak egiten dituelako?
13. ...erlaxatzeko?
14. ...lagun askok jokatzen dutelako elkartzen direnean?
15. ...ondo sentiarazten zaituelako?
16. ...momentu berezietan egiten duzun zerbait delako?

#### 6. JOKOAREN INGURUKO PENTSAMENDUAK

Jarraian, ausazko jokoen inguruko baieztapen batzuk aurkeztuko dizkizugu. 1etik 5era, esan zein neurritan zuretzat egiazkoak edo faltsuak diren (1 = guztiz desados, 2 = desados, 3 = ez ados, ez desados, 4 = ados, 5 = guztiz ados). "Ausazko joko"-engatik galdetzean, kirol-apostuei, bingoari, txanpon-makinei, frontoi-apostuei eta landa-kirolei, loteriei, kintieiei, ONCE jokoei, kasino jokoei (erruleta, crap/dadoak), karta jokoei (poker, blackjack,...),... egiten diegu erreferentzia.

1. Ausazko jokoetan trebetasunak eragina du. Zenbat eta gehiago praktikatu, hobeto jokatuko duzu eta sari gehiago lortuko dituzu.
2. Sari handi bat lortu ostean, berriz irabazteko probabilitatea txikiagoa da.
3. Ausazko jokoak ondo ezagutzen badira, batzuetan sariak noiz aterako diren aurrean daiteke.
4. Irabazteko zorian egotea lortzetik gertu egotearen seinale da.
5. Batzuetan zerbait "berezia" gertatzen da eta, egun horretan jokatzen baldin badut, irabaziko dudaren sentsazioa dut.
6. Bolada ona edo zorrea izatean jokatzeke aprobetxatu behar da.
7. Denbora nahikoz jokatzekeotan galdutakoa berreskuratuko da.
8. Zortean sinistea lelokeria da, zorrea ez da existitzen.
9. Jokalari onek, jokatzen jarraitzen badute, nahiz eta bolada txarrak izan, azkenen dirua irabazten dute.
10. Batzuetan, ausazko jokoek sariak ematen dituzte jokatzen jarraitu dezadan edo irabazi dezakedala pentsarazteko.

#### 6. AZKENEKO ATALA

1. Zenbaitetan besteen zortiaz jelskor sentitu naiz.

*Egiazkoa / Faltsua*

2. Jokatzeke, mugikorreko aplikazioen bat erabiltzen dut

*Egiazkoa / Faltsua*

3. Zure gururasoek ausazko jokoren batean jokatzen al dute?

Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak

*Ez /*

*Kirol apostuak / Frontoi eta landa-kirol apostuak / Bingo / Karta jokoak (poker, blackjack,...) / Kasino jokak (erruleta, craps/dadoak,...) / Estatuko jokoak (gaboneko loteria, nazio-loteria, loteria primitiba, "euromillones", "bonoloto", kintielak) / ONCE jokoak ("cupón/cuponazo", raska, eurojackpot, superonce...) / Txanpon makinak*

4. Ez dut inoiz norbait gorroto izan.

*Egiazkoa / Faltsua*

5. Kontsumitzen al duzu honako substantziaren bat?

Sakatu kutxatila bakarera errenkada bakoitzean.

	<i>Inoiz ez</i>	<i>Noizean behin</i>	<i>Normalean (gutxienez astean behin)</i>	<i>Egunero</i>
<i>Marihuana</i>				
<i>Alkohola</i>				
<i>Anfetaminak (speed)</i>				
<i>MDMA /</i>				

<i>Extasia</i>				
<i>Kokaina</i>				
<i>Beste batzuk</i>				

6. **Akatsak egiten ditudanean aitortzeko prest nago beti.**  
*Egiazkoa / Faltsua*
7. **Batzuetan, gogorik ez dudanean, lan egiten edo ikasten hastea kostatzen zait.**  
*Egiazkoa / Faltsua*

*Cuestionario Juegos de Azar (adolescentes). Versión en castellano dirigida a participantes de 12 a 15 años de edad (grupo A).*

Este cuestionario ha sido elaborado con el objetivo de conocer la realidad de los jóvenes de Vitoria-Gasteiz en relación a la participación en los diferentes modos de juego de azar. Por favor, lee atentamente las situaciones que se plantean, y responde con la mayor sinceridad posible con respecto a lo que pienses y sientas. No hay respuestas correctas o erróneas y tus respuestas serán completamente confidenciales.

