



DETECCIÓN TEMPRANA  
CON PERSPECTIVA DE GÉNERO  
DE PARTICIPANTES CON UN COMPORTAMIENTO  
DE JUEGO DE RIESGO O DE MAYOR GRAVEDAD

Con la asistencia técnica de:



Con la colaboración de:



Financiado por:



**Como citar este informe:**

Arostegui Santamaría, E.; Martínez Redondo, P.; González Álvarez, S.; Mena González, M.; Gandarias Goikoetxea, I.; Navarro Lasheras, M. (2024). *Detección temprana con perspectiva de género de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad*. UNAD. La Red de Atención a las Adicciones. Madrid.

**Equipo investigador y redacción:**

Elisabete Arostegui Santamaría, Universidad de Deusto  
Patricia Martínez Redondo, Género y Drogodependencias  
Itziar Gandarias Goikoetxea, Universidad de Deusto  
Miguel Navarro Lasheras, Universidad de Deusto

**Trabajo de campo y personal colaborador:**

Maialen Mena González, Universidad de Deusto  
Sara González Álvarez, Universidad de Deusto

**Entidades y organismos participantes:**

Asociación Alacrán 1997  
Instituto de Adicciones de la Ciudad de Madrid  
Entidades de UNAD: Fundación Etorikintza, Fundación Gizakia, Asociación Estuario, ACAT Cantabria, Patim, Fundación Jeiki, Asociación ATABAL, Acollida i Acció Terapèutica, Asociación Nueva Gente, Asociación Antonio Noche, PDS-Promoció i Desenvolupament Social, Asociación ANTOX

**Consultas**

[unad@unad.org](mailto:unad@unad.org)

C/Cardenal Solís 5, local 2, 28012 Madrid  
Tfno.: 91 447 88 95

Editado por: UNAD

Diseño creativo y maquetación: Javier Valdés de Jesús

Agosto 2024

ISBN:978-84-09-63554-2

## **Agradecimientos**

A la Asociación Alacrán 1997, una entidad sin ánimo de lucro que desarrolla diferentes proyectos socio – educativos destinados a la promoción del desarrollo personal y social de la infancia y la adolescencia, en especial de aquella que se encuentra en situación de riesgo y vulnerabilidad social. Por su ayuda y gran labor con la población joven, acercándonos a este colectivo y brindándonos la oportunidad de crear grupos focales.

Al Instituto de Adicciones de la Ciudad de Madrid, el órgano que, dentro del Ayuntamiento de Madrid, tiene a su cargo las competencias y la gestión de los recursos destinados a la prevención, tratamiento y reinserción de las adicciones. Por su colaboración en el acceso al trabajo de campo, facilitando la creación de un grupo focal de profesionales que aportaron su conocimiento en esta materia.

A las profesionales de la Red UNAD que nos dedicaron su tiempo y su conocimiento durante las consultas Delphi y las entrevistas. En especial, a las entidades que conforman UNAD Euskadi por su colaboración continua y facilitación de entrevistas con las profesionales expertas en esta materia.

Coordina:



Con la asistencia técnica de:



Con la colaboración de:



Financiado por:



Licencia de Reconocimiento-No Comercial – Sin Obra Derivada CC BY-NC-ND

**ESTUDIOS E INVESTIGACIONES UNAD**

---

**DETECCIÓN TEMPRANA CON PERSPECTIVA DE GÉNERO DE PARTICIPANTES CON UN COMPORTAMIENTO DE JUEGO DE RIESGO O DE MAYOR GRAVEDAD.**

Este informe ha sido coordinado y revisado por UNAD, la Red de Atención a las Adicciones. La investigación ha sido financiada por el Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, con cargo a la Orden CSM/472/2022, de 24 de mayo, investigaciones relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad.



<b>01. PRESENTACIÓN INSTITUCIONAL</b>	<b>8</b>
<b>02. INTRODUCCIÓN</b>	<b>10</b>
<b>03. MARCO TEÓRICO</b>	<b>14</b>
1. Acercamiento al objeto de estudio	16
1.1. La investigación en torno al juego	17
2. El marco de estudio	21
3. La terminología relacionada con el juego juvenil y las dificultades que genera esta cuestión	24
4. El modelo de los factores de riesgo y protección: clasificación	29
4.1. Factores de riesgo individuales: Los sesgos cognitivos	29
4.2. Factores de riesgo socio relacionales: características de la etapa adolescente y principales instancias de socialización	34
4.2.1. Factores de riesgo relacionales: la familia y el grupo de pares	35
4.3. Factores de riesgo sociales: la cultura, la publicidad y la oferta de juego como factores de normalización de esta práctica	36
4.3.1. La normalización del juego	36
4.3.2. La oferta de juego	39
4.3.3. La publicidad del juego de azar, los medios de comunicación y los “ganchos” publicitarios	40
4.3.4. La entrada al juego desde otros usos tecnológicos: Redes sociales y videojuegos	41
4.4. Motivaciones para jugar: el dinero, el estatus y el grupo de iguales	42
4.5. Características del juego	45
4.5.1. Suerte vs. habilidad	45
4.5.2. Juego pasivo vs. juego activo y juego continuo vs. discontinuo	46
4.6. Modalidades de juego: presencial y online	47
4.6.1. Las apuestas deportivas en modalidad online y la publicidad de las mismas	48
4.6.2. Tipsters: Un factor de riesgo social y relacional en las apuestas deportivas	49
<b>04. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>50</b>
Objetivos	52
Metodología	53
Técnica de recogida de datos: los grupos de discusión y el método Delphi	54
Participantes en los grupos de discusión	55
Participantes en el grupo Delphi	56
Procedimiento	58
<b>05. RESULTADOS</b>	<b>60</b>
1. Factores de riesgo individuales	62
1.1. Los sesgos cognitivos	64
1.2. La impulsividad: un factor propio de la etapa juvenil	70
1.3. Las emociones en torno al juego	71
2. Factores de riesgo socio relacionales	72
2.1. Características de la etapa adolescente y principales instancias de socialización	72
3. Factores de riesgo sociales	83
3.1. Contexto social actual en torno al juego	83

3.1.1. La normalización del juego	83
3.1.2. El dinero. ¿Una cuestión de clase?	86
3.1.3. La oferta de juego	87
3.1.4. La accesibilidad	88
3.2. La publicidad, Tipsters e Influencers y Redes Sociales	91
3.3. El acceso a través de videojuegos y redes sociales. Simuladores de juego	100
4. La percepción del riesgo, de la problematidad y la ludopatía en la juventud	107
4.1. Juego normal y juego patológico entre iguales	107
4.2. La actuación de la juventud ante iguales que desarrollan un juego de riesgo o problemático	112
4.3. Conocimiento o información sobre recursos de ayuda profesional	113
4.4. Imagen de la persona ludópata adulta	115
4.5. Percepción social, estigma y presencialidad/online	117
5. Motivación para iniciarse en el juego y para mantener la conducta	128
5.1. Experimentación y la “mala suerte” de ganar en las primeras apuestas o juegos	128
6. A modo de cierre: diferencias en la práctica de juego entre chicos y chicas	132
<b>06. CONCLUSIONES</b>	<b>138</b>
1. Factores de riesgo individuales	142
1.1 Los sesgos cognitivos	142
1.2 La impulsividad	143
1.3 Las emociones en torno al juego	143
2. Factores de riesgo socio relacionales	144
2.1 Características de la etapa adolescente y principales instancias de socialización	144
3. Factores de riesgo sociales	146
3.1 Normalización del juego y accesibilidad de juego online/presencial.	146
3.2 Estrategias publicitarias	146
3.3 El acceso a través de videojuegos y redes sociales. Simuladores de juego.	148
4. La percepción del riesgo, de la problematidad y la ludopatía	150
4.1 Percepción social, estigma y presencialidad/online	151
5. Motivación para iniciarse en el juego y para mantener la conducta	152
6. Tabla resumen de las diferencias entre chicas y chicos	153
7. ¿Sobre qué aspectos concretos incidiría a la hora de prevenir posibles problemas de juego?	154
<b>07. ANEXOS</b>	<b>156</b>
1. Consentimiento informado grupos focales con menores	158
2. Guion grupo de discusión de profesionales	159
3. Guion grupo de discusión con chicas jóvenes	162
4. Guion grupo de discusión con chicos jóvenes	165
5. Cuestionario inicial técnica Delphi	168
6. Información sobre la Asociación Alacrán 1997	170
7. Información sobre “La Contrapartida”: Programa de prevención e intervención ante los riesgos del juego de azar en adolescentes y jóvenes	172
<b>08. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>174</b>

# 01

---

## PRESENTACIÓN INSTITUCIONAL

---



**UNAD**, la Red de Atención a las Adicciones, desde hace casi 40, es una entidad reconocida en el Tercer Sector por su defensa de los derechos de las personas con drogodependencias. En los últimos años ha mantenido un trabajo constante en el ámbito de las adicciones sin sustancia.

Concretamente, hemos impulsado la investigación y la formación en este campo, dando respuesta a las nuevas tendencias y fenómenos desarrollados en la sociedad. Además, hemos buscado visibilizar las problemáticas de las personas con adicciones sin sustancia para contribuir a la eliminación de los estigmas que recaen sobre ellas, especialmente en las mujeres con adicción al juego.

De la misma manera, hemos analizado los factores asociados con el juego patológico y puesto en marcha un modelo de intervención con perspectiva de género para trabajar con las adicciones sin sustancia. Además de abordar la necesidad de unificar la normativa existente de cada comunidad autónoma para dar protección a la población en situación de especial vulnerabilidad, dando recomendaciones y herramientas para las profesionales en el tratamiento de adicciones por juego.



Dando un paso más, en este 2024 hemos querido poner el foco en investigar sobre juego patológico, centrándonos en la detección temprana con perspectiva de género. Con este trabajo que a continuación se expone nos acercamos a la realidad de las personas más jóvenes que viven con esta problemática, comprendemos los factores que les acercan al juego patológico y aportamos el conocimiento necesario para una detección temprana.

Quiero agradecer profundamente el compromiso y la dedicación de todas las personas profesionales de la Red UNAD que han colaborado en esta investigación. Gracias a su esfuerzo, hemos podido desarrollar el trabajo, que nos permitirá abordar y entender la adicción al juego de una manera más efectiva y coherente.

A su vez, agradecer al Instituto Deusto de Drogodependencias de la Universidad de Deusto por ser parte fundamental del equipo investigador. Esta colaboración con una entidad educativa de referencia ha sido de suma importancia para dar calidad y rigor científico a la investigación.

Por último, destacar el compromiso del al Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, por financiar la elaboración de esta publicación.

Espero que sea una herramienta práctica y transformadora que impulse cambios significativos en nuestra sociedad.

**Luciano Poyato Roca**  
Presidente de UNAD



ESTUDIOS E INVESTIGACIONES UNAD

Detección temprana con perspectiva de género de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad

02

INTRODUCCIÓN





El juego es una actividad que nunca había sido tan popular, normalizada y tan disponible como lo es actualmente (Díaz y Pérez, 2021). A pesar de haber sido percibido como un hábito más propio de personas adultas, el aumento de la implicación de la juventud en los juegos de azar es un hecho indiscutible, porque han asumido esa práctica como una forma de entretenimiento (Esber, 2018; García et al, 2016) y de disfrute de su tiempo libre, es decir, muy ligada a su ocio (Calado et al., 2017). Los juegos de azar implican una inversión económica y, en ese sentido, aunque la práctica se inicie de una manera lúdica, no está exenta de riesgos y de generar diferentes problemáticas a corto, medio y largo plazo (Jauregui y Estévez, 2021).

Cuando estos problemas se manifiestan a edades tempranas, la salud mental, emocional y social de los chicos y chicas se ve afectada, también su rendimiento y ajuste escolar. En esta etapa evolutiva, donde es habitual experimentar con otras conductas de riesgo, se ha hallado que los problemas de juego correlacionan de forma estadísticamente significativa con el consumo de sustancias (Liñero, 2023) y con la mayor probabilidad de obtener un diagnóstico de trastorno por juego en la edad adulta (Rubio, 2018); de ahí la necesidad de desarrollar una detección temprana de esta problemática con herramientas que permitan identificar las características, motivaciones, circunstancias y preferencias diferenciales entre chicas y chicos en torno al juego y sus consecuencias. Sólo de esta manera será posible diseñar programas de prevención que respondan a las distintas realidades que rodean las conductas de unas y otros.

En España, a pesar de la gran demanda de intervenciones preventivas, la puesta en marcha de programas escolares para la prevención del abuso del juego es reciente y todavía no se dispone de demasiada evidencia sobre su eficacia (Irlés y Perona, 2019). Sin embargo, la experiencia proveniente de un ámbito con más recorrido en la prevención de conductas problemáticas en la juventud, el de las drogodependencias, confirma que los recursos preventivos que han incluido en su evaluación el efecto del género corroboran la existencia de desigualdades y situaciones de vulnerabilidad específicas que restan efectividad a los programas cuando en su diseño no se contempla la perspectiva de género (Rodríguez, Fontanil et al., 2021).

En este sentido, este estudio se propone identificar los aspectos diferenciales que deberían incluir las intervenciones preventivas sobre el juego a fin de resultar eficaces para ambos sexos.

El estudio se enmarca en la línea de investigaciones de las adicciones sin sustancia de UNAD, y en concreto en su Plan Estratégico 2022-2025, objetivo 1.1. “Generar conocimiento sobre temas clave en el campo de las adicciones y su prevención que tienen un alto impacto social y sobre los que es fundamental sensibilizar, posicionando la causa y la imagen de entidad de UNAD en sus grupos de interés”; línea de acción 2 “Desarrollo y difusión de estudios de investigación temáticos de interés social”.

El documento se estructura en los siguientes apartados tras la introducción. Primero, se desarrolla el marco teórico que ha sustentado la investigación. Segundo, se exponen los objetivos y la metodología implantadas en el proceso de investigación. Tercero, se presentan los resultados obtenidos de forma detallada. Por último, se cierra con un apartado conclusivo y se complementa con anexos relativos al estudio.





ESTUDIOS E INVESTIGACIONES UNAD

Detección temprana con perspectiva de género de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad

03

MARCO TEÓRICO





---

UNAD

La Red de atención a las adicciones

## 1. Acercamiento al objeto de estudio

Actualmente, poner el foco de estudio sobre chicas y chicos jóvenes se hace especialmente necesario por el evidente incremento de su participación en actividades de juego en las últimas décadas (De la Fuente, 2023; Frisone, 2020; Estévez et al, 2022; Arostegui et al, 2021) y por la creciente asimilación de las tasas de juego entre chicas y chicos (McCarthy et al., 2023), con la consecuencia lógica del ascenso del volumen de quienes en esa etapa evolutiva ya han llegado a desarrollar conductas de riesgo, problemáticas o patológicas con relación a esa práctica (García-Ruiz et al. 2016). La detección precoz de las conductas que pudieran apuntar al desarrollo de una práctica problemática resulta esencial para prevenir y minimizar los daños que pudieran haber comenzado a acusarse (Sideli et al. 2018).

En la misma línea, Secades-Villa et al. (2016) afirman que el juego se ha convertido en uno de los comportamientos adictivos más frecuentes entre la juventud y coinciden en que comprender los factores de riesgo asociados a esa práctica en la población más joven tiene importantes implicaciones preventivas y asistenciales.

La comprensión de los factores que contribuyen al inicio, mantenimiento y desarrollo de un trastorno de juego proviene de la investigación que durante mucho tiempo ha sido opaca a la edad, pero también al género, o lo que es lo mismo: que ha prestado escaso interés a las diferencias y similitudes relacionadas con el género a la hora de jugar, desarrollar una adicción y analizar las consecuencias que genera el hábito (Buja et al., 2022), y específicamente con relación a las y los más jóvenes.

Actualmente se demanda que la investigación se diseñe y desarrolle para proveer análisis separados de hombres y mujeres y chicas y chicos jóvenes, identificando así los factores diferenciales que derivan de la cuestión de género y edad, todo ello a fin de potenciar estrategias preventivas, de reducción de riesgos y asistenciales, adaptadas para unos y otras (Svensson, 2013). Igualmente, la aplicación de ese enfoque en el estudio de los factores de riesgo que intervienen en uno y otro caso también permitirá a nivel comunitario la adaptación de las campañas de salud pública adecuadas y adaptadas a la población destinataria joven, con mensajes en los que puedan verse o sentirse representadas/os (Hing et al., 2016).