**1. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS:**

**1. Edad**

*(libre respuesta, entre 12 y 15)*

**2. Sexo**

*Mujer / Hombre / otro (libre respuesta)*

**3. Nacionalidad**

*(libre respuesta)*

**4. Centro formativo**

*(respuestas cerradas)*

**5. Curso**

*Primer ciclo de ESO (1º y 2º) / Segundo ciclo de ESO (3º y 4º)*

**6. Residencia**

*Casco Viejo / Ensanche / Lovaina / Coronación / El Pilar / Gazalbide / Txagorritxu / San Martín / Zaramaga / El Anglo / Arantzabela / Santiago / Arantzabarra / Arana / Desamparados / Judimendi / Santa Lucía / Adurtza / San Cristóbal / Mendizorrotza / Ariznabarra / Ali-Gobeo / Sansomendi / Arriaga-Lakua / Abetxuko / Zona rural Este / Zona rural Noroeste / Zona rural Suroeste / Zabalzana / Salburua / Aretxabaleta / OTROS (Amurrio, Murguía, Llodio, Salvatierra...) / OTROS (No resido en Álava)*

**2. PARTICIPACIÓN:**

**1. ¿Has participado alguna vez en juegos de azar?**

*Sí / No (salto a la sección 7)*

**2. ¿Has participado en juegos de azar en los últimos 12 meses?**

*Sí / No (salto a la sección 6)*

**3. MODO DE JUEGO:**

**1. ¿Cuánta paga tienes a la semana?**

*No tengo paga / 1-5 € / 6-15 € / 16-25 € / 26-35 € / Más de 35 €*

**2. Elige la forma en la que juegas.**

*Presencial / Online / Ambas*

**3. ¿Con qué frecuencia juegas?**

*De vez en cuando, esporádicamente / Una vez a la semana / Diariamente*

**4. ¿Cuántos años tenías la primera vez que jugaste?**

*(libre respuesta)*

**5. En el caso del juego presencial, ¿dónde juegas?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*Nunca juego de forma presencial /*

*Bares / Salones de juego o casinos / Locales de apuestas / otros (libre respuesta)*

**6. ¿A qué juegos, presencialmente?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*No juego presencialmente /*

*Apuestas deportivas / Apuestas de frontón y deportes rurales / Bingo / Juegos de cartas / (poker, blackjack,...) / Juegos de casino (ruleta, craps/dados,...) / Juegos del estado (lotería de Navidad, lotería nacional, la primitiva, euromillones, bonoloto, quinielas...) / Juegos de la ONCE (cupón/cuponazo, rascas, eurojackpot, superonce...) / Tragaperras*

- 7. En el caso del juego online, ¿en qué plataformas juegas?**  
Marca todas las casillas que consideres necesarias.  
*Nunca juego online /*  
*BWIN / 888 / KIROLBET / RETA / BET365 / otros (libre respuesta)*
- 8. ¿A qué juegos, online?**  
Marca todas las casillas que consideres necesarias.  
*No juego presencialmente /*  
*Apuestas deportivas / Apuestas de frontón y deportes rurales / Bingo / Juegos de cartas / (poker, blackjack,...) / Juegos de casino (ruleta, craps/dados,...) / Juegos del estado (lotería de Navidad, lotería nacional, la primitiva, euromillones, bonoloto, quinielas...) / Juegos de la ONCE (cupón/cuponazo, rascas, eurojackpot, superonce...) / Tragaperras*
- 9. ¿Sigues a algún tipster?**  
Tipster: persona que analiza eventos deportivos buscando las mejores cuotas y comparte esa información con sus suscriptores.  
*Sí, y pago por sus recomendaciones / Sí, pero no pago por sus recomendaciones / No*
- 10. ¿Has jugado online con dinero ficticio/sin apostar?**  
*Sí / No*
- 11. En caso afirmativo, ¿a qué juego/s?**  
Marca todas las casillas que consideres necesarias  
*Tragaperras Bingo / Juegos de cartas (poker, blackjack,...) / Juegos de casino (craps/dados, ruleta,...) / Apuestas deportivas / otros (libre respuesta)*
- 12. ¿Sabes tus padres/madres/tutores legales que juegas?**  
*Sí / No, no ha salido el tema / No, porque les miento / No estoy seguro/a*
- 13. ¿Sabe tu entorno más cercano (otros familiares, pareja, amigos/as...) que juegas?**  
*Sí / No, no ha salido el tema / No, porque les miento / No estoy seguro/a*
- 14. ¿Juegas acompañado/a?**  
*Sí, siempre / Casi siempre / A veces / No*
- 15. En caso de jugar acompañado/a, ¿con quién lo haces?**  
Marca todas las casillas que consideres necesarias  
*No juego nunca acompañado/a /*  
*Mis amigos/as / Mi pareja / Mi madre / Mi padre / Otro/a familiar / otros (libre respuesta)*
- 16. En caso de jugar acompañado/a, ¿cómo lo haces?**  
*Apuestas compartidas / Cada uno/a las suyas / Ambas*
- 17. ¿Cuánto dinero juegas a la semana?**  
*(libre respuesta)*
- 18. ¿Te gustaría dedicarte al juego de forma profesional?**  
*Sí, me gustaría / Sí, y además es mi intención / No, no lo veo como una opción*

#### 4. SÍNTOMAS:

En este apartado se recogen respuestas de *Sí / No*.

##### En los últimos 12 meses...

- 1. ...has sentido que te apetecía jugar cada vez más dinero?**
- 2. ...te has sentido nervioso o intranquilo por no poder jugar (falta de dinero, falta de tiempo, compromisos,...)?**
- 3. ...has intentado jugar menos o parar de jugar y no has podido?**
- 4. ...has notado que pasas mucho tiempo pensando en cómo conseguir dinero para jugar, en experiencias pasadas de juego y/o en planear las futuras?**
- 5. ...jugar te ha servido para aliviar sentimientos desagradables (ansiedad, tristeza, cabreo, rabia,...)?**
- 6. ...has vuelto a jugar para recuperar el dinero que habías perdido?**

7. **...has mentido a tu familia, amigos/as o a otros/as sobre cuánto juegas o cuánto dinero has perdido en el juego?**
8. **...tu juego te ha causado problemas con tu familia o en el colegio?**
9. **...has pedido dinero para jugar y no lo has devuelto?**

#### 5. MOTIVOS DE JUEGO:

Escoge la opción o las opciones que mejor representen las razones por las que juegas. Marca todas las casillas que consideres necesarias. Si alguno de los motivos por los que juegas no está en estas opciones, selecciona "otra" e indica cuál es ese motivo.

##### **¿Con qué frecuencia juegas...**

1. **Porque lo hace la mayoría de tu cuadrilla**
2. **Para olvidar preocupaciones o ralladas**
3. **Para conseguir un sentimiento intenso o de subidón**
4. **Porque es divertido**
5. **Para ganar dinero**
6. **Para celebrar en grupo ocasiones especiales**
7. **Para levantarte el ánimo cuando estás mal**
8. **Otros (libre respuesta)**

#### 6. PENSAMIENTOS SOBRE EL JUEGO:

A continuación, vamos a presentar varias afirmaciones sobre los juegos de azar. Valora del 1 al 5 en qué medida crees tú que son verdaderas o falsas, siendo: 1 = totalmente en desacuerdo, 2 = en desacuerdo, 3 = ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 = de acuerdo, 5 = totalmente de acuerdo.