## 1.1. La investigación en torno al juego

Hasta hace pocos años, el mayor esfuerzo investigador en torno al juego se ha concentrado en la población que mostraba mayor prevalencia de esa conducta, los varones adultos (McCarthy et al., 2023) y en identificar los factores de riesgo que incidían en el desarrollo de su conducta adictiva. Sin embargo, esa elección ha afectado negativamente a otros grupos poblacionales que también jugaban de forma problemática, aunque no con tanta prevalencia, las mujeres adultas y de mediana edad, o quienes se han sumado recientemente con fuerza a esta práctica, adolescentes y jóvenes, siendo los chicos quienes también en este caso muestran tasas de juego más altas que las chicas.

Con respecto al panorama científico resulta evidente la desproporción de la literatura desarrollada sobre varones adultos jugadores (Estévez et al., 2022), en comparación con los estudios realizados sobre las mujeres y el juego (Estévez et al., 2023) y los factores de riesgo diferenciales que inciden en su ludopatía (Rius et al., 2021; Jiménez, 2020).

Sin embargo, suele ser habitual cometer el error de confundir la incorporación del enfoque de género con tomar como objeto de investigación a las mujeres. Para ejemplificar que se trata de un estudio sobre mujeres y juego de azar, creemos interesante exponer los hallazgos al respecto que aportan sendos artículos de Palmer du Preez et al. (2021a y b).

Este equipo revisó 100 artículos sobre el juego que desarrollaban las mujeres. A partir de esa revisión confirmaron que podrían establecerse tres categorías de mujeres jugadoras. En primer lugar, situaron a las “Mujeres de riesgo”, que parte del hecho de que ser mujer entraña un “riesgo especial de sufrir daños por el juego” (Ibid:327), puesto que las mujeres participan en juegos de azar más continuos que resultan a la larga más riesgosos. Otros elementos que identifica esta línea de investigación, basada principalmente en la preponderancia de los aspectos individuales o personales de las mujeres que juegan, responsabiliza a la madre jugadora de las experiencias de abandono infantil que sufren hijos e hijas y del abandono de sus roles en el hogar también. No existen estudios similares centrados en los padres que juegan y en cómo esto afecta a sus responsabilidades parentales y familiares. La idea que subyace a partir de esta categoría refuerza los estereotipos de género, lo que puede afectar negativamente al trato que la sociedad les dispensa a las mujeres afectadas por un trastorno de juego de azar.

La segunda categoría sigue poniendo el foco del problema del juego en aspectos individuales, pero en este caso en los aspectos emocionales de las mujeres que juegan. Se trata de las denominadas “Mujeres vulnerables” (Ibid:328), que juegan para escapar de emociones negativas como el estrés. A partir de dicha interpretación las intervenciones pasan por centrarse en el trabajo sobre la dimensión emocional que fomenta el juego en ellas. A juicio de Palmer du Preez et al. (2021a), estas intervenciones también refuerzan estereotipos que vinculan la feminidad con la debilidad y la vulnerabilidad.

Sólo unos pocos estudios de los 100 analizados adoptaron un concepto de salud amplio, integral, que permitió corroborar que los contextos sociales y culturales afectan al juego de las mujeres o que las prácticas y los entornos de juego siguen normas de género. Mencionan a modo de ejemplo la comercialización de algunas actividades de juego como “más apropiadas” para mujeres comparadas con otras. En Australia, por poner un ejemplo, se comercializa la práctica de juegos de azar de las mujeres en lugares como hipódromos o canódromos y/o casinos, calificando esta conducta como una práctica segura, femenina y glamurosa.

Así pues, en general, la mayoría de los estudios sobre el juego de las mujeres y sus riesgos se ha centrado en las características individuales de las mujeres que juegan, evitando analizar la situación social y relacional de su juego y el daño que genera este comportamiento en sus propias vidas, más allá de considerar los que supone para “otros” (Palmer du Preez, 2021b). Esto perpetúa estereotipos de género poco útiles para el diseño de las posibles intervenciones que pudieran aplicarse a partir de la consideración de los efectos de los factores sociales de riesgo inscritos en el problema, como las construcciones sociales de género, la influencia de la publicidad o la comercialización de los juegos y los beneficios que los gobiernos reciben a partir de este negocio (ibídem).

En definitiva, Palmer du Preez et al. (2021a) realizan un análisis feminista postestructural acerca del posicionamiento de las mujeres que juegan desde la literatura que las toma como objeto de estudio. Señalan que las expectativas sociales y culturales afectan a la forma en que la ciudadanía interpreta el juego de las mujeres, y en consecuencia, condiciona la oferta sanitaria que se les dispensa, toda vez que los prejuicios sociales de género se reflejan en los sistemas de salud, determinando la calidad de la atención que reciben hombres y mujeres.

El equipo investigador sugiere mantener actitudes críticas de género a la hora de leer y producir literatura científica sobre las mujeres y el juego; una sugerencia a la que Merkouris et al. (2016) añaden la necesidad de realizar más investigaciones desde una perspectiva de género para mejorar los enfoques de prevención e intervención. Svensson et al. (2013) resaltan que esa escasez de investigación y la obligada inclusión del enfoque de género en el análisis de los problemas sociales sugiere la necesidad de desarrollar preferentemente investigación cualitativa al respecto.

Volviendo a la población objeto de estudio, otros grupos también se ven afectados por la menor literatura existente respecto de sus prácticas de juego. En este caso se trata de la juventud, cuya relación con el juego de azar ha comenzado a generar cierta alarma social (Macía et al., 2023) y sobre la que existe menor conocimiento acerca de los factores que inciden en el inicio y la progresión del juego en estas etapas o los que identifican los elementos que han mediado en el desarrollo de un juego de riesgo, problemático o patológico (Ubillos et al., 2022).

La necesidad de poner el foco de estudio en esta franja etaria resulta especialmente necesaria porque, *de facto*, entre lo publicado sí se confirma que la dinámica de las conductas adictivas a esa edad tiene características únicas respecto de otros grupos de edad superiores, y porque los resultados hallados respecto del juego sobre varones adultos no son generalizables a la juventud que juega (Frisone et al., 2020), incluso cuando las muestras corresponden a varones adolescentes o jóvenes.

Sin embargo, si cabe identificar un grupo en mayor situación de desventaja en cuanto a la producción de conocimiento al respecto, es el de las mujeres más jóvenes, sobre quienes “rara vez” se han considerado sus distintas experiencias de juego (McCarthy et al., 2023:1) cuando, de hecho, la participación de las mujeres más jóvenes en el juego ha cambiado en las últimas décadas debido a una variedad de factores socioculturales, ambientales y comerciales (Shead et al., 2011).

En definitiva, cabría afirmar que el juego de las chicas ha estado al margen de la más limitada producción académica del juego adolescente y joven (Macía et al., 2022; Huic et al., 2017); una decisión con graves consecuencias, puesto que los datos de algunas investigaciones longitudinales sugieren que las chicas que muestran problemas con el juego durante la adolescencia siguen siendo jugadoras problemáticas en la edad adulta (Winters et al., 2002), o que el género afecta a la prevalencia y frecuencia de juego, a la comorbilidad con otros trastornos, a las actitudes, motivaciones y a los estigmas asociados (Ortiz et al., 2022); así como que las variables que median en la progresión y gravedad del juego patológico están fuertemente relacionadas con el género (Jiménez-Murcia, et al., 2020).

La ausencia de investigación sobre chicas jóvenes jugadoras ocasionales, habituales, de riesgo o problemáticas impide diseñar programas de prevención que incorporen las características de su juego, sus razones, circunstancias o los diversos factores de riesgo diferenciales que, por razón de género, resultan más determinantes en el desarrollo de su trastorno. Wenzel y Dahl (2009) confirmaron que también existen diferencias de género en las consecuencias del juego y en las necesidades asistenciales de chicas y chicos con un diagnóstico de juego patológico.

*Es muy complicado encontrar bibliografía, a nosotras nos pasa. Lo que pasa que sí que es verdad que en la Fundación, en la propia Fundación Atenea tenemos un departamento de investigación y se hacen muchas investigaciones, todas con perspectiva de género, para poder extraer nuestros datos, los de las propias intervenciones también, porque sí que es verdad, que es lo que decimos, que a nivel de bibliografía es muy complicado (Grupo de profesionales).*

Con todo, parece clara la necesidad de disponer de un panorama completo del estado actual de la cuestión, integrando las perspectiva etaria y la de género para garantizar la equidad en el ámbito de la salud. A través de la investigación, se busca conocer la situación en torno al juego de toda la población, incidiendo en las poblaciones menos estudiadas que, como ya se ha señalado, son las mujeres de edad media y adulta (Rohlf et al., 2020), la juventud en general (Buja et al., 2022) y las chicas adolescentes en particular (Desai y Potenza, 2008; Jackson et al. 2008).



## 2. El marco de estudio

Al igual que en la investigación publicada en 2021 (Aróstegui-Santamaría, Martínez-Redondo y Moro) sobre juego, juventud y género, en ésta, donde participan personas que formaron equipo en 2021, también se adopta el Modelo teórico de Factores de Riesgo y Protección, infinitamente enriquecido gracias al Paradigma de Género que también incluyó aquel. Desde ahí, el género no sólo se interpreta como factor sociocultural de riesgo sobre cualquier conducta de salud, sino que, como paradigma, amplía el diseño, la metodología, el análisis e interpretación de los datos hallados para formular estrategias preventivas y de reducción de riesgos y daños más adaptadas a la población destinataria.

Siguiendo también el mismo punto de partida del primer estudio, ya que la población sobre la que se dirige el foco sigue siendo en este la adolescencia y juventud y su relación con los juegos de azar, atendiendo en todo momento a los ejes de interpretación provenientes de la edad y el género, este estudio pretende conocer los factores de riesgo que inciden en el desarrollo de una conducta que inicialmente se practica de forma recreativa, pero que puede avanzar en intensidad y frecuencia y acarrear consecuencias que van a afectar a esta población.

Se desea también obtener información sobre las experiencias de juego de las chicas jóvenes, diferentes a las de sus homólogos varones, de quienes hay más información. Y ello porque las encuestas epidemiológicas las sitúan en constante incorporación al juego de azar o con tasas de participación similares en algunos casos, sin que los recursos de prevención selectiva e indicada, o recursos asistenciales, las hayan recibido.

Si bien es cierto que la mayoría de la juventud juega sin consecuencias, algunas personas desarrollan un juego de riesgo o problemático y pocas llegan a la patología que describe el DSM-V (APA, 2013) como trastorno adictivo, las encuestas, como se ha mencionado, nos habrían situado en un escenario de alarma para chicos y chicas jóvenes. Pero, así como ellos pueden estar recibiendo atención preventiva en dispositivos específicos, apenas se les conoce a ellas en esos mismos recursos. En este sentido nos gustaría dar respuesta a las preguntas ¿dónde están ellas? ¿cómo juegan? ¿por qué? ¿qué hace que no lleguen a los dispositivos?

En la tesis de Barroso (2003) se afirma que, a pesar de presentar la juventud, proporcionalmente, mayores problemas relacionados con el juego o encajar en mayor medida en los criterios de juego patológico, es el grupo etario menos representado en los dispositivos asistenciales. Y si a eso le sumamos una menor incidencia de juego femenino, se encuentran serias dificultades para recabar los testimonios de las chicas que juegan y/o han desarrollado algún problema por esa práctica. No están en los recursos de tratamiento.

Esas preguntas se integran junto a otras a las que se pretende dar cuenta en este estudio en el que el objetivo es identificar los factores que ponen en riesgo a unas y otros para, en última instancia, evitar la evolución hacia prácticas problemáticas o patológicas y evitar así las consecuencias dañinas derivadas de los juegos de azar.

El primer concepto a considerar es el de la identidad, una construcción evolutiva que se da en un proceso de socialización permanente, pero especialmente significativo en la adolescencia. De hecho, los contenidos de la identidad masculina y femenina se transmiten y subjetivan a través del proceso de socialización que se desarrolla en esa etapa en la que, sin duda, las prácticas y el contexto social y cultural van a resultar determinantes. Al final del proceso se espera alcanzar un ajuste entre lo que la persona percibe ser, lo que otras personas perciben que es y lo que esperan de ella.

Los atributos sexuales establecerán una serie de mandatos o roles diferentes para hombres y mujeres con un marcado carácter jerárquico<sup>1</sup> en dichas asignaciones: el género.

En el proceso identitario participan multitud de factores de índole biológica, individual y relacional, como los provenientes de los contextos familiar, educativo y del grupo de iguales, creando una persona única, pero en cierta medida predecible respecto del desarrollo de algunas conductas. Preverlo es posible a partir del estudio de la influencia recíproca e interactiva que ejercen algunas variables, de tal manera que la presencia de algunos de esos factores internos y/o externos a la persona pueden aumentar la probabilidad de que se produzca un determinado comportamiento nocivo o de riesgo, como es en este caso el juego de riesgo y problemático, toda vez que otras combinaciones de factores y variables externas o internas actuarían en sentido contrario, o sea, protegiendo a la persona del desarrollo de dichos hábitos.

Desde este paradigma explicativo que brinda el modelo de los factores de riesgo y protección, se asume por parte del equipo investigador que el género constituye un factor de riesgo social para las mujeres, por cuanto que esas expectativas sociales construidas a partir de la diferencia sexual las sitúan en un lugar subordinado. El género, además, al ser un elemento que se inscribe en la subjetividad, genera identidad y afecta al comportamiento de chicos y chicas en un momento evolutivo de especial vulnerabilidad como es la adolescencia y juventud, marca el proceso de socialización en el que se asumen formas diferentes para ellas y ellos a la hora de representarse, valorar y actuar en el mundo.

Por su parte, resulta frecuente utilizar el modelo de factores de riesgo y protección (Clayton, 1992) en el ámbito de las adicciones (González, 2022; Frisone, 2020; Arostegui et al., 2021; Martínez et al., 2018; García del Castillo, 2015; Laespada et al., 2004), para el diseño de programas preventivos dirigidos principalmente a la juventud en situación de

---

1 Con una sobrevaloración de lo masculino sobre lo femenino, que además queda situado como la referencia neutral de comportamiento (en tanto que es "lo valorado" socialmente).

mayor vulnerabilidad o riesgo (Martínez et al., 2018; García del Castillo, 2015; Laespada et al., 2004).

En esencia, un factor de riesgo es una característica interna y/o externa a la persona, cuya presencia aumenta la probabilidad o la predisposición de que se produzca un determinado fenómeno. Los factores de riesgo interactúan entre sí influyéndose y son de carácter probabilístico, es decir, su presencia aumenta la probabilidad de que se dé una conducta (Laespada et al, 2004).

Esos factores los clasifica Cayton (1992) en tres categorías y aparecen sintetizados en el estudio de Laespada et al. (2004) y Peñafiel (2009), pero sin contemplar el género como el elemento de diferenciación y subordinación que contiene para las mujeres y que realmente influye en todas las dimensiones mencionadas.

En este momento se presenta, *grosso modo*, esta breve nota para partir de una referencia común.

**Factores de riesgo individuales:** Hacen referencia a las características internas de la persona, a su forma de ser, sentirse y comportarse. La edad, el sexo, su identidad de género, la personalidad, los recursos sociales de que dispone la persona, sus actitudes, valores, la autoestima, el autoconcepto y el autocontrol, la percepción de riesgo, las habilidades sociales etc. conforman una persona única.

**Factores de riesgo relacionales:** Son aquellos aspectos relativos al entorno más próximo de la persona. La interacción específica que desarrolla con la familia, las amistades, el ocio que disfruta, el manejo del dinero, otros referentes y el contexto escolar principalmente.

**Factores de riesgo sociales:** Hacen referencia a un entorno social más amplio, de nivel macro. La estructura económica, normativa, la accesibilidad al consumo (oferta), la aceptación social del mismo, la publicidad y los medios de comunicación, así como las costumbres y tradiciones de un contexto, imprimen unas características que diferencian a unas culturas de otras, o a momentos históricos diferentes de una misma cultura, y por tanto afectan a la conducta de la persona que convive en ellas.