Cuando se pregunta por "juegos de azar" se refiere a 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.

1. **Cuanto más practicas un juego de azar más fácil es que te toque un premio.**
2. **Después de un premio importante es menos probable que toque otra vez.**
3. **Quedarse a punto de ganar es una señal de que se está más cerca de conseguirlo.**
4. **Si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuándo saldrán los premios.**
5. **Hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara.**
6. **Los buenos jugadores, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero.**

#### 7. SECCIÓN FINAL:

1. **A veces he sentido celos de la buena suerte de los demás.**

*Verdadero / Falso*

2. **Utilizo alguna aplicación del móvil para jugar.**

*Verdadero / Falso*

3. **¿Juegan tus padres a algún juego de azar?**

Marca todas las casillas que consideres necesarias.

*No /*

*Apuestas deportivas / Apuestas de frontón y deportes rurales / Bingo / Juegos de cartas (poker, blackjack,...) / Juegos de casino (ruleta, craps/dados,...) / Juegos del estado (lotería de Navidad, lotería nacional, la primitiva, euromillones, bonoloto, quinielas...) / Juegos de la ONCE (cupón/cuponazo, rascas, eurojackpot, superonce...) / Tragaperras*

4. **Nunca me ha caído nadie realmente mal.**

*Verdadero / Falso*

5. **¿Consumes habitualmente alguna de estas sustancias?**

Marca una casilla por fila.

	<i>Nunca</i>	<i>Ocasionalmente</i>	<i>Habitualmente (al menos una vez por semana)</i>	<i>Diariamente</i>
<i>Marihuana</i>				
<i>Alcohol</i>				
<i>Anfetaminas (speed)</i>				
<i>MDMA / Éxtasis</i>				
<i>Cocaína</i>				
<i>Otras</i>				

6. **Siempre estoy dispuesto/a a admitir un error cuando lo cometo.**  
*Verdadero / Falso*
7. **A veces me cuesta ponerme a estudiar o trabajar cuando no me encuentro con ánimo.**  
*Verdadero / Falso*

*Ausazko jokoak Galdeketa (nerabeak). Versión en euskera dirigida a participantes de 12 a 15 años de edad (grupo A).*

Honako galdetegi hau, ausazko jokoetako parte hartzeari dagokionez, Vitoria-Gasteizko gazteen errealitatea ezagutzeko asmoz prestatu da. Mesedez, planteatutako egoerak irakurri eta ahal den zintzotasun osoarekin erantzun zure uste eta sentimenduei jarraituz. Adierazpen zuzen edo okerrik ez dago, eta zure erantzun guztiak guztiz konfidentzialak izango dira.

#### 1. DATU SOZIODEMOGRAFIKOAK:

**1. Zure adina adierazi**

*(erantzun librea)*

**2. Zure sexua adierazi**

*Emakumea / Gizona / beste bat (erantzun librea)*

**3. Zure herritartasuna adierazi**

*(erantzun librea)*

**4. Zure formakuntza zentroa adierazi**

*(erantzun itxiak)*

**5. Zein ikasketak egiten ari zara gaur egun?**

*DBH-ko lehen zikloa (1º y 2º) / DBH-ko bigarren zikloa (3º y 4º)*

**6. Zure bizilekua adierazi**

*Alde Zaharra / Zabalgunea / Lovaina / Coronación / El Pilar / Gazalbide / Txagorritxu / San Martín / Zaramaga / El Anglo / Arantzabela / Santiago / Arantzabizkarra / Arana / Desamparados / Judimendi / Santa Lucía / Adurtza / San Cristóbal / Mendizorrotza / Ariznabarra / Ali-Gobeo / Sansomendi / Arriaga-Lakua / Abetxuko / Ekialdeko landa ingurunea / Ipar-mendebaldeko landa ingurunea / Hego-mendebaldeko landa ingurunea / Zabalgana / Salburua / Aretxabaleta / Beste batzuk (Amurrio, Agurain, Murgia, Laudio...) / Beste batzuk (ez naiz Araban bizi)*

#### 2. PARTE HARTZEA

Ausazko joko<sup>7</sup>-engatik galdetzean, kirol-apostuei, bingoari, txanpon-makinei, frontoi-apostuei eta landa-kirolei, loteriei, kinielei, ONCE jokoei, kasino jokoei (erruleta, crap/dadoak), karta jokoei (poker, blackjack,...),... egiten diegu erreferentzia.

**1. Noizbait ausazko jokoetan parte hartu al duzu?**

*Bai / Ez (salto egin 7. atalera)*

**2. Azken 12 hilabeteetan, ausazko jokoren batean parte hartu al duzu?**

*Bai / Ez (salto egin 6. atalera)*

#### 3. JOKATZEKO MODUA

**1. Zenbatekoa da zure asteko paga?**

*Ez dut pagarik / 1-5 € / 6-15 € / 16-25 € / 26-35 € / 35 € baino gehiago*

**2. Jokatzeko modua hautatu:**

*Presentziala / Online / Biak*

**3. Zein maiztasunarekin jokatzen duzu?**

*Noizean behin / Astean behin / Astean zenbait alditan / Eguneroko*

**4. Zenbat urterekin jokatu zenuen lehenengo aldiz?**

*(erantzun librea)*

**5. Joko presentzialaren kasuan, non jokatzen duzu?**

*Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.*

*Ez dut inoiz modu presentzialean jokatzen / Tabernetan / Joko aretoetan edo kasinoetan / Apostu lokaletan / beste bat (erantzun librea)*

**6. Modu presentzialean jokatzean, zein joko aukeratzen dituzu?**

- Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak  
*Ez dut inoiz modu presentzian jokatzeko /  
Kirol apostuak / Frontoi eta landa-kirol apostuak / Bingo / Karta jokoak (poker,  
blackjack...) / Kasino jokoak (erruleta, crap/dadoak...) / Estatuko jokoak (Gabonetako  
loteria, nazio-loteria, loteria primitiba, "euromillon", bonoloto, kinielak...) / ONCE  
jokoak ("cupón/cuponazo", raska, eurojackpot, superonce...) / Txanpon-makinak*
- 7. Joko online-aren kasuan, zein plataformetan jokatzeko duzu?**  
Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.  
*Ez dut inoiz online jokatzeko /  
BWIN / 888 / KIROLBET / RETA / BET365 / beste bat (erantzun librea)*
- 8. Online jokatzeko, zein joko aukeratzeko dituzu?**  
Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.  
*Ez dut inoiz online jokatzeko /  
Kirol apostuak / Frontoi eta landa-kirol apostuak / Bingo / Karta jokoak (poker,  
blackjack...) / Kasino jokoak (erruleta, crap/dadoak...) / Estatuko jokoak (Gabonetako  
loteria, nazio-loteria, loteria primitiba, "euromillon", bonoloto, kinielak...) / ONCE  
jokoak ("cupón/cuponazo", raska, eurojackpot, superonce...) / Txanpon-makinak / beste  
bat (erantzun librea)*
- 9. Tipster-en bat jarraitzen al duzu?**  
Tipster: kirol kuota hoberenak aurkitzeko asmoz, kirol ekitaldiak ikertzen dituen pertsona  
da, informazio hori bere harpidedunekin konpartituz.  
*Bai, eta bere gomendioengatik ordaintzen dut / Bai, baina bere gomendioengatik ez dut  
ordaintzen / Ez*
- 10. Noizbait online jokatu al duzu fikziozko diruarekin edo aposturik egin gabe?**  
*Bai / Ez*
- 11. Azkeneko erantzuna baiezkoa izanez gero, zein jokotetan?**  
Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.  
*Txanpon-makinak / Bingo / Karta jokoak (poker, blackjack...) / Kasino jokoak (erruleta,  
crap/dadoak...) / Kirol apostuak / beste bat (erantzun librea)*
- 12. Badakite zure gurasoek/ tutore legalek jokatzeko duzula?**  
*Bai / Ez, ez da gaia atera / Ez, gezurra esaten diedalako / Ez nago ziur*
- 13. Zure hurbileko pertsonak (beste familia kide batzuk, bikoteak, lagunak...) badakite  
jokatzeko duzula?**  
*Bai / Ez, ez da gaia atera / Ez, gezurra esaten diedalako / Ez nago ziur*
- 14. Norbaitek jokatzeko duzu?**  
*Bai, beti / Ia beti / Batzuetan / Ez, beti bakarrik*
- 15. Norbaitek jokatzeko, norekin egiten duzu?**  
Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak.  
*Ez dut inoiz besteekin jokatzeko / Nire lagunekin / Nire bikotekidearekin / Nire amarekin /  
Nire aitarekin / Beste familia kideekin / beste bat (erantzun librea)*
- 16. Norbaitek jokatzeko, zein modutan egiten duzu?**  
*Apostu partekatuarik eginez / Banakako apostuak eginez / Biak*
- 17. Zenbat diru jokatzeko duzu astean?**
- 18. Joko profesionalean aritzea gustatuko litzaizuke?**  
*Bai, gustatuko litzaizuke / Bai, eta gainera hori da nire asmoa / Ez, ez dut aukera posible  
bezala ikusten.*