### 3. La terminología relacionada con el juego juvenil y las dificultades que genera esta cuestión

Hasta hace pocos años la terminología asociada al juego de las personas adultas apenas disponía de términos conceptuales distintivos de las diferentes etapas de desarrollo de la problematización. Se hablaba principalmente de hombres adultos a los que se atendía terapéuticamente cuando desarrollaban una ludopatía. No se contemplaban en la misma medida que hoy, intervenciones intermedias entre el juego social y el patológico, luego, la representación de los estadios del desarrollo del juego podría ser la de dos puntos en sendos extremos (normalidad y ludopatía) conectados por una línea. Y aunque la investigación identificaba ciertos factores de riesgo más o menos comunes que aparecían en ese itinerario, la importancia se situaba en última instancia en la ludopatía.

Culturalmente la actividad de juego ha sido una conducta estigmatizada, como la del consumo de drogas. De hecho, el trastorno por juego de apuestas, como actualmente se denomina a un fenómeno con entidad nosológica propia, antes de la publicación del DSM-V (APA, 2013) estuvo integrada en el epígrafe de los Trastornos de control de los impulsos, para pasar a partir de esa fecha a formar parte del epígrafe de los Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos.

La terminología, por lo dicho, tiene una importancia que va más allá de la utilización de tal o cual palabra, por el significado que encierra el término escogido. La denominación Trastorno, está relacionado con el contexto sanitario, con la enfermedad más que con el ámbito moral tradicional desde el que se ha contemplado, por lo que quienes padecen esta afección, al menos en el ámbito de las adicciones con sustancia, ya no tiene un *vicio* sino una *enfermedad*. No son drogadictas/os en términos de identidad, sino personas que en un momento de su vida han tenido un trastorno por uso de drogas. Todo ese recorrido terminológico que también es conceptual e ideológico progresivamente va contribuyendo, aunque muy lentamente, a la desestigmatización de estas personas.

De hecho, el acceso masivo a la práctica de juego va retirando el estigma social que le ha acompañado anteriormente (Goffman, 1970).

Lo cierto es que el recorrido histórico y cultural relacionado con el problema de las drogas no es idéntico al del juego, pero con el tiempo será muy probable que tampoco se hable de ludópatas sino de personas afectadas por un trastorno por juego de azar.

Siguiendo con la importancia de la terminología resulta evidente que estas últimas generaciones de jóvenes y adolescentes han crecido en una sociedad en la que los juegos de azar están ampliamente aceptados, muestran una enorme diversificación y son considerados actividades de ocio y entretenimiento (Derevensky y Gilbeau, 2015). La juventud no percibe riesgo alguno a la hora de participar, porque la representación de la

que disponen sobre *la persona ludópata* no les representa. La juventud no relaciona su juego con la ludopatía ni con posibilidades de llegar a ella: primero porque la suya es una conducta normalizada y visible, segundo porque piensan que el único riesgo que corren es económico y que, manteniendo ciertos límites de gasto, no hay problema alguno, y finalmente creen que para llegar a ser adicta/o hay que dedicar mucho tiempo al juego (Montañés, 2023).

*Sí, vamos viendo cómo ha ido evolucionando el jugador, nos estamos encontrando cosas muy diferentes... y si no nos bajamos a su terreno y seguimos tirando de manuales que ya están hechos... al final te das cuenta de que tenemos que empezar. Entonces, a lo mejor no es tanto buscar estudios, buscar tal, porque no lo vamos a encontrar, porque si partimos de la base de que desde los 18 tú no puedes entrar, cariño mío, ya no va a haber base. Porque entonces tendríamos que estar reconociendo que estas personitas están entrando. Entonces, yo creo que, desde ahí, estaría bien el empezar a crear, el empezar a crear cosas. Y desde ahí no solamente centrarnos en el perfil del jugador. Claro, si yo le paso a un señor como mi padre, con 60 años, el perfil de jugador es una cosa, sí se lo pasa un crío de 15, es otra. Y yo creo que muchas veces los profesionales no estamos formados (Grupo de profesionales).*

La o el ludópata, considera la juventud, son personas mayores, adultas, con un aspecto prototípico muy alejado del suyo. Son personas, eso sí, estigmatizadas, incluso agresivas, con razones para jugar derivadas de problemas complicados que quedan muy lejos de su realidad. Al preguntar a las y los entrevistados jóvenes por el proceso que lleva a esas personas a esa situación, mantienen la misma idea expresada anteriormente, la de la existencia de dos polos opuestos, o lo que es lo mismo, la ausencia de grises entre el juego "normal" y la ludopatía, como se podrá comprobar en los testimonios que se presentarán en el análisis del discurso.

Sin embargo, las preocupaciones que ha generado el incremento del juego entre adolescentes y jóvenes ha alentado el estudio de esta práctica para caracterizarla como el fenómeno claramente diferente que es en la actualidad, tanto con relación al que venía dándose en otros momentos históricos anteriores (en cuanto a diversidad de opciones, finalidad del juego, etc.), como por las personas que lo protagonizan, también distintas a las habituales hasta hace no tantos años (Gupta y Derevensky 2014).

En lo que atañe a este estudio es interesante y necesario identificar y visibilizar las diversas etapas de juego en las que se sitúa la mayoría de las personas jóvenes, antes de que un mínimo, pero suficientemente relevante número, desarrolle un patrón de juego patológico.

Y todo ello por la importancia que suponen estas nociones para la tarea de prevenir la adicción, ya que se identifican indicadores propios en cada momento del desarrollo del juego. Desde una perspectiva clínica, identificar subgrupos basados en características distintivas puede ayudar a avanzar en las estrategias de prevención (Rahman et al., 2012).

A juicio de Chalmers et al. (2006) es relativamente reciente la investigación que se centra en lograr una mejor comprensión de los cuatro grupos de adolescentes que se consideran en su artículo, en relación con su participación en el juego;

- a. adolescentes que no juegan,
- b. adolescentes que juegan a un nivel no problemático,
- c. adolescentes que juegan a un nivel de riesgo y
- d. adolescentes que juegan a un nivel de alto riesgo/problemático

Afirman que los factores que intervienen en cada nivel de riesgo son diferentes, distintos y que sería importante identificarlos para una mejor comprensión de los problemas con el juego y para diseñar programas de intervención temprana más eficaces. A eso hay que añadir las diferencias de género relacionadas con los problemas con el juego y que, a tenor de lo que expresan, no queda claro si los predictores de la participación en el juego en la clasificación dada son similares para adolescentes varones y mujeres.

*Trabajamos incluso la terminología y actuamos desde el propio riesgo. Hay cosas que son más evidentes, pero nosotras trabajamos la parte que es menos evidente; que son los inicios, que son los indicadores de riesgo, [...] Entonces, es súper importante que puedan identificar cuáles son los indicadores de riesgo, las señales de alarma, para que podamos evitar cuanto antes la conducta ¿no? Siempre hablamos de prevención como anticipación (Grupo de profesionales).*

Así, para partir de un consenso respecto de los conceptos clave en este estudio y que representan mejor las diferentes etapas de la problemática de la población joven en relación con los juegos de azar, el equipo investigador ha adoptado la propuesta que Maurage et al. (2020) proponen para caracterizar las etapas en las que se sitúa la mayoría de la juventud, pero en su caso respecto del consumo de alcohol, y ello porque en ocasiones ambas conductas se practican simultáneamente.

La equiparación de medidas respecto de dos conductas diferentes (uso intensivo de alcohol y juego de riesgo), sobre las que hay evidencias de correlación (Maurage et



al., 2018), parte por un lado de la constatación de que el juego de riesgo y el consumo excesivo de alcohol sigue patrones similares, y por otro, de la evidencia de que las tasas de prevalencia de ambas conductas (de forma conjunta o separada) es notablemente más elevada entre la población adolescente y joven que entre personas adultas (García et al., 2016). De hecho, en la etapa adolescente, la dinámica del control de impulsos, la asunción de riesgos y las conductas adictivas parecen tener características únicas con respecto a otros grupos de edad (Frisone et al., 2020).

El mencionado equipo establece diferentes factores implicados en el consumo recreativo, el consumo de riesgo y el consumo problemático de alcohol antes de llegar al diagnóstico del trastorno por uso de drogas. La traslación al juego hablaría de la práctica recreativa del juego, el desarrollo de un juego de riesgo que posteriormente podría resultar problemático (en algunos artículos equiparan los términos) hasta llegar a lo que se conoce popularmente como ludopatía, pero que en términos diagnósticos clínicos se denomina trastorno por juego de azar.

El interés de los autores del artículo fue operativizar y caracterizar el consumo de alcohol de la juventud, ya que, como en el caso del juego, en la población joven no sigue los mismos patrones que en otros momentos del desarrollo. En esta tarea identifican una serie de indicadores útiles para valorar la evolución del consumo/juego en función de las consecuencias o problemas que acarrearía esas prácticas.

En cuanto al juego, las primeras apuestas, frecuentemente de carácter recreativo, no suelen tener consecuencias (aunque sí pueden incidir notablemente en la intensificación del juego cuando en esos primeros contactos se obtienen ganancias, tal y como se analizará posteriormente).

El aumento de la frecuencia e intensidad del juego, hasta establecerse como un patrón continuo que lleve posteriormente a que la persona pueda llegar a ser diagnosticada clínicamente se presenta ahora, no como dos puntos entre la nada y el todo, sino como un *continuum* en el que se van experimentando más o menos problemas, de mayor o menor gravedad, en pocas, algunas o bastantes dimensiones de la vida de la persona y que pueden llegar a interferir en mayor o menor medida en su vida cotidiana.

Entre la población joven el número de personas que alcanzan el mencionado diagnóstico son pocas, pero suficientemente importantes y significativas. El resto, la mayoría, se desenvuelve entre el juego recreativo, el riesgo y la problematicidad en función de parámetros como por ejemplo la mayor o menor dificultad para limitar el dinero y/o el tiempo dedicado al juego, o la intensidad y número de consecuencias adversas que experimentan en dimensiones como la académica, la relacional, la económica y familiar, por poner algunos ejemplos, pero no llegan a cumplir con los criterios del DSM-V de Trastorno del Juego.

En esta misma línea, Haren (2015) podría ejemplificar a esa mayoría que juega de forma problemática como personas cuya conducta conlleva consecuencias negativas y una posible pérdida de control. Por ejemplo, a menudo gastan por encima de su límite, apuestan para recuperar dinero y sienten estrés o emociones negativas asociadas a sus prácticas de juego que impactan sobre su salud (Sulkunen et al., 2021).

Echeburúa y Corral (1994) hace ya 30 años, explicaron que cualquier comportamiento normal o saludable puede convertirse en problemático cuando sus niveles de frecuencia, intensidad o interferencia en las relaciones significativas de la persona, como son la familia, el trabajo o el grupo de iguales, le resultan incontrolables. De tal manera, y como expresa Goodman (1990), lo que define la conducta adictiva no es el tipo de comportamiento en sí mismo, sino sus niveles de interferencia con la vida diaria de la persona.

El título de este apartado hacía referencia a la terminología y las dificultades en torno a los conceptos manejados. Esas dificultades provienen, como confirman los testimonios de las profesionales participantes en el estudio, desde algunos recursos que sólo están disponibles si la persona en cuestión presenta los criterios que conforma el Diagnóstico del DSM-V (APA, 2013) sobre trastorno de juego, no cuando se halla en ese espacio de problematicidad, pero no cumple con los criterios de tal diagnóstico y que, por otra parte, es donde se ubica la mayor proporción de juventud que practica juegos de azar.

## 4. El modelo de los factores de riesgo y protección: clasificación

Tal y como se ha señalado en el marco de análisis y acorde con el modelo de factores de riesgo y protección, existirían tres categorías de factores relacionados con cualquier conducta social, en este caso el juego: factores de riesgo y protección de carácter individual, de carácter socio relacionales y los factores sociales a un nivel más distal o macro. Entre los posibles, a través de una metodología inductiva, se han seleccionado los siguientes:

### 4.1. Factores de riesgo individuales: Los sesgos cognitivos

“(.....) La típica superstición del jugador no es sino la forma tangible e individualizada, y por tanto también infantil, de este esquema profundo y omnicomprendido de su vida, a saber: que en el azar existe un sentido, que en él habita algún significado necesario, aunque no sea necesario según la lógica racional” (G. Simmel, 1982:13, En Barroso, 2003).

Entre los factores de riesgo individuales ocuparían un lugar importante los sesgos y distorsiones cognitivas, los mitos y supersticiones y las creencias erróneas en torno a la realidad relacionada con los diversos juegos de azar. Además, se ha demostrado que las distorsiones cognitivas entre la juventud escolarizada son un factor de riesgo importante para el desarrollo de problemas con el juego (MacKay y Hodgins, 2012) y elementos clave para diferenciar a las personas que tienen problemas con el juego de las que no lo tienen (Mañoso et al., 2004).

Pese a derivar de un procesamiento de la información parcial o erróneo por parte de la persona, los mitos en torno a los juegos de azar están muy extendidos y se comparten entre personas que juegan y también entre las que no juegan, aunque aparecen en mayor medida entre quienes lo hacen de forma problemática. Ciertas creencias sobre los juegos de azar constituyen auténticas representaciones colectivas sobre este tipo de juegos, sobre la suerte y sobre el azar (Barroso, 2003).

Fernández-Montalvo et al. (1996) observaron que un importante porcentaje de personas sin problemas de juego contestan afirmativamente a ítems referidos a la influencia de la habilidad en el juego, la suerte o la posibilidad de predecir los resultados de este. Labrador et al (2021) señalan que pueden encontrarse estos sesgos y distorsiones cognitivas entre jóvenes que no juegan, aunque crecen a medida que aumenta su participación en el juego y, por ende, adquieren una mayor probabilidad de experimentar problemas relacionados con esa práctica.

Señalan Estévez et al. (2021) respecto de la juventud, que las cogniciones de las personas que juegan resultan un importante eje interpretativo para identificar el juego problemático. El mantenimiento de sesgos o distorsiones en esa dimensión explica la vulnerabilidad de una persona para desarrollar problemas de juego, no por sí mismas, sino cuando se combinan con otros elementos de vulnerabilidad o riesgo en el ámbito individual. Dicho de otra forma, un menor nivel de sesgos cognitivos se asocia a una mejor concepción del azar, a la imposibilidad de predecir resultados y a un mayor abandono del juego (Labrador et al., 2020).

Las distorsiones cognitivas pueden contribuir a la comprensión de este tipo de adicción. Los sesgos cognitivos se construyen al reducir una gran cantidad de información disponible para procesar cognitivamente tareas, lo que puede conducir a conclusiones distorsionadas de la realidad (Labrador et al., 2021).

En 2022, Ubillos-Landa et al., procedieron a la validación española del “Gamblers Belief Questionnaire (GBQ)” que mide distorsiones cognitivas relacionadas con los problemas de juego. Como la muestra que participó en la validación fueron 515 jóvenes de entre 16-24 años, más que la validación, nos interesa mostrar los ítems o creencias que más se manejan en esta etapa evolutiva. En el artículo se parte de que un mayor nivel de distorsiones cognitivas se asocia a una mayor probabilidad de mantener prácticas de juego de riesgo o problemático.

Sin tratar de mostrar aquí los 15 ítems sobre los que indaga el cuestionario, si consideramos útil, porque se reconocerán en los testimonios aportados, algunos de ellos: a) Mis conocimientos y habilidad en el juego contribuyen a la probabilidad de ganar dinero; b) Mis elecciones o acciones afectan el juego al que apuesto; c) Si estoy jugando y perdiendo, debo continuar porque no quiero perderme una victoria; d) Cuando juego, los momentos en los que casi gano me recuerdan que si sigo jugando, ganaré; e) El juego es algo más que suerte; f) Mis ganancias en el juego son evidencia de que tengo habilidad y conocimientos relacionados con el juego; g) Tengo una técnica o estrategia que utilizo cuando juego; h) Si pierdo dinero jugando, debo intentar recuperarlo (que es lo que Leiseur (1994) considera “la caza”; un indicador relevante a la hora de valorar el juego patológico); i) El juego es para mí la mejor manera de experimentar emoción, etc.

El artículo de Chan et al., (2019) estuvo también relacionado con el propósito de comprobar la fiabilidad de dos escalas: “Inventario de pensamientos sobre el juego adaptado” y el “Cuestionario breve de juego patológico” y conocer los niveles de creencias sobre juegos de azar y de síntomas de juego patológico en una muestra de 2400 jóvenes estudiantes de la Universidad de México. En este caso, algunos de los ítems a medir fueron muy similares a los de la anterior escala, sin que el contexto geográfico provocase diferencias excesivas al menos en lo relativo al enunciado: a) Hay “sistemas” que permiten ganar en los juegos de azar; b) Si alguien gana en estos juegos es porque tiene habilidad; cuando se pierde, si se juega lo suficiente se recupera lo perdido; Si alguien pierde en estos juegos es por mala suerte, etc.