#### 4. SINTOMAK

Honako atal honetan *Bai / Ez* erantzunak jasotzen dira.

#### Azken 12 hilabete hauetan...

1. ...gero eta diru gehiago jokatzeko nahia sentitu al duzu?

2. ...larritasuna edo urduritasuna sentitu al duzu jokatu ezin izanagatik? (diru falta, denbora falta, konpromisoak...)
3. ...zure jokoak murrizten saiatu zara eta ez duzu lortu?
4. ...jokatzeko dirua lortzeko moduan, iraganeko esperientzietan, edota etorkizunekoetan pentsatzen denbora asko igaro al duzu?
5. ...jokoak sentimendu desatseginak baretzen lagundu dizu? (antsietatea, tristura, erruduntasuna, amorrua...)
6. ...galduta eta gero, inbertitutakoa berreskuratzeko berriz jokatzera bueltatu zara?
7. ...zure familiari, laguneri edota besteei gezurra esan diezu jokoan galdutakoaren inguruan?
8. ...zure jokoak arazorik eragin al dizu zure familiarekin edo eskolan?
9. ...jokatzeko dirua eskatu duzu eta gero ez duzu bueltatu?

## 5. JOKATZEKO ARRAZOTIAK

Aukeren artean, hautatu zure jokatzeko arrazoiak hoberen adierazten dutenak. Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak. Jokatzeko arrazoi baten bat ez baduzu aurkitzen aukeren artean, sakatu "beste bat" eta esan zein den zure arrazoiak.

### Zergatik jokatzeko duzu?

1. *Zure koadrilako gehienek jokatzeko dutelako*
2. *Kezketaz ahazteko*
3. *Emozio pizgarriak sentitzeko*
4. *Dibertigarria delako*
5. *Dirua irabazteko*
6. *Momentu bereziak talde artean ospatzeko*
7. *Hobeto sentitzeko gaizki zaudenean*
8. *Beste bat (erantzun irekia)*

## 6. JOKOAREN INGURUKO PENTSAMENDUAK

Jarraian, ausazko jokoen inguruko baieztapen batzuk aurkeztuko dizkizugu. 1etik 5era, esan zein neurritan zuretzat egiazkoak edo faltsuak diren (1 = guztiz desados, 2 = desados, 3 = ez ados, 4 = ados, 5 = guztiz ados).