En Colombia, Ruiz Pérez y López Pine (2016) procedieron a la evaluación psicométrica de una "Escala de distorsiones cognitivas del juego" en una muestra nacional de 4.300 estudiantes de todas las regiones de Colombia para estudiar las distorsiones cognitivas asociadas al juego que mantenían.

El conjunto de estas lecturas permite establecer una serie de categorías en las que estarían incluidos los diferentes sesgos:

Del artículo de Chan-Gamboa et al., (2019):

1. los sesgos de ilusión de control, de optimismo ilusorio y de correlación ilusoria se asocian respectivamente con creer en que hay sistemas para controlar el resultado de un juego de azar, la ilusión de controlar resultados que realmente dependen del azar, sobreestimar las posibilidades propias de ganar o que portar amuletos o realizar ciertos rituales con el dispositivo de juego aumenta la probabilidad de obtener un resultado favorable (Ibid:148).
2. el de accesibilidad<sup>2</sup>, cuando se recuerdan más las ocasiones en que se ganó (Ibid:148) que las pérdidas, toda vez que esa ganancia, aunque aislada, deja una mayor impronta que pérdidas más regulares.
3. el azar autocorrectivo, cuando se cree que, si se sigue jugando, al final se gana (Ibid:149)
4. sesgos heurísticos, que se activan en situaciones de incertidumbre, cuando no hay información real sobre la probabilidad de que suceda un evento (Ruíz-Pérez et al, 2016: 206).
5. Tendencia a personificar las máquinas (Ruíz-Pérez et al, 2016: 205).

En este último artículo de Ruíz Pérez et al., (2016) se presenta una tabla de sesgos y heurísticos asociados al juego patológico. En su compilación también figuran:

a. Azar autocorrectivo

El resultado de cada juego no se toma de forma independiente, sino que se cree que está encadenado a los anteriores. Por ejemplo, la creencia de que un resultado que no ha salido tras un lapso considerable de tiempo está a punto de salir.

b. Representatividad

La estimación inicial de que se va a ganar sostiene las sucesivas apuestas.

---

2 Se ha venido denominando "accesibilidad" al mecanismo por el cual un recuerdo está más disponible/más accesible en la memoria. No debemos confundirlo con la accesibilidad en términos sociales como factor de riesgo que señala la amplia oferta disponible en todo momento y lugar a través de dispositivos como el móvil, o los salones de juego y casas de apuestas en los barrios.

c. Accesibilidad

Se trata del recuerdo de las ocasiones de ganancia, o lo que es lo mismo, se recuerda más las veces que se gana que las que se pierde; y la disponibilidad (incluir en el conteo de ganancias las de otros jugadores).

d. Simulación

Si la persona se imagina jugando y ganando tiende a creer que esto es lo que va a ocurrir.

e. "Casi acierto"

Cuando se produce un resultado parecido, por ejemplo, si sale una combinación de números o figuras que se parece a la que arrojaría un premio, la persona lo considera una señal de que se aproxima el resultado esperado.

f. Ilusión de control

Creencia en que se puede descubrir y predecir (por ejemplo, hallando un patrón de resultados del juego) o influir (p.ej., supersticiones sobre formas de arrojar los dados, uso de amuletos, rituales previos a manipular) en/el resultado.

g. Correlación ilusoria

También relacionado con las supersticiones, trata de atribuir un resultado a un estímulo del entorno presente en el momento de dicho resultado.

h. Optimismo ilusorio

La persona cree que le va a ir mejor que al resto, que le van a pasar más cosas buenas que a otras personas. En el juego es la creencia de que, insistiendo en apostar, al final se gana.

i. Sesgo confirmatorio

Recordar las veces que se ha ganado y olvidar las pérdidas.

j. Error fundamental de atribución

Atribuir las veces que se gana a factores internos y las veces que se pierde a factores externos.

k. Personificación

Atribuir al dispositivo de juego, voluntad e intenciones sobre los resultados que arroja, como por ejemplo "esta máquina me está queriendo volver loco".

### I. Proximidad

Si en una mesa o máquina próxima a la del jugador ha caído un premio, se trata de creer que va a ocurrir lo mismo en la propia.

Finalmente, Belloch et al., (2020) categorizan los sesgos cognitivos en estas tres distribuciones:

#### a. Ilusión de control

Son las expectativas de éxito que se mantienen sin atender a las leyes de la probabilidad, o dicho de otra manera, sucede cuando la persona sobreestima sus posibilidades de controlar el resultado olvidando la parte que queda al azar. Se omite la “suerte o el azar” o se tiene dificultad para explicar el resultado a partir del azar, por lo que perfectamente podría considerarse, cuando el resultado no es el esperado, que se debe perfeccionar la técnica o la estrategia. Bajo este epígrafe cabe comprobar, incluso, un pensamiento supersticioso como el pensar que llevar un determinado color de ropa se correlaciona con el resultado del evento.

El mantenimiento de estas creencias erróneas se refuerza por las características de algunos juegos. Por ejemplo, el botón de parada en las máquinas tragaperras, que realmente no sirven de nada, puesto que la máquina tiene programados de antemano sus resultados, le proporciona a la persona una falsa sensación de control personal, que interpreta a la postre como habilidad propia.

#### b. Atribuciones diferenciales en función del resultado

En el contexto del juego consiste en que las personas atribuyen los éxitos a su propia habilidad, estrategia y/o control, pero las pérdidas son resultado de factores externos (la mala suerte, por ejemplo), lo que les mantiene en la idea de que, si esos eventos externos no hubieran ocurrido, la ganancia se tornaría segura.

Este sesgo refuerza la creencia de quien juega de que el premio siempre está a punto de salir, por lo que debe seguir jugando. De hecho, señala la autora y su equipo, se ha comprobado que las jugadas donde se pierde por muy poco producen una mayor excitación, funcionan como un adelanto del refuerzo y provocan una nueva jugada, buscando obtener el anhelado resultado (Belloch et al., 2020: 440). Este discurso plagado de sesgos explicaría por qué se sigue jugando a pesar de las pérdidas.

#### c. El sesgo confirmatorio

Este sesgo, en el ámbito del juego, se refleja en la persona jugadora que sólo atiende a los resultados positivos (ganancias) atribuyendo los mismos a la estrategia, la habilidad, control, etc.; obviando o justificando los resultados desfavorables, de tal manera que éstos no afectan ni forman parte de su sistema de creencias.

## 4.2. Factores de riesgo socio relacionales: características de la etapa adolescente y principales instancias de socialización

De la misma manera que se ha llamado a tomar en cuenta el concepto de identidad, es momento ahora de poner el foco sobre otro concepto igualmente relevante durante la adolescencia, más si cabe cuando es parte inherente en el desarrollo de la identidad. Se trata de la socialización, que Funes (2009) define como la agrupación interaccionada de mecanismos mediante los cuales una persona pasa a formar parte de un grupo, asumiendo los códigos, caracteres y pautas de comportamiento de éste.

En su relación con el juego, cabe señalar que esta etapa de desarrollo se caracteriza por una mayor susceptibilidad/sensibilidad, comparadas con las personas adultas, a estímulos, influencias externas, a la toma de decisiones impulsivas y a las propiedades de recompensa positiva (Zhang et al., 2022). Así, es en esta etapa cuando comienzan la mayor parte de las conductas de riesgo, como el consumo de drogas o la realización de apuestas entre otras, a pesar de que la edad mínima legalmente establecida para ello se sitúe en los 18 años (Villanueva et al., 2019).

Griffiths y Woord (2000) afirman que el juego entre adolescentes es un problema de la sociedad actual. Como no ha sucedido históricamente, en la actualidad niños, niñas y adolescentes suelen iniciarse en estas actividades a una edad temprana como parte de la oferta de ocio y entretenimiento social, sin percibir las como auténticas formas de juego de azar, dada la aceptación y normalización social que las sustenta. En esa línea se ha evidenciado que los problemas derivados de una participación excesiva en juegos de azar parecen intensificarse cuando la persona pasa por la etapa evolutiva adolescente. En otras palabras, parece que la población joven puede estar en una situación de mayor vulnerabilidad ante las consecuencias negativas del juego si se las compara con las personas adultas.

En cuanto a las instancias de socialización, la configuración de la identidad pasa por experimentar procesos madurativos en los que la persona trata de construirse interiorizando lo que ocurre a su alrededor, tomando conciencia de sí misma/o en una estructura sociocultural que va a influir en su individualidad/identidad. Los roles y normas de género, los valores sociales, comportamientos aceptables, etc., van a influir, como se ha mencionado, en su identidad social, pero a nivel más cercano, de mayor relación, van a influir principalmente tres instancias de socialización: la familia, el grupo de pares y el contexto escolar con sus integrantes. Entre éstas, en este apartado nos interesa el análisis de la familia y el grupo de pares.



#### 4.2.1. Factores de riesgo relacionales: la familia y el grupo de pares

En el ámbito del juego concretamente, y tomando en cuenta el peso de las cuatro principales instancias de socialización anteriormente mencionadas; medios de comunicación, familia, escuela y grupo de iguales, García Rabadán et al. (2023) consideran que sobresalen dos: la familia y el grupo de pares, por ser quienes ofrecen más opciones para jugar, o dicho de otra manera, la juventud suele acceder al juego a través de estas dos instancias principalmente.

A este respecto, el Observatorio Vasco del juego (2021) informó que la familia toma mayor importancia en juegos públicos de carácter tradicional que gozan de una mayor aceptación social, como la Lotería Nacional, la Primitiva o juegos con un componente más comunitario, como la quiniela y las apuestas deportivas. Con el grupo de pares, además de participar en juegos como la Quiniela y las apuestas deportivas se darían las primeras incursiones a otros juegos y espacios, como por ejemplo el casino y la variedad de juegos que se pueden encontrar en él (Blackjack, póquer, etc.) y los bingos, lugares que se suelen utilizar para el ocio y también, como se decía anteriormente, para socializar con el grupo y beber, otro elemento a tener en cuenta, por menos dinero (Megías, 2020).

En las encuestas e investigaciones que toman como muestra a la propia juventud, la mayoría reconoce haberse iniciado en el juego en compañía del grupo de pares. También consideran el juego una actividad de entretenimiento grupal y social totalmente normalizada, y no tanto una conducta estigmatizada que se realiza en solitario o tratando de ocultarse “en la lúgubre sala de juegos” (Smith 2020:183). De hecho, mantiene este autor que el juego que desarrolla la juventud en la actualidad es una más de las actividades que integran la experiencia más amplia del fin de semana. Esto ya lo señalaba Fröberg en 2006, quien corroboró entonces que los primeros contactos de la juventud con el juego eran de carácter grupal, una opción de entretenimiento, un elemento de socialización, y añadió que favorecía la importante sensación de pertenencia al grupo que se busca en esta etapa evolutiva. Continúa afirmando que, para muchos menores, principalmente varones, jugar es un medio para escapar al control parental y mantener una relación de igualdad con otros adolescentes.

Donati et al. (2013) y García Ruiz et al. (2016), desde una lectura de género, identifican que el grupo de iguales ejerce un mayor poder predictivo en torno a la implicación en el juego sobre los varones, pero no tanto sobre ellas, para quienes resulta más determinante la influencia de sus progenitores, la falta de armonía familiar y sus prácticas de juego (Buja et al., 2022). De hecho, Mendoza y Morgade (2021) confirman que las chicas prefieren jugar a juegos de azar más tradicionales y normalizados, tal y como se señalaba en párrafos previos, como son la ONCE o el bingo, que son los que suele practicar la familia y, como se señalaba, están más aceptados socialmente. Mejías (2020) confirma que las mujeres no optan en la misma medida que ellos por los juegos de carácter social. Sólo con respecto a las chicas, la calidad de las relaciones con sus progenitoras/es permitía diferenciar entre jugadores adolescentes de bajo y alto riesgo, toda vez que otras variables

relacionadas con estas figuras eran más influyentes para ellas y predecían en mayor medida el comportamiento de juego de las adolescentes (Chalmers et al., (2006). También se ha comprobado que, por su parte, las/os progenitoras/es supervisan en mayor medida el juego de las hijas que el de los hijos, porque el de ellos resulta más “normativo” y el de ellas menos aceptable (Shead et al. 2011).

También con relación al género, la encuesta ESTUDES (2023) señala que el juego presencial en los locales de apuestas es mayoritariamente masculino, toda vez que Griffith (2001) manifiesta que ellas, particularmente, sienten que los juegos de azar por Internet son más seguros, menos intimidantes, más anónimos, divertidos y tentadores, y que culturalmente son formas más aceptables de apostar para las mujeres, ya que implican un menor estigma, además de ser espacios menos dominados por los hombres (González et al., 2022).

En esta línea, Mendoza y Morgade (2021) recogen en su artículo la opinión de mujeres jóvenes respecto del juego que se desarrolla en los locales presenciales, quienes los tachan de entornos con un marcado ambiente machista donde ellas no se sienten cómodas ni seguras porque, además, el rol femenino se encuentra fuertemente sexualizado en ellos.

En relación con el juego problemático, García Ruíz et al. (2016) identifican también al grupo de pares y sus actitudes como uno de los principales factores asociados al juego problemático.

### 4.3. Factores de riesgo sociales: la cultura, la publicidad y la oferta de juego como factores de normalización de esta práctica

#### 4.3.1. La normalización del juego

En momentos históricos previos, la práctica de juegos de azar era algo marginal, una práctica aislada e individualizada que sucedía dentro de un espacio limitado (García Rabadán et al., 2023). Actualmente se ha normalizado y socializado de tal manera que la posibilidad de jugar y los medios y productos para hacerlo están más accesibles y disponibles que nunca (móviles, Tablet, ordenadores, tv interactiva, etc.).

Los juegos de azar han aumentado su presencia física insertándose en el paisaje comunitario de barrios y ciudades, lo que ha contribuido a esa normalización, toda vez que esa expansión y la oferta que brindan, también como locales de hostelería con precios más asequibles, ha favorecido el acceso a un público cada vez mayor y más variado entre el que se encuentra la juventud (Labrador et al., 2021).

Otro de los factores que menciona de forma profusa la literatura al respecto es la asunción del juego como una actividad “normal”, a lo que han contribuido significativamente la publicidad y las plataformas de juego online, que han vinculado las apuestas con valores sociales positivos como el deporte (McCarthy et al., 2019). Killick y Griffiths (2022)

indagaron en el contenido de los anuncios televisivos de las casas de apuestas deportivas e identificaron narrativas que contribuyen efectivamente a la normalización de estos juegos.

En esa misma línea, Pitt et al. (2017) ratifican que la publicidad contribuye a naturalizar el juego de apuestas en la medida que lo presenta como una actividad socialmente aceptable, que sucede en cualquier entorno y que forma parte del deporte; algo que genera una actitud positiva hacia el juego y una percepción social favorable hacia él (Derevensky et al., 2010).

Por su parte, y aunque coincide en la importancia de la publicidad en la normalización de la actividad de juego entre jóvenes y adolescentes, Montañés (2023) pone el acento en la agresividad de las estrategias de publicidad y marketing dirigidas a esta audiencia, especialmente vulnerable en esa etapa de desarrollo, que intentan mostrar el juego como una actividad inocua y exenta de riesgo. Las personas de menor edad tienen escasos conocimientos de los riesgos asociados al juego dinerario (Ibid:4; Martínez et al., 2013), están en esa etapa evolutiva más vulnerable debido también a sus altos niveles de asunción de riesgos, su autopercepción de invulnerabilidad y, como se ha mencionado, a la ausencia de reconocimiento de los graves problemas que puede provocar el juego (Derevensky et al., 2003). McMullan et al. (2012) resaltan que la publicidad sólo presenta los aspectos positivos del hecho de jugar, como son, por ejemplo, el enriquecimiento y la diversión, invisibilizando los riesgos que conlleva.

En general, o al menos hasta hace poco tiempo, ni en el contexto familiar ni en el escolar se ha considerado el juego de las y los adolescentes un motivo de preocupación excesivo si se compara con otras conductas de riesgo como la del consumo de alcohol u otras drogas (Campbell et al., 2011; Graham et al., 2011) o las relaciones sexuales de riesgo (Räsänen et al., 2015) que durante años han sido trabajadas mediante programas de prevención escolar principalmente. Los programas escolares o comunitarios de prevención del juego de azar son más recientes y aún no presentan el mismo grado de implementación que los de prevención de drogas. Esto significa que, así como la juventud escolarizada confirma mayoritariamente haber recibido “la o las charlas” sobre drogas en su centro educativo, varias generaciones no podrían responder lo mismo respecto del juego.

Sin embargo, a la luz de los datos epidemiológicos que alertan del incremento de la juventud en el juego, se está haciendo un esfuerzo por impulsar la prevención precoz de esta conducta, no sólo dirigiéndose a la juventud, sino también a la familia y diferente perfil de profesionales que trabajen o contacten habitualmente con personas jóvenes.

*Lo trabajamos con los chavales en las sesiones preventivas, de módulos, de trabajos con profesionales y trabajamos con las familias (Grupo de profesionales).*

Por su parte, García Rabadán et al. (2023) ofrecen una lectura sociológica del juego que desarrolla la juventud en la actualidad, contextualizada en la cultura de consumo, en determinadas características de la economía actual, el estilo de vida y la socialización diferencial de las nuevas generaciones. Para explicarlo, referencian a Smith (2020), quien afirma que se ha formado una cultura de apuestas basada en una identidad amplia, en la que la amistad y la sociabilidad son fundamentales para el éxito en el mercado de juego como estilo de vida” (Ibid: 192). De hecho, resultan claramente discernibles las narrativas de “colegueo” dentro de la publicidad del juego. Tanto es así que no mantener una presencia en el juego, internet y en los circuitos de consumo asociados a esta práctica puede llegar a desvincular a la persona del grupo.

A partir de la normalización y aceptación social de los juegos de azar, practicarlos se ha convertido en una actividad rutinaria que, a través de la existencia del juego online, está disponible las 24 horas del día a lo largo de los 7 días de la semana. Añaden que el riesgo está presente dentro de esa cotidianidad y es el componente central de los juegos de azar. Esta exaltación de vivir el/en riesgo se produce, según Reith (2002) por, entre otras cosas, proporcionar a las personas jugadoras la oportunidad de mostrar valor e integridad frente al riesgo y así ganar el respeto de su grupo de pares.

En la misma línea de análisis sociológico de la actividad de juego y su significado social y cultural, Vacchiano y Mejía (2017) también ponen el acento en las características específicas del contexto contemporáneo, donde integran la existencia de la cultura del riesgo en la que el azar tiene un encaje perfecto.

Estos autores explican que las últimas décadas han marcado una etapa de profunda transformación política, social y cultural en las sociedades occidentales, también que el desarrollo económico guiado por el modelo neoliberal, la digitalización de la economía y la expansión de Internet han generado un proceso de transformación multidimensional de las instituciones típicas del modelo industrial, de la vida política y la realidad social, generando un nuevo paradigma determinado, entre otros aspectos, por una creciente producción de riesgos colectivos e individuales en el que las personas han de tomar constante y necesariamente decisiones de vida. En ese contexto, “los juegos de azar en las últimas décadas han adquirido características vinculadas con los determinantes del contexto contemporáneo” (Ibid:85). Así, como se ha mencionado, si el riesgo es el común denominador en la vida social e individual, la industria de los juegos ha aprovechado el momento para construir “un mercado que expresa una exaltación de la toma de riesgos” (Ibid:85).

### 4.3.2. La oferta de juego

En el apartado anterior se ha hablado, en conjunto, de la influencia de varios factores que han favorecido que jugar con dinero sea una actividad aceptada socialmente, incluso cuando la practican las chicas y chicos de menor edad.

En este apartado se analiza brevemente lo relativo a la oferta, la legislación que debería limitar la publicidad de juego para determinados sectores de la sociedad y la limitación de la presencia de locales de juego presencial y/o plataformas online y su acceso a las personas menores.

La tesis de Solano (2022) respecto de la proliferación de las casas de apuestas y salones de juego, ubicados principalmente en barrios de renta baja, es que estos locales han favorecido que las personas tengan la convicción de que allí es posible conseguir dinero de forma rápida y sencilla. Aunque para muchas personas jóvenes jugar representa inicialmente una actividad de ocio que no afecta excesivamente cuando hay pérdidas, puesto que las mismas están asociadas al gasto en entretenimiento, como pudiera ser ir al cine o a una discoteca, existen perfiles, y principalmente en esos barrios que se han caracterizado por ser un tanto desfavorecidos, donde la finalidad del juego puede evolucionar rápidamente hacia la pretensión de la ganancia económica y las pérdidas constituir un riesgo en la economía familiar.

En general, los espacios presenciales de apuestas también poseen un gran atractivo para la juventud por la gran diversidad de juegos y elementos de ocio, muy visuales, coloridos, estimulantes, atrayentes y entretenidos, a la par que brindan la experiencia de poder relacionarse en ellos con sus amistades, pares o iguales mientras consumen alcohol a precio inferior al que se oferta en otros locales de hostelería. Durante este ritual se crea la premisa errónea de que es posible ganar de forma relativamente sencilla un dinero que permite alargar el tiempo de diversión. Todo esto, unido a la baja edad de las personas que hasta hace poco han podido entrar en ellos sin mucha dificultad, y que siguen accediendo según sus propios testimonios, a pesar incluso de la legislación que ha ido dificultando su entrada a través de la solicitud de DNI, tornos, reconocimiento facial, etc., forman una peligrosa combinación que se intenta frenar desde las administraciones a través de medidas en contra de la publicidad y difusión de este tipo de locales.

Sin embargo, la encuesta ESTUDES (2023) y algunas anteriores, recogen datos de personas menores de edad que señalan haber participado en juegos de apuestas. Concretamente, entre los 14-18 años la prevalencia de juego con dinero presencial sigue siendo superior a la de juego con dinero online (ESTUDES, 2023). El mismo informe habla de que el juego presencial en los locales de apuestas es mayoritariamente masculino y que en el juego con dinero en la modalidad online también son ellos protagonistas. Por su parte, el informe 2020 de la FAD señala que la juventud no percibe ningún tipo de riesgo en esa conducta que confiesan haber iniciado cuando eran menores. Igualmente señala que la juventud



española de 18 a 24 años afirma que comienzan jugando con dinero de forma presencial, ya que las casas de apuestas y salones de juego son un punto de encuentro juvenil.

Parece posible colegir que la legislación no se cumple en todos los locales de juego y apuestas presenciales y que las personas menores de 18 años acceden de facto a las mismas, toda vez que resulta más difícil regular su acceso en las casas de apuestas y plataformas online. Las dificultades constantes que presenta la regulación del juego online dejan lagunas legislativas de las que se aprovechan esos sectores (plataformas de juego, etc.) (Sulkunen et al., 2021).

Como señala ese equipo de investigación, la industria del juego se ha convertido en un negocio global en el siglo XXI, con pingües beneficios para los gobiernos; algo que se convierte en un obstáculo para la reducción de daños y la prevención del juego juvenil. *“Los ingresos generados por los juegos de azar para la industria, los gobiernos y quienes proveen servicios públicos financiados con los beneficios del juego, se configuran como un obstáculo para el desarrollo de políticas preventivas y de reducción de daños”* (Ibid: 32).

#### 4.3.3. La publicidad del juego de azar, los medios de comunicación y los “ganchos” publicitarios

La etapa vital adolescente-juvenil se caracteriza por ser un momento de vulnerabilidad en el que la publicidad, además del grupo de pares del que hablaremos posteriormente, ejerce sobre esta población una enorme influencia. Socializada entre pantallas e interactuando a través de dispositivos, la juventud acusa el bombardeo constante de la publicidad con contenidos comerciales y lúdicos propios en la actual cultura del consumo. En las encuestas epidemiológicas o a través de los discursos juveniles se confirma la sobreexposición a anuncios publicitarios sobre juegos de azar o apuestas (García-Rabadán et al., 2023).

A juicio de Bouguettaya et al. (2020) el impacto que ejerce la publicidad de los juegos de azar sobre las actitudes, intenciones y comportamientos de la juventud a la hora de implicarse en esa actividad no se ha investigado suficientemente. En todo caso, un estudio reciente sobre esta cuestión (García et al., 2022) señala que la presión mediática de la publicidad de apuestas sobre las personas jóvenes alcanza niveles preocupantes. Constituye un riesgo para la salud mental de jóvenes y adolescentes al promover una actitud favorable hacia las apuestas, una mayor frecuencia de juego y una percepción de mayor accesibilidad.

Las campañas publicitarias agresivas, de las que se ha hablado, vienen determinadas por el aumento del número de operadoras y el aumento de la competencia, por lo que la presión mediática crece. Se invita a confirmar este extremo consultando el crecimiento anual del gasto de marketing destinado principalmente a la publicidad online de los juegos de azar.

Como recogen en su artículo García-Rabadán et al. (2023) y García et al. (2022), la inserción de publicidad en redes sociales constituye una de las principales estrategias dirigidas

a la juventud para que se implique en juegos de azar. Igualmente, en otros canales de comunicación *online* la retransmisión de competiciones de póker, el patrocinio de eventos y programas deportivos y/o la utilización de celebridades o personas de referencia o cercanas para la juventud, que ahora mismo pueden ser influencers, youtubers, tipsters, etc., resultan ser factores que inciden sobre la conducta juvenil respecto de sus actividades de juego.

Estratégicamente también se inserta publicidad en programas que pueden ser de su interés, como por ejemplo las retransmisiones de fútbol u otros programas cuya audiencia principal es la gente joven. García et al. (2022) señalan que la audiencia menor de edad queda expuesta muchas veces a la publicidad de juegos y apuestas en horario protegido.

Desde un enfoque de género, Deans et al. (2010) señalan que los chicos parecen ser más sensibles que ellas a los contenidos publicitarios, sobre todo los que inciden en los incentivos monetarios (Deans et al., 2010).

Otro de los factores de riesgo al inicio y posterior mantenimiento en el juego son los “ganchos” publicitarios que lanzan determinadas webs de juego, que no exigen disponer de dinero para jugar. (García Ruiz et al., 2016). Este equipo investigador afirma que la mayoría de los sitios de juegos de azar permiten y animan a la juventud a jugar sin dinero, a modo de práctica o de prueba; algo que para quienes estudian los factores que están a la base del inicio en el juego supone un riesgo. Lo razonan a partir de considerar que estas webs fomentan el juego entre menores obviando la responsabilidad y las consecuencias reales que implica jugar (aunque dan información sobre pérdidas o ganancias ficticias). Advierten que las personas jóvenes, una vez han probado el juego, se sienten animadas a arriesgar, siendo entonces cuando apuestan su propio dinero.

Inicialmente, la publicidad del juego recurrió al patrocinio de equipos de fútbol o de los propios futbolistas para alcanzar públicos masivos promocionando el juego como una actividad de ocio, para pasar a emplear posteriormente elementos más persuasivos como los bonos gratuitos de bienvenida, anuncios, publicidad invasiva en los dispositivos móviles y de TV, promociones, etc. (Marchán et al., 2023).

“En realidad, lo que hacen los adolescentes en estos sitios web es aprender a jugar a juegos de azar de adultos. En las páginas de juego gratuito los adolescentes comienzan a conceptualizar y experimentar los juegos de azar sin las consecuencias de estar perdiendo dinero” (Ipsos Mori, 2009, en García Ruiz et al. 2016:557).

#### 4.3.4. La entrada al juego desde otros usos tecnológicos: Redes sociales y videojuegos

Actualmente gran parte del tiempo de ocio de la juventud, así como sus relaciones sociales se gestan de manera online, a través de redes sociales y videojuegos. El problema surge cuando estos juegos y redes insertan, cada vez más, dado el auge de los juegos de azar online, de algunas mecánicas de juegos de azar a través de las denominadas loot boxes

o “cajas botín”, dando lugar a que las personas que las utilizan, pero principalmente las personas de menor edad, se inicien en dinámicas muy similares al juego de azar (Hidalgo, 2019).

Tal y como señala el autor, estas cajas designan “un tipo de consumible virtual, de naturaleza puramente digital” (...) y se presenta dentro de un contexto de juego o competición (Ibid:38).

El logro de esas cajas botín sirven para obtener ventajas dentro del juego o conseguir mejores herramientas u objetos para utilizar dentro del propio juego. Esos botines se pueden obtener por tres vías: por alcanzar un hito en el juego gracias a la propia habilidad, el tiempo dedicado al juego, etc., por la compra de dichos objetos a través del dinero virtual o puntos alcanzados que te permite el canje de los mismos a cambio del objeto o directamente a cambio de dinero, generalmente cantidades bajas, que te permiten acceder a la loot box.

La literatura científica afirma que se empieza a cultivar un comportamiento de apostador real a través de estas estrategias más o menos ocultas que se insertan en los videojuegos dirigidos a chicas y chicos de menor edad y que muestran una notable relación con el azar (Kristiansen et al, 2020).

Por otra parte, parece cada vez más importante el uso de Redes Sociales (RRSS) para incrementar actitudes positivas hacia el juego o para emitir anuncios de juego. De hecho, las Redes Sociales están jugando y jugarán un papel cada vez más importante en el marketing del juego, buscando reacciones emocionales que lleven a compartir la información sobre juego en las propias redes (Labrador et al., 2021).

#### 4.4. Motivaciones para jugar: el dinero, el estatus y el grupo de iguales

Tal y como señala García Pérez (2020), en la actualidad, en el contexto de las sociedades avanzadas, el dinero adquiere la cualidad de bien en sí mismo y el riesgo es protagonista en la toma de decisiones vitales; una característica esta última que coincide con la etapa adolescente. En relación con el juego juvenil, el grupo de pares, junto con la percepción de la rentabilidad económica que puede proveer esa práctica, son importantes factores explicativos especialmente para los chicos o jóvenes varones (Donati et al., 2013), toda vez que a través del juego creen posible conseguir dinero para poder comprar y hacer lo que quieran sin tener que pedir dinero a sus progenitoras/es. Buscan diferentes fuentes de ingreso, siendo una de ellas las apuestas (Arostegui et al., 2021).

A modo de confirmación de lo dicho, en 2020, Cobos-Sanchíz et al. proponen la siguiente diversidad de motivos que pueden estar detrás de las prácticas de juego juvenil: a) porque el juego y las apuestas se han naturalizado como modelo de ocio, b) por un deseo de integración y de imitación de las personas de referencia, c) por conseguir una autonomía

económica, y esta la subrayan como una de las principales motivaciones para jugar, y d) la de la profesionalización, o lo que es lo mismo, creer que pueden hacer del juego un modo de vida.

La aparente facilidad para hacerse rico sin trabajar ha hecho que el juego adquiera un nuevo nivel de estatus entre los adolescentes varones, convirtiendo la figura del jugador profesional (de póquer principalmente) en una nueva vocación (Volberg, et al. 2010). A ello ha contribuido de forma importante la publicidad. De facto, una de las creencias más trasladadas por esa publicidad y que cala en una parte importante de la población joven es la “venta” de la ilusión de un potencial enriquecimiento rápido y fácil (Pérez, 2018); una idea apoyada en la representación de personas apostando pequeñas sumas de dinero que finalmente les producen grandes rendimientos (López-González et al., 2017).

Pese a que el dinero sea una finalidad más identificada en etapas posteriores de juego, en la fase iniciática la modalidad de juego presencial con el grupo de iguales no afecta ni está tan mediatizada por lo económico; prueba de ello es la poca importancia que dan a las pérdidas. La cantidad apostada suele ser pequeña y, en tanto inversión en ocio, se asume como gasto asociado al entretenimiento, como el dinero que se invierte en ir al cine o a una discoteca, por ejemplo (Solano 2022). Las ganancias, que tampoco suelen ser excesivamente cuantiosas por lo general, resultan un medio para alargar el tiempo de diversión grupal.

En cuanto a la modalidad de juego y el dinero, la encuesta ESTUDES de 2023 confirma que entre los 14-18 años la prevalencia de juego dinerario en modo presencial es superior a la de juego con dinero en modalidad online, porque en el presencial interviene la presión del grupo de pares para apostar.

Resulta necesario mencionar que otras investigaciones recogen motivaciones diferentes a la de ganar dinero por parte de la juventud que juega. Por ejemplo, Vázquez y Fernández (2020) consideran que la diversión es un factor que incide de forma directa en la participación en juegos de azar entre los varones adolescentes y que éstos ven las apuestas deportivas como algo divertido. De acuerdo con los datos del estudio sobre la prevalencia, comportamiento y características de los usuarios varones de juegos de azar en España (Labrador, 2015), una de las motivaciones para jugar en la adolescencia es la diversión que genera la participación.