"Ausazko joko"-engatik galdetuz, kirol-apostuei, bingoari, txanpon-makinei, frontoi-apostuei eta landa-kirolei, loteriei, kinielei, ONCE jokoei, kasino jokoei (erruleta, crap/dadoak), karta jokoei (poker, blackjack,...),... egiten diegu erreferentzia.

1. Ausazko jokoen trebetasunak eragina du.
2. Zenbat eta gehiago praktikatu, hobeto jokatuko duzu eta sari gehiago lortuko dituzu.
3. Sari handi bat lortu ostean, berriz irabazteko probabilitatea txikiagoa da.
4. Ausazko jokoak ondo ezagutzen badira, batzuetan sariak noiz aterako diren aurrean daiteke.
5. Irabazteko zorian egotea lortzetik gertu egotearen seinale da.
6. Batzuetan zerbait "berezia" gertatzen da eta, egun horretan jokatzeko baldin badut, irabazteko dudaren sentazioa dut.
7. Bolada ona edo zortea izatean jokatzeko aprobetxatu behar da.
8. Denbora nahikoz jokatzeko galdutakoa berreskuratzeko da.
9. Zortean sinistea lelokeria da, zortea ez da existitzen.

10. Jokalari onek, jokatzen jarraitzen badute, nahiz eta bolada txarrak izan, azkenenan dirua irabazten dute.
11. Batzuetan, ausazko jokoek sariak ematen dituzte jokatzen jarraitu dezadan edo irabazi dezakedala pentsarazteko.

#### 7. AZKENEKO ATALA

1. **Zenbaitetan besteen zortez jeloskor sentitu naiz.**

*Egiazkoa / Faltsua*

2. **Jokatzeo, mugikorreko aplikazioen bat erabiltzen dut**

*Egiazkoa / Faltsua*

3. **Zure gururasoek ausazko jokoren batean jokatzen al dute?**

Sakatu beharrezkoak diren kutxatila guztiak

*Ez /*

*Kirol apostuak / Frontoi eta landa-kirol apostuak / Bingo / Karta jokoak (poker, blackjack,...) / Kasino jokak (erruleta, craps/dadoak,...) / Estatuko jokoak (gaboneko loteria, nazio-loteria, loteria primitiba, "euromillones", "bonoloto", kinielak) / ONCE jokoak ("cupón/cuponazo", raska, eurojackpot, superonce...) / Txanpon makinak*

8. **Ez dut inoiz norbait gorroto izan.**

*Egiazkoa / Faltsua*

9. **Kontsumitzen al duzu honako substantziaren bat?**

Sakatu kutxatila bakarra errenkada bakoitzean.

	<i>Inoiz ez</i>	<i>Noizean behin</i>	<i>Normalean (gutxienez astean behin)</i>	<i>Egunero</i>
<i>Marihuana</i>				
<i>Alkohola</i>				
<i>Anfetaminak (speed)</i>				
<i>MDMA / Extasia</i>				
<i>Kokaina</i>				
<i>Beste batzuk</i>				