Pérez (2018) sugeriría por su parte un orden de importancia en los principales motivos que llevan a la juventud a apostar, y son: la influencia del círculo cercano, la estabilidad económica familiar, la relación con la familia, obtener dinero rápido y fácil y, por último, la adrenalina y la curiosidad.

A pesar de que la tesis de Barroso se defiende en 2003 y el panorama de juego no fuera entonces similar al actual, se integran en su documento una serie de clasificaciones del juego que todavía siguen vigentes. A juicio de la autora, la alta prevalencia de personas

jóvenes implicadas en el juego tendría que ver con, a) mayor disponibilidad de tiempo libre; b) coincidir su etapa evolutiva con la preeminencia de la asunción de riesgos (aunque esto responde en mayor medida a los chicos y no tanto a las chicas) y c) por la posibilidad que le otorgan para conseguir dinero rápido y fácilmente.

Antes de esto, ya en el siglo XVII, Scimecca (en Barroso, 2003), estableció una serie de categorías que curiosamente tendrían cierta similitud con las motivaciones de muchas de las personas jóvenes que juegan actualmente. Una de ellas sería la del “jugador profesional”, cuya motivación hacia el juego es la de hacer de esa práctica una forma de vida y cuyo referente en la actualidad es la de los jóvenes, principalmente chicos, en los que prevalece la fantasía de profesionalización cuando se trata de apuestas de habilidad o de “saber jugar”, apuestas deportivas y juegos de cartas (Cobos-Sanchiz, et al., 2020). En el siglo XVII también se contemplaba la figura del “jugador económico”, que se implica en el juego para hacerse con dinero, es decir, ganar dinero sería su principal motivación; el “jugador emocional”, cuya motivación principal sería la de liberarse del aburrimiento, y la figura del “jugador funcional”, para quien el juego supone una herramienta que cumple diferentes funciones como, por ejemplo, adquirir estatus por su habilidad, mostrar y/o reforzar su masculinidad, etc.

Manifiestan García Rabadán et al. (2023) que en la adolescencia se empieza a jugar sin dinero real, ya que se utilizan los bonos y cuotas ficticias que se publicitan y llegan a los dispositivos móviles, plataformas, etc., como herramientas de “enganche” al juego. Coinciden en que, en los inicios, el juego no persigue tanto ganar dinero, sino que prima la ilusión de ganar y demostrar al grupo de pares que se poseen ciertas habilidades. También ratifican que las primeras cantidades apostadas son pequeñas, pero que una vez se gana, la sensación de recompensa inmediata genera las ganas de seguir jugando, lo cual se ha confirmado en la literatura como un potente factor de riesgo para mantener la práctica de juego. Es entonces cuando, a juicio de este equipo, comienza a situarse por encima de otras la motivación económica, creando la falsa ilusión de que pueden obtener ingresos económicos que les permitan no depender de la “paga” que les proporciona la familia.

Ahí es ya cuando ganar dinero, junto con la emoción que genera la posibilidad de ganarlo devienen en razones asociadas al juego problemático juvenil (Dowling et al., 2017). Esas primeras ganancias generan una huella cognitiva y emocional especial que borra cualquier otra experiencia de pérdida, lo que también constituye un factor de riesgo para el mantenimiento en el juego (Sulkunen et al., 2021).

En definitiva, parece ser que, en subsiguientes etapas de juego, el dinero es uno de los factores de riesgo que determina en mayor medida la intensificación de esa práctica.

Por su parte, en el artículo de García Ruíz et al, (2016) se identifican, a partir de los testimonios de una muestra clínica de personas jóvenes que habían desarrollado un juego problemático, que las razones para mantener y desarrollar el trastorno de juego son a) la excitación (la subida de adrenalina) y el placer que eso lleva consigo, b) paliar el



aburrimiento y la soledad, c) escapar del estrés provocado por tensiones académicas o familiares, c) reducir la ansiedad y, d) emplear el juego como forma de socialización o incluso de competición con amigos y compañeros. La problematización asoma en cuanto el juego deja de ser un entretenimiento para pasar a resultar una necesidad.

Parece, pues, que los motivos de las personas para jugar, a tenor de la literatura, no parecen ser una cuestión baladí. Esparza-Reig et al., (2021) afirman que determinados motivos de las personas para apostar parecen estar asociados con el desarrollo de un trastorno de juego. Así, razones como la superación personal, asociada al refuerzo positivo interno, destaca como uno de los motivos de juego más asociados a los problemas con el juego cuando, además, median los motivos económicos.

Para cerrar el círculo de apartados que ponen en evidencia la enorme importancia de la publicidad, el grupo de iguales y el dinero en la conducta de juego entre jóvenes, García-Rabadán et al, (2023), afirman que jugar en la adolescencia es una forma de expresión de habilidades personales, una manera de mejorar la propia reputación y/o el status en la red/grupo de iguales, y que a ello contribuye la publicidad sobre el juego cuando muestra mensajes y situaciones dirigidas a potenciar el juego como refuerzo social y de identidad. En esa publicidad, el mensaje es “puedes ser especial si ganas, aunque no lo seas de otra manera” (Mejía, 2020:24).

## 4.5. Características del juego

Barroso (2003) señala que existen diferentes tipos de clasificación de los juegos de azar: de gestión pública o privada, lícitos e ilícitos, con mayor o menor poder adictivo, etc. Para los fines de este estudio nos parece adecuado adoptar éstas:

### 4.5.1. Suerte vs. habilidad

Guijarro (2023) establecería que, así como la Real Academia Española define los juegos de azar como actividades con resultados en los que no interviene la habilidad o destreza de quien los practica, resulta más cierto que hay juegos de azar en los que el resultado sí puede verse influido por la habilidad de quien juega. Por lo tanto, existirían juegos de puro azar o juegos que sí tienen algún componente de habilidad, por lo que considera más adecuado partir de la clasificación de Stevens y Young (2010) que proponen distinguir entre: a) *juegos de azar de pura suerte* y b) *juegos de azar de habilidad y suerte*, asumiendo que el sesgo aparece cuando en estos últimos se sobreestima el peso de la habilidad sobre el resultado final.

Los chicos tienen menos probabilidades que las chicas de considerar el juego frecuente como una actividad riesgosa y es más probable que tengan más confianza en sus habilidades personales de juego (Kristiansen et al., 2014).

#### 4.5.2. Juego pasivo vs. juego activo y juego continuo vs. discontinuo

Irurita et al. (1996, en Barroso, 2003) establecen dos criterios de clasificación: (1) Juego activo vs. Juego pasivo y (2) Juego continuo vs. Juego discontinuo. Y ello porque, como se comprobará en los testimonios, ambas categorías tienen una importancia notable entre la juventud, en la medida en que, para ellas y ellos, es la continuidad o la habitualidad (frecuencia) de juego la que asocian con un juego problemático, así como la excesiva confianza en la mediación de la habilidad (actividad) frente a la suerte (pasividad), la que los lleva a mantener creencias sesgadas y erróneas frente a las posibilidades de ganar en la práctica de los juegos de azar.

El juego activo se definiría como aquél que requiere ciertos conocimientos y habilidades por parte de la persona que juega y apuesta a ellos, pero también incluye aquellos juegos que favorecen la creencia de que “poseer un sistema” o una “estrategia” aumenta la probabilidad de hacerse con el premio (el caso de la ruleta, por ejemplo). La naturaleza de estos juegos no está en su contenido, sino en las connotaciones o supersticiones que se le atribuyen y que son aceptadas por quienes juegan. Dentro de esta variedad figuran juegos como las quinielas, los juegos de casino, las apuestas deportivas, etc.

El juego pasivo, por su parte, no requiere de ninguna acción, conocimientos o habilidades por parte de quien juega; depende sólo de la suerte. Aquí figuran las loterías, las máquinas tragaperras, el bingo y el cupón de la ONCE, por ejemplo. El caso del bingo, las máquinas tragaperras y la ruleta es bastante particular porque, aun siendo juegos realmente pasivos, reúnen bastantes condiciones mágicas y supersticiones acerca de las máquinas “que están calientes y a punto de dar un premio”, acerca de quién canta las bolas, de la hora, de actividades a realizar, como por ejemplo controlar la fuerza con la que se tira en la ruleta, etc.

Los juegos discontinuos son juegos en los que las series de apuestas, juego y resultados están espaciadas durante horas o días (loterías, cupón de la ONCE, quinielas), mientras que los juegos continuos son, por ejemplo, las máquinas tragaperras, el bingo y los juegos de casino.

En relación con este último criterio suele ser habitual que la literatura determine el potencial adictivo sobre la base del tiempo que transcurre entre el momento de la apuesta y el resultado. Así, los juegos que presentan un resultado inmediato tras realizar la apuesta son más adictivos que aquellos en los que el resultado aparece diferido en el tiempo.

La velocidad o frecuencia de los eventos es un factor clave que determina el nivel de riesgo de los juegos. Las máquinas electrónicas y muchos juegos en línea, incluidas las apuestas múltiples, tienen frecuencias de eventos muy altas, con intervalos de tiempo de tan solo dos segundos entre ejecuciones, o incluso juegos completamente continuos. Por su parte, las tarjetas rasca y gana instantáneas con dispensadores eléctricos y los premios instantáneos tienen características similares. Ambos son ejemplos del riesgo que genera la inmediatez del juego online y en modalidad presencial. (Sulkenen et al, 2021).

## 4.6. Modalidades de juego: presencial y online

Hace décadas, las tecnologías revolucionaron el panorama social y ya son varias las generaciones que se han socializado entre pantallas, medios digitales y conviven con múltiples dispositivos a su alrededor que cubren sus necesidades sociales, encauzan la interacción en las redes sociales (García et al., 2016). En ese sentido, no parece extraño que la población joven se haya incorporado masivamente a los juegos online por lo dicho, que su socialización se ha dado entre pantallas. En este sentido, los juegos de azar ocupan un lugar destacado (García et al., 2016).

En estos últimos años ha sido frecuente encontrar referencias acerca de la proyección que tendría a futuro el juego online, el crecimiento de las opciones de juego/entretenimiento que surgirían desde ahí, así como la alta probabilidad de que esa modalidad contase con más personas “adeptas”, debido no sólo a campañas publicitarias enormemente persuasivas, sino a que la juventud, más imbuida en todo lo digital, lo percibiese como más afín (Carcedo, 2011; Jiménez, 2016). Y ello porque, entre otras cuestiones, el juego online evita los desplazamientos, el enjuiciamiento social y la aversión que puedan generar los locales presenciales y su ambiente, además del valor añadido que supone la evitación del estigma. Además, como beneficios percibidos por parte de quienes utilizan esta modalidad de juego se menciona la mayor variedad de juegos y su disponibilidad 24 horas, 7 días a la semana, entre otras (Jiménez, 2016).

Otro de los elementos que influyó en el aumento del juego online y de las conductas problemáticas de adolescentes y jóvenes fue la publicidad que se dirigió y afectó a esa población durante la pandemia del COVID-19, así como la imposibilidad de practicar un juego presencial durante la época de restricciones (MINSA, 2021).

Por su parte, como se ha mencionado, la modalidad de juego online viene experimentando desde hace años un ascenso creciente entre la juventud, habiéndose corroborado que el momento de iniciarse en el juego online se produce a edades más tempranas que en el juego tradicional (Kristiansen y Severin, 2020; Labrador y Vallejo-Achón, 2020), así como su mayor poder adictivo en contraposición con la modalidad de juego presencial (Rius et al., 2020; Corney y Davis, 2010). O dicho de otra manera, las personas que exhiben conductas de juego problemático participan más frecuentemente en juegos online (Karlsson et al., 2019), de tal manera que esta modalidad de juego ha encendido las alarmas (De la Fuente, 2023) por sus consecuencias sobre la población joven (Montañés, 2023), entre otras, el mayor nivel de angustia psicológica que genera en comparación con la modalidad presencial (Karlsson et al., 2019).

Desde otras fuentes se constata que el juego presencial, lejos de desaparecer, constituye una opción mayoritaria a determinadas edades, las más bajas (García Rabadán et al., 2023), por todo lo expuesto en apartados previos. Es decir, porque en la mayoría de las

ocasiones el primer acercamiento a los juegos de azar se produce en compañía de las/os iguales, porque constituye actualmente una actividad social de ocio y entretenimiento que se practica con iguales, con fines lúdicos y de divertimento, toda vez que favorece la socialización y la importante sensación de pertenencia al grupo que se busca en esta etapa evolutiva.

#### 4.6.1. Las apuestas deportivas en modalidad online y la publicidad de las mismas

Según diversos estudios e informes (De la Fuente, 2023), se ha observado un incremento significativo de la participación de los jóvenes en apuestas deportivas y juegos de azar en línea. La modalidad online es la forma más común de apostar en deportes, siendo el fútbol el deporte que genera el mayor gasto de apuestas. McGee (2020) estudió cómo las tecnologías de aplicaciones móviles democratizaron el acceso a las apuestas deportivas y potenciado la inclinación de los varones jóvenes a participar en ellas.

El fanatismo por un deporte incrementa la vulnerabilidad a las estrategias de marketing que utilizan las operadoras (López-González et al., 2018), sobre todo cuando incluyen incentivos y promociones que favorecen que estos jóvenes se registren en una o varias casas de apuestas (McGee, 2020). La publicidad de estos servicios ofrece una visión distorsionada del juego al mostrarlo como inofensivo y un medio de obtener dinero de una manera fácil (Barrera-Algarín, 2021).

A nivel internacional, existen estudios sobre la publicidad de apuestas deportivas. Killick y Griffiths (2022) indagan el contenido de los anuncios televisivos de casas de apuestas deportivas e identifican narrativas que contribuyen a la normalización de estos juegos.

Tal y como recoge Montanés (2023) “el mercado de las apuestas deportivas se ha convertido en un lucrativo negocio para el Estado y, sobre todo, para plataformas y operadoras que han sabido aprovechar de forma perversa la vinculación emocional de una gran parte de la población más joven con los eventos deportivos para mostrar el juego como una forma de entretenimiento” (Ibidem).

En la misma línea, Hayer y Kalke (2021) exploran el potencial de adicción de las apuestas deportivas en vivo entre los hombres jóvenes y el alto grado de exposición publicitaria como factor ambiental de riesgo.

En cuanto a las diferencias de género, se confirma que las apuestas deportivas se dirigen especialmente a los chicos jóvenes de entre 18-25 años, de ahí que su participación en esa práctica resulte superior a la de los varones adultos. Los jóvenes mantienen conversaciones periódicas con amigos y compañeros sobre las probabilidades de ganancia o pérdida relacionadas con las apuestas deportivas (Thomas et al., 2013). Esa publicidad dirigida a los varones de menor edad intenta atraerlos, vinculando el juego con contenidos propios de su género, como el éxito, la masculinidad, la lealtad al equipo y su conocimiento de los deportes (Milner et al., 2013), toda vez que se observa que también son ellos, y por

cuestiones de género, los que se sienten más atraídos que las chicas por el riesgo y la transgresión, subestimando las consecuencias de sus acciones (Andrie et al., 2019).

#### 4.6.2. Tipsters: Un factor de riesgo social y relacional en las apuestas deportivas

La figura del Tipster, relacionada en mayor medida con el juego online, resulta inicialmente un factor de riesgo social por cuanto que es una persona que incide sobre el control de la oferta al publicitar el juego, las apuestas y el potencial beneficio de esta conducta, y posteriormente puede llegar a resultar una referencia con un ascendente mayor incluso que el del grupo de iguales, por lo que también puede considerarse un factor de riesgo de carácter relacional.

En el glosario de términos que aparece en la publicación de Martínez Oró (2020:9) el Tipster, que literalmente significa pronosticador, es principalmente un hombre que “pronostica los resultados de un evento determinado a través de sus canales de Telegram (u otras páginas web o aplicaciones móviles)”.

Afirma el autor que los Tipster cobran por ofrecer sus pronósticos en apuestas deportivas. Y si bien es cierto que a menudo cuentan con un canal gratuito de captación, posteriormente suelen redirigir a las personas que entran en él a otro canal que es de pago (premium), donde quienes le “siguen” ya pueden acceder a sus pronósticos.

A juicio del autor, “...la mayoría representan un referente perverso para los jóvenes, porque les muestran un mundo de dinero y lujo inalcanzable” (Ibid:9) que promocionan como si fuera un beneficio derivado de sus propias apuestas cuando no es cierto. Su principal fuente de ingresos son las propias casas de apuestas, el dinero que le proporcionan sus suscriptores de Telegram y el dinero que le paga la casa de apuestas por cada persona que se inscribe gracias a su influencia.

Muchas de estas personas han tomado una relevancia pública notable, llegando a ser consideradas por las personas jóvenes, principalmente chicos, una referencia confiable.



A photograph of four young adults (two men and two women) standing in a line against a light-colored wall. They are dressed in casual, contemporary clothing like hoodies, t-shirts, and caps. They appear to be in conversation. The ground is paved with cobblestones.

ESTUDIOS E INVESTIGACIONES UNAD

Detección temprana con perspectiva de género de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad

04

OBJETIVOS Y  
METODOLOGÍA





## Objetivos

El **objetivo general** de la presente investigación es estudiar los factores que contribuyen al inicio, mantenimiento y desarrollo de un trastorno de juego en chicos y chicas adolescentes y jóvenes desde una perspectiva de género.

Para ello se han desarrollado **tres objetivos específicos**: El primero de ellos, analizar los factores de riesgo asociados al desarrollo de un trastorno de juego. En segundo lugar, detectar la percepción del riesgo de los y las jóvenes del juego patológico y concretamente de la ludopatía a edades tempranas, y, en tercer lugar, identificar las motivaciones para iniciarse en el juego y mantener la conducta también de forma precoz.

Es reseñable señalar que en todos los objetivos específicos se ha tenido en cuenta la perspectiva de género, lo cual significa analizar cómo las relaciones en desigualdad estructural de género impactan de manera diferencial en este caso en chicos y chicas jóvenes, atendiendo específicamente a los efectos, causas y características de la subordinación de género en las prácticas de juego de las chicas y mujeres.

## Metodología

Con el objetivo de comprender los significados que los y las jóvenes dan a la conducta del juego patológico se ha utilizado una metodología cualitativa. Esta aproximación metodológica nos permite indagar y profundizar en las vivencias y percepción de los y las jóvenes sobre los riesgos actuales del juego patológico. Consideramos que la aproximación cualitativa es la más adecuada, ya que no busca generalizar los resultados ni encontrar una única verdad, sino que se enfoca en comprender detalladamente los significados y atribuciones que las personas dan a sus experiencias de vida (Taylor y Bogdan, 1987).

Desde una aproximación cualitativa, las personas informantes se convierten en el eje de la búsqueda de información y sus discursos y opiniones en la fuente de comprensión del fenómeno que interesa conocer, permitiendo detectar los significados profundos que estructuran la realidad estudiada y reconociendo la importancia del contexto (Munarriz, 1992; Ruiz-Olabuénaga, 2012).

Como consecuencia, esta investigación lleva a la práctica la premisa de escuchar las voces y discursos tanto de las y los profesionales que realizan su labor en programas preventivos y en contacto con la población joven como la voz de las propias chicas y chicos jóvenes, sujetos de este estudio. Además, se ha incluido el paradigma de género en esta escucha, con la finalidad de recoger aportaciones para un diseño adecuado de las acciones preventivas y/o asistenciales que puedan responder a las necesidades diferenciales de unos y otras, así como favorecer el acceso a los recursos de las chicas y mujeres específicamente.

## Técnica de recogida de datos: los grupos de discusión y el método Delphi

En este estudio se han utilizado principalmente dos técnicas de recogida de datos: (1) grupos de discusión y (2) una adaptación del método Delphi, por tratarse específicamente de discursos relacionados con la prevención y detección de factores a edades muy tempranas, que era uno de los objetivos de especial interés en esta investigación.

El grupo de discusión es una técnica comúnmente empleada en la investigación cualitativa (Canales y Peinado, 1994). Se define como una técnica no directiva que tiene como objetivo facilitar una conversación grupal controlada en la que se genera un diálogo entre un grupo de individuos reunidos por un tiempo limitado y para una tarea concreta propuesta por la figura investigadora (Canales y Peinado, 1994; Gil-Flores, 1992).

El análisis del grupo de discusión se enfoca en el habla y en lo que las personas comunican en un contexto específico. Las propias características de la metodología y de la técnica, se centran en la subjetivación y el análisis por parte de la figura investigadora. En consecuencia, permite recabar datos sobre preocupaciones, sentimientos y actitudes de los/las participantes poniendo el foco en las interacciones de diálogo que se dan dentro del grupo (Canales y Peinado, 1994).

En lo que respecta al Delphi es “una metodología estructurada para recolectar sistemáticamente juicios de personas expertas sobre un problema, procesar la información y a través de recursos estadísticos, construir un acuerdo general. Permite la transformación durante la investigación de las apreciaciones individuales de las personas expertas en un juicio colectivo superior” (García y Suárez, 2013:256).

“Los *principios básicos* que rigen la realización de un estudio Delphi son:

1. Es un *proceso iterativo*: consistente en la realización de rondas sucesivas *de consultas* para que las personas participantes revisen sus opiniones.
2. Requiere *retroalimentación*: los y las expertas reciben las valoraciones para contrastar sus criterios con los del resto del grupo y ofrecer nuevamente su juicio.
3. Requiere del *anonimato* para las respuestas individuales.
4. Tiene como propósito la *construcción de un consenso*: este es un acuerdo general de grupo a partir del procesamiento estadístico de las diferencias y coincidencias entre las apreciaciones individuales y sus modificaciones a través de las rondas.” (Ibíd)



## Participantes en los grupos de discusión

El acceso a la muestra se ha realizado a través de la Asociación Alacrán 1997 (Madrid), del Instituto de Adicciones de Madrid Salud (Madrid), de la Fundación Gizakia (Bilbao) y de la Fundación Etorkintza (Bilbao).

Para la presente investigación se han utilizados dos muestras. Por un lado, profesionales, y por otro lado, chicos y chicas jóvenes. Para ambas muestras, la selección de participantes se ha realizado de una forma no probabilística, es decir, intencional.

Respecto a las profesionales, todas mujeres, los criterios inclusivos que se han utilizado han sido, trabajar en recursos preventivos o asistenciales con población joven en relación con la práctica del juego de azar y que contaran con formación en perspectiva de género. En la siguiente tabla 1 se recogen las características de las profesionales participantes:

### TABLA 1.

Características de las profesionales participantes en los grupos de discusión.

Formación / Profesión	Características del recurso en el que trabajan
Educadora Social	Prevención
Educadora Social	Coordinadora del equipo de Educación Social.
Enfermera	Asistencial (equipo de tratamiento específico de adolescentes-jóvenes)
Educadora Social y Psicóloga	Asistencial (equipo de tratamiento)
Trabajadora Social	Asistencial (equipo de tratamiento)
Psicóloga	Prevención
Psicóloga	Prevención

Fuente: Elaboración propia.



En relación a la segunda muestra de este estudio, se trata de chicos y chicas adolescentes y jóvenes, de entre 14 y 18 años, que juegan, o conocen personas jóvenes de su entorno que juegan, de forma recreativa y/o abusiva. Ningún/a participante ha solicitado ayuda por problemas de juego en entidades dedicadas a esta problemática. La muestra se dividió en dos subgrupos: chicos y chicas. Hay que destacar que en el grupo de chicas participaron dos chicos trans que, por pertenencia al grupo y al tratarse de personas muy jóvenes, mantuvieron su participación en el mismo, y no en el de chicos<sup>3</sup>. Así, el grupo de chicos estuvo integrado por 7 chicos cis de entre 14 y 18 años y el de chicas lo formaron 5 chicas cis y 2 personas trans de entre 16 y 18 años.

Así pues, han participado un total de 14 chicos y chicas en su mayoría menores de edad, respondiendo a la necesidad de explorar la detección precoz de factores de riesgo para el inicio de la conducta de juego.

## Participantes en el grupo Delphi

Las personas participantes de esta metodología pertenecen a diversas entidades de UNAD, bajo dos criterios principales de inclusión: ser profesionales con experiencia en el ámbito de las adicciones sin sustancia y atender a personas jóvenes (entre 15 y 35 años) con esta problemática. Se ha buscado la participación de profesionales que incorporen la perspectiva de género, así como una distribución heterogénea de entidades y territorios para no concentrar las respuestas en una única visión experta.

Se conformó un grupo Delphi de 11 personas, 8 mujeres y 3 hombres. En la tabla 2 se recogen las características de los y las profesionales participantes.

---

3 Estos dos chicos trans llevan años participando en el grupo de chicas en el que juegan al fútbol de forma oficial. En el grupo se respeta su identidad sin ningún tipo de problema, y ellos refieren sentimiento de pertenencia al mismo (que es recíproco por el resto de las participantes) aunque su identidad no sea la de mujer. En el proceso del grupo de discusión quedan patentes las vivencias acordes a su socialización en las disposiciones sociales, afectivas y relacionales asignadas al género femenino/las mujeres en relación al juego de azar y el acceso al mismo.

**TABLA 2.**

Características de las profesionales participantes en el grupo Delphi

Comunidad Autónoma/ Provincia	Cuántas personas con problemas de juego de riesgo o mayor gravedad atiende
Andalucía/ Huelva	Entre 21 y 30
Cantabria/ Cantabria	Entre 6 y 10
Comunitat Valenciana/ Castellón	Más de 50
País Vasco/ Álava	Entre 11 y 20
Extremadura/ Badajoz	Entre 31 y 40
Cataluña/ Barcelona	Entre 1 y 5
Castilla y León/Salamanca	Entre 1 y 5
Galicia/ A Coruña	Más de 50
País Vasco/ Bizkaia	Entre 11 y 20
Cataluña/ Barcelona	Entre 1 y 5
Comunidad Foral de Navarra/ Navarra	Entre 1 y 5

Fuente: Elaboración propia.

## Procedimiento

El trabajo se inició con la sistematización de investigaciones científicas existentes sobre el juego de azar, los factores de riesgo asociados al juego en la adolescencia y el trabajo preventivo. Se priorizaron los estudios realizados desde el paradigma de género y con metodología cualitativa, en línea con la metodología propuesta en este estudio.

Después de revisar la literatura, se contactó con las organizaciones y entidades que podían facilitarnos el acceso al campo: en Madrid el Instituto de Adicciones del Organismo Autónomo de Madrid Salud y la Asociación Alacrán 1997, y en Bilbao con la Fundación Etorikintza y la Fundación Gizakia.

En todos los casos se informó a las entidades de los objetivos, la voluntariedad y la confidencialidad de los testimonios que surgieran en la investigación. Para la participación de los y las menores en los grupos de discusión, se procedió también a tramitar los permisos de madres/padres y/o tutores/as legales pertinentes (Ver Anexo 1)

Para los grupos y entrevistas a profesionales se nos proporcionó la información para contactar a las profesionales participantes y fijar una fecha para el grupo de discusión. Además, se elaboró un guion para estructurar y guiar la conversación de manera productiva (ver Anexo 2). El grupo se reunió a finales de febrero de 2024 en el Centro de Atención a las Adicciones de La Latina. Se explicó nuevamente el objetivo principal de la investigación y se ofreció un espacio para resolver dudas. Todas las participantes aceptaron participar y dieron su permiso para grabar el grupo de discusión firmando un consentimiento informado. El grupo de discusión tuvo una duración de aproximadamente una hora y media.

Una vez realizado el grupo de discusión se transcribió lo expresado literalmente. Tal y como se acordó, se les mandó la transcripción a las participantes, de forma que pudieran realizar los cambios que considerasen oportunos y quedaran satisfechas con lo recogido. También se les pidió que se autoasignaran un seudónimo. Por último, se hizo un análisis de contenido temático / categorial, descomponiendo el texto en unidades de análisis para agruparlas en categorías temáticas<sup>4</sup>.

Para los grupos de discusión de chicos y chicas se contactó con la Asociación Alacrán 1997 que se encargó de gestionar todo lo necesario para la realización de ambos grupos en sus dependencias a finales de febrero de 2024. También se elaboró un guion para cada grupo, aunque en todo momento se priorizó que los y las adolescentes pudiesen expresarse con

---

4 Vázquez (1997) descompone el análisis en tres fases: el preanálisis, la codificación y la categorización. El preanálisis consiste en organizar el material, a partir de los objetivos de la investigación e identificando las dimensiones a estudiar. En la codificación, se descompone y se clasifica el texto en unidades de significado. Finalmente, en la categorización, se procede a la organización y clasificación de las unidades de análisis en base a las analogías presentes entre ellas en términos de contenido semántico.

total libertad acerca del tema objeto de la investigación. Ambos grupos duraron cada uno casi hora y media. Todas las personas invitadas aceptaron participar y dieron su permiso para grabar el grupo de discusión.

Se transcribió lo expresado literalmente en ambos grupos y se hizo un análisis de contenido temático / categorial, descomponiendo el texto en unidades de análisis para agruparlas en categorías temáticas.

Una vez realizados los grupos de discusión y entrevistas, se procedió a elaborar un cuestionario de respuesta abierta para las y los profesionales participantes del grupo Delphi (Ver Anexo 5), fundamentado en lo que apunta la literatura sobre el objeto de estudio, y en lo extraído en un primer análisis en los grupos de discusión, con el objeto de ratificar algunas de las evidencias extraídas respecto de las prácticas de riesgo o problemáticas relacionadas con el juego y las apuestas en jóvenes.

Se procedió a la sistematización y análisis de las respuestas obtenidas en ese primer cuestionario, y se les hizo una devolución de conclusiones a principios de mayo de 2024. En ambas rondas, se obtuvo una tasa de respuesta de 8 profesionales de los 11 que inicialmente conformaron el grupo.

De ese cuestionario y encuentro se procedió a realizar una extracción de afirmaciones hechas por el grupo de profesionales participantes, las cuales conformaron un segundo cuestionario de respuesta cerrada que permitiese alcanzar un consenso en la elección e identificación de factores relacionados con el inicio, mantenimiento y desarrollo del juego problemático/patológico.

Finalmente se procedió a la redacción completa de este informe y a su revisión por parte de UNAD.

ESTUDIOS E INVESTIGACIONES UNAD

Detección temprana con perspectiva de género de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad

05

RESULTADOS



---

UNAD

La Red de atención a las adicciones



## RESULTADOS

Por seguir con el mismo orden de apartados que se expone en la revisión de las fuentes secundarias, se ha organizado el análisis de los resultados de las fuentes primarias en este orden: **factores de riesgo individuales, factores relacionales y factores sociales**. Sin embargo, es necesario señalar que los resultados que se relacionan con los factores de riesgo individuales, por ejemplo, con las creencias en torno a la suerte y la habilidad en el juego y los sesgos cognitivos en torno a la práctica de juego, habitualmente son compartidos por el grupo de iguales (factor relacional), toda vez que la publicidad sobre el juego (factor social) los utiliza, a sabiendas de que no responden a la realidad, para ganar “adeptos/as”. Es decir: el modelo de factores de riesgo y protección lleva a analizar la información en base a esta categorización, pero es fundamental no perder de vista **la intersección entre los tres niveles y su mutua correspondencia**.

### 1. Factores de riesgo individuales

Las creencias son aspectos, a priori, de carácter personal, pero en el caso del juego se ha podido comprobar que las mismas son compartidas entre iguales. Así, este apartado de resultados comienza con una cuestión clave en este estudio, siendo la primera que se planteó en los grupos focales: el juego ¿es una cuestión de habilidad o más bien de suerte?

En el texto se explica que, ciertamente, existen juegos de azar en los que la habilidad también puede afectar al resultado. El problema que se observa en la juventud que integró los grupos es la sobreestimación de la habilidad frente a la suerte, incluso en juegos de puro azar, así como la confusión en torno a esta cuestión.

Formulada la pregunta, estas son algunas de las respuestas:

*En las cartas, o en las de apuestas de Reta, por ejemplo, Yo creo que ahí hay habilidad también. Un poco también la estrategia (Chica).*

*No es tanta suerte, es más habilidad (Chica).*

*Habilidad, porque hay juegos que apuestas y también tienes que ser listo, por ejemplo, en el póker, que tienes que saber llevar las cartas para no perder dinero, aunque también se trata a veces de un poco de suerte, pero habilidad también (Chico).*

### Conversación entre dos integrantes del grupo del grupo

*Los dados entiendo que las dos, habilidad y suerte (Chica).*

*¿En los dados? ¡Si es la misma posibilidad que te toque un 1 que un 6! (Chica).*

*Será que tú no tienes habilidad tirando dados (Chica)*

En concreto, en el caso del póquer, la estimación de habilidad y suerte la fijan algunos chicos en un 70-30, es decir, que un 70% del resultado tendría que ver con la habilidad y el 30% restante con la suerte. Comenzaron por valorar un 50-50, luego un 60-40 y finalmente subieron hasta el 70-30.