10. **Akatsak egiten ditudanean aitortzeko prest nago beti.**

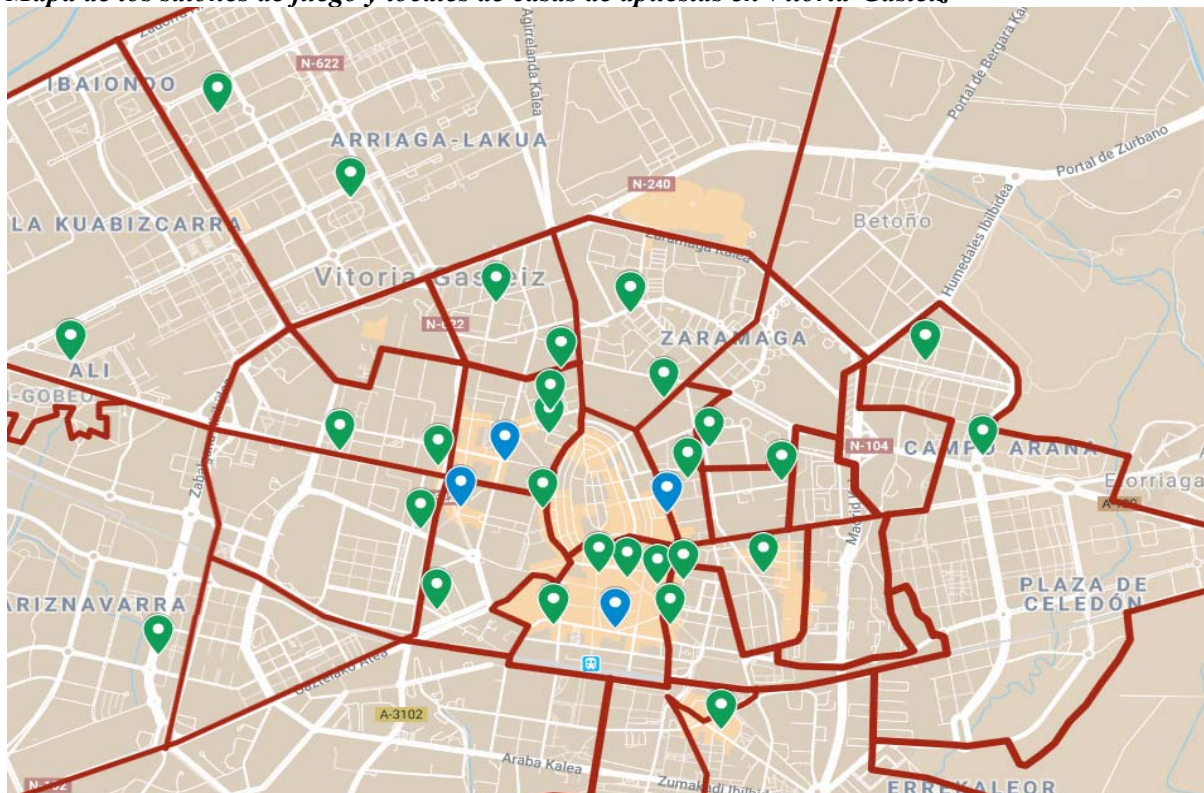
*Egiazkoa / Faltsua*

11. **Batzuetan, gogorik ez dudanean, lan egiten edo ikasten hasia kostatzen zait.**

*Egiazkoa / Faltsua*

#### ANEXO 4

#### Mapa de los salones de juego y locales de casas de apuestas en Vitoria-Gasteiz



**Salones de juego** en funcionamiento a fecha de 22 de marzo de 2019:

- Independencia, 3
- Independencia, 10
- Rioja, 9
- La Esperanza, 15
- Fundadora de las Siervas de Jesus, 13
- Manuel Diaz de Arcaya, 12
- Santa Bárbara, 9
- Gasteiz, 73
- Eduardo Dato, 5
- Logroño, 4
- Coronación de la Virgen Blanca, 17
- Paula Montal, 12
- Los Herran, 80
- Simon de Anda, 10
- Lascaray, 6
- Portal de Legutiano, 5
- Juan Carlos I, 15
- Bulevar de Salburua, 1
- Barcelona, 14
- Adriano VI, 22

- Zabalgana, 24
- Florida, 4
- Heraclio Fournier, 13
- Olaguibel, 55
- Paraguay, 18
- Cuadrilla de Vitoria-Gasteiz, 18
- Gabriel Aresti, 7
- San Martín de Abendaño, 4



**Casas de apuestas** en funcionamiento a fecha de 27 de marzo de 2019:

- Florida, 29
- Francia, 21
- Gorbea, 2
- Badaia, 23