*Yo creo que es suerte, porque no te asegura nada en ningún juego. Nadie te asegura que vayas a ganar en ningún juego, pero también es habilidad, porque tienes siempre tus motivos para apostar a algo o alguien. Por ejemplo, el Madrid es el mejor equipo y siempre juega mejor (Chico).*

*Estrategia, sí, porque la gente no dice ¡va, voy a ir y voy a poner a cualquier número! Hablas con la gente y ves que tienen en la cabeza una estrategia, un tal de cómo hay que apostar, qué números suelen salir más... (Chico).*

Al hilo de esta cuestión en torno al peso de la suerte y la habilidad, también se extienden una serie de ideas erróneas, mitos o sesgos que han sido ampliamente estudiados, hasta el punto de poder listarlos, denominarlo de forma propia y conformar escalas específicas para medir los errores cognitivos más extendidos y su correlación con el nivel de problematicidad del juego que se desarrolla.

La opinión de las profesionales:

*Es que no saben ni lo que son los juegos de azar... Cuando inicias preguntando qué es un juego de azar, te dicen "no hombre, pero el póquer no es un juego de azar, porque requiere de habilidades".*

Acerca de esta cuestión es de destacar que los y las profesionales participantes de la técnica Delphi concebían los factores individuales como más relacionados con el desarrollo de un juego patológico, siendo los sociales y relacionales los que, como veremos después, les parecerían más relevantes en el inicio y mantenimiento de la conducta.

### 1.1. Los sesgos cognitivos

Teorías cognitivas como la Teoría Racional Emotiva aplicada a la adicción (RET en sus siglas inglesas), señalan que los sesgos o errores cognitivos influyen en el inicio y el mantenimiento de la conducta de juego, o son agravadas por estas creencias, toda vez que también influyen a la hora de asumir más riesgos por la percepción ilusoria de un mayor control sobre el resultado del juego (Larrubia, 2018).

En sendos grupos, chicos y chicas dan por bueno el denominado sesgo de "azar autocorrectivo", que como se describió en la teoría se relaciona con la idea de que cuando un resultado no ha salido durante un tiempo considerable, hay más probabilidades de que salga o que esté más cerca de salir.

*Yo creo que ahí hay habilidad también. Un poco también la estrategia. Si tú has cogido que toca negro, y le toca rojo, a la siguiente hay más probabilidad de que te toque negro (Chico).*

También aparece esa creencia cuando la persona considera que el resultado de cada juego no es independiente a los anteriores ni posteriores, sino que éstos se encadenan entre sí.

*En la ruleta lo que influye es la probabilidad de que pueda caer o no. Si por ejemplo ves una partida y ves que está cayendo varias veces en un mismo color, a lo mejor ves que tiende a caer en ese color y ya puedes jugar con la probabilidad de que caiga en ese color o no (Chico).*

Otra de las ideas que comparten las chicas y chicos participantes en los grupos es que las apuestas deportivas, principalmente de fútbol son, por un lado, más seguras en cuanto que los conocimientos en torno a ese deporte, ser hincha, aficionada/o o practicarlo brindan ese plus de conocimiento y habilidad que te permite apostar con más probabilidad de obtener el beneficio. Aun y con todo, aquí siguen utilizando las probabilidades de forma arbitraria, con sesgos.

*Mucha gente que apuesta, por ejemplo, en el fútbol, también analiza un montón los entrenamientos de los equipos que van a jugar y todo eso, ya no solo de ganar o perder, sino de cómo juega cada uno, analizando las posiciones, los cambios... Todo... Es más matemático que otra cosa. Sí (Chica)*

*En las apuestas de deportes, que supuestamente también es azar, también vas viendo cómo van los equipos anteriormente, que puede ocurrir lo contrario, pero es más un poco más probabilidad; si han ganado no sé cuántos partidos, es más probable que ganen este partido, pero si ha perdido los últimos tres o cuatro, pues es más probable que pierda (Chica).*

Por otro lado, consideran más confiables las apuestas deportivas en la medida en que las asumen como la apuesta de una cantidad de dinero fija, no especialmente elevada, y el juego y la apuesta terminan cuando finaliza el evento. Por ello, esa fórmula no la perciben como riesgosa para el desarrollo de una posible conducta adictiva.

*Hablando de apuestas deportivas, tú apuestas 5€ a que marca un gol, y pues los 5€ ya están puestos y no vas a apostar más que eso (Chica).*

Este testimonio responde al modelo más clásico de las apuestas de fútbol u otros deportes. Sin embargo, en la actualidad existe la posibilidad de realizar apuestas combinadas o predicciones sobre aspectos diferentes de un mismo evento mientras éste se desarrolla, por ejemplo, al brindarte en un momento la posibilidad de apostar por la persona que meterá el segundo gol, por el número de lanzamientos a puerta, el número de goles del segundo tiempo, o cualquier otra circunstancia.

*En ese caso le metes una de 20€ y luego tienes 20€ y lo distribuyes en varias apuestas, en una combinada. Ahí te gastas lo mismo, pero pierdes una de normal, no pierdes dos (Chico).*

*También puedes hacer que luego, durante el partido, porque van saliendo más apuestas, es decir, que luego puedes apostar a que el otro equipo remonta, por ejemplo (Chico).*

*Yo conozco más gente que hace la primera apuesta y ya depende de si ves un partido que dices ¡oye, esto está siendo brutal!, y dice: voy a volver a apostar a que mete éste ahora (Chico).*

El resto de creencias erróneas, mitos y sesgos, en unos casos los manifiestan más ellas y en otros ellos.

Las de las chicas se centran más en hablar y ponderar la técnica, la estrategia y las habilidades que el azar o la suerte, pero sus testimonios, a juicio de las trabajadoras de campo, no proviene tanto de la experiencia propia de juego o las apuestas, sino de mitos o creencias extendidas asumidas como veraces:

Unas habilidades que también se pueden adquirir a través del aprendizaje de las técnicas que utilizan las personas que, a su juicio, “siempre ganan”.

*es que siempre, en todos los sitios, vas a escuchar a alguien decir ¡mira, esta persona siempre viene y siempre gana en el mismo juego!, entonces eso es como que te hace ver cómo lo hace, intentas pillar la técnica que tiene para que si tú vas a jugar en la siguiente ronda o lo que sea, o a lo mejor dos meses después, cuando lo hayas analizado, ya sabes, ya dices ¡mira, este siempre está aquí, siempre gana!. Es por esto, esto y esto. Entonces voy a probar de hacerlo a su manera y ahí a lo mejor tienes suerte y ganas, o lo has hecho mal. [...] Es una estrategia para saber, para no perder dinero, o por lo menos hacer el intento de no perderlo (Chica).*

En este testimonio, además, se puede identificar que en ningún momento se contempla el azar. Así, si el resultado es negativo, no tiene que ver con la suerte, sino con una mala ejecución de la técnica o la falta de aprendizaje completo de la estrategia “....lo has hecho mal”.

Una vez adquirida la técnica, la experiencia en utilizarla, la práctica, corrobora la idea de que siempre son las mismas personas las que ganan.

*.. pero es también por experiencia. La mayoría de veces que ganas un bingo, lo siento, pero son señoras mayores (Chica).*

*la gente que gana mucha pasta en las salas de apuestas es porque tiene mucha experiencia y también muchas cosas jugadas..., por suerte a veces, pero pocas veces, o sea, es en plan casi siempre, si te das cuenta, en el bingo casi siempre lo consigue la misma persona (Chica).*

Vista la atribución de habilidad al jugar al bingo, el sesgo lleva incluso a creer en la capacidad para controlar la ruleta del casino regulando la fuerza con la que se tira.



*No es tanta suerte, es más habilidad, porque tú sabes la fuerza con la que lo estás haciendo, porque a la primera nunca apuestas mucho, a lo mejor echas ¡yo que sé, 25 céntimos! y a la segunda, cuando ya lo has probado ya dices ¡venga voy a echar 2€!. Quiero decir que...(Chica)*

Los chicos, por el contrario, hablan y se enfocan más en los aspectos económicos del juego y en el riesgo de caer en la idea equivocada que Leiseur (1994) denominó “la caza”; la creencia de que “si pierdo dinero jugando, debo intentar recuperarlo”, que es un pensamiento muy relevante a la hora de diagnosticar el juego patológico, tal y como se recoge en la parte teórica de la investigación.

Conversación entre chico 1 y chico 2.

*- Por eso hay veces que la persona pierde y sube la apuesta (Chico1)*

*- entonces juegas para recuperarlo (Chico 2)*

*...esa racha ya se pierde y empiezas a perder y a perder. Y por más que pierdes, sigues pensando ¡bueno!, ¡ya que he perdido mucho, pues a lo mejor gano esta! y sigues perdiendo y perdiendo (Chico).*

Se observa a través del testimonio de otro chico otro sesgo cognitivo bastante asociado al juego de riesgo o problemático. Es el que Chen-Gamboa et al. (2019) denominan de “accesibilidad”, a través del cual las ocasiones de ganancia, aunque sean aisladas, prevalecen en la memoria por encima de pérdidas más frecuentes y regulares.

*Es más la sensación de haber ganado que haber pasado por esa racha de no ganar y ahí a la gente le engancha, vamos (Chico).*

*Como pierdes mucho, una vez que ganas es como que..., como que no está todo perdido y puedes seguir ganando y ganando. El recurso de esa ganancia es la que te da esa confianza de que puedes seguir ganando Chico).*

*Por ejemplo, ganas, pero igual a la siguiente pierdes, pero sí, dirás ¡Ah, sí, he perdido, pero a lo mejor me pasa como antes, que he perdido y luego gano, y luego puedo ganar y ganar! (Chico).*

En el siguiente testimonio se pueden observar dos fenómenos, el de la “caza” por un lado, en las líneas finales del extracto, y por otro, al principio del testimonio, los sistemas tan poco éticos que se utilizan en el juego para obtener ganancias; jugar con fichas y no con dinero dificulta al jugador ser consciente de las pérdidas reales que está teniendo.

*Como que con el póquer tú puedes liarla más, porque como ahí tú vas a jugar con tu dinero, pero lo cambias, porque no vas a poner un billete de 50€ en la mesa, sino que tú vas a tener tus fichas ahí y tú ya vas manejando tu dinero, y tú ves y te puedes arriesgar en una apuesta y subirlo, depende de cómo juegues y demás, y en el momento que te lo quitan, la persona no se va, y ese sentimiento de poder recuperarlo se vuelve al final en un círculo de pérdidas (Chico, el más mayor).*

Como se ha señalado, los sesgos que tienen los discursos de chicas y chicos versan sobre cuestiones muy diferentes. En el de ellos aparece en mayor medida el aspecto económico y en ellas el mayor influjo de la habilidad y el aprendizaje para influir en el azar.

Del discurso del grupo de profesionales se apuesta por generar una conciencia crítica frente a estos errores y sesgos.

*Esto también lo trabajamos mucho en sesión, el cómo están hechos los juegos para hacerte pensar todo esto. Es decir, nosotras también vamos un poco a cómo están hechos para que ellos y ellas sean críticos. No solamente qué te pasa a ti, sino por qué te pasa, qué es lo que hace que al final acabes pasando más tiempo y apuestas más de lo que a ti te gustaría. ¿Por qué?, porque entonces, cuando ya les enseñas la otra parte, ven que están diseñados así, ya ellos y ellas pueden entender un poco cómo va, y ellos mismos te sacan estas cosas. Entonces, también fomentar esa visión crítica de ¿por qué te están diciendo esto? ¿por qué quieren que tú ganes dinero?*

*Se habla en general, para que todas las personas que estén ahí se sientan incluidas. Se parte de la base de que vamos a diferenciar lo que son los juegos de azar, que muchas veces no lo tienen claro, y en el momento que ya empezamos a hablar de qué son los juegos de azar, realmente ya entramos en por qué son potencialmente peligrosos los juegos de azar.*

## 1.2. La impulsividad: un factor propio de la etapa juvenil

Otro elemento en el que inciden las profesionales como inherente a la etapa juvenil y que influye en el juego y otras dimensiones de sus vidas es la impulsividad.

Señala Ibáñez et al. (2024) que la propia impulsividad de la infancia, la adolescencia y juventud es un factor de riesgo para desarrollar un juego de riesgo, problemático o incluso patológico, sobre todo en la modalidad online, por sus características de fácil acceso y la inmediatez del resultado. En etapas iniciales de la vida se observan mayores niveles de impulsividad, de dificultad de planificación y de anticipación de las consecuencias de nuestras conductas.

La opinión de las profesionales

*Cómo se van moviendo, la propia personalidad.... El otro día me reí con uno, porque esa impulsividad solamente la ven reflejada en el juego, pero cuando te pones a mirar los comportamientos que tienen, en general, dicen ¡ostras!, porque son mucho más impulsivos de lo que creen. Yo le decía: vete a hacer la compra e intenta comprar sólo dos tazas de café ¡a ver si puedes!, y decía él: No, hombre, no, porque hay más..., o sea, la idea es también que vean cómo esa impulsividad no solamente va a estar reflejada en el juego, sino en muchos más comportamientos, en muchas más áreas de su vida, donde les está pasando exactamente lo mismo y no se están dando cuenta.*

### 1.3. Las emociones en torno al juego

En el mismo contexto de la modernidad avanzada donde se conviven continuamente con el riesgo, el acceso institucionalizado y normalizado a los juegos de azar supone entrar en un espacio de riesgos atrayente, seductor y exaltante alejado de la vida cotidiana, y es posible hacerlo a cualquier hora y en cualquier lugar (Vecchiano y Mejía, 2017). De hecho, parece que, durante años, el estudio del origen del trastorno de juego se ha centrado especialmente en dos factores: las distorsiones cognitivas y los niveles de activación o excitación provocada por el juego. La idea es que una persona se mantiene en esta actividad no sólo porque asume como cierto algún tipo de error o distorsión cognitiva que le lleva a pensar que dispone de más probabilidad de ganar, sino también porque el propio juego le produce un nivel de activación o excitación que eso mismo es lo que le empuja a seguir jugando (Larrubia, 2018).

En esta línea, se preguntó a chicas y chicos por el sentido del juego, excluida la obtención de dinero, que era la pregunta previa.

*Cuando empiezas al gustillo de esa...de ver un partido y estar viendo...y que quiero que meta un gol porque así gano la apuesta, quiero, que meta, todo el rato pendiente, como que estás como más activo, por así decirlo (Chica).*

Trabajadora de campo: ¿Y esa sensación es importante?

*Sí, yo creo que sí, estás con la ruleta y estás, o sea, estás loco porque pare y te toque tu número, estás como súper. No sé. Activada...una adrenalina, por así decirlo, entre comillas. No es como una montaña rusa, pero sí (Chica).*

*Porque te gusta lo que te asusta, básicamente. Lo típico, lo de las aventuras. Si ganas siempre, obviamente jugarías porque ganarías dinero, pero si sabes que vas a ganar sería aburrido. Porque si se gana siempre ¿qué gracia tendría? (Chico de menor edad).*

Los refuerzos del juego son intermitentes y variables, y producen una mayor excitación y deseo de mantener la conducta de juego (Larrubia, 2018).

Desde el punto de vista clínico, las profesionales apuntan a otras emociones, en este caso “negativas”, como aspecto asociado al juego. Así, el vacío, la necesidad de tapar esas emociones negativas, etc., también pueden presuntamente “resolverse” a través del juego.

La opinión de las profesionales:

*Hay mucha gente joven que a lo mejor juega desde esa insatisfacción con su vida general y el juego le hace sentir como en un lugar o ser importante o tal; algo que en otro sitio, no siente. Yo creo que eso también tiene mucho tirón. Aparte de ganar, que ya es un subidón, pero como ese “no encuentro mi sitio”, que es muy adolescente. No encuentro mi sitio pero aquí sí he encontrado algo que me es satisfactorio y donde me encuentro yo bien.*

*Cuando alguien tiene un consumo, alguien se refugia en pantallas o alguien tiene el juego hay un para qué. Hay un vacío en su vida y eso sirve para qué..., y llegar al para qué es la cuestión. Y los para qué y las motivaciones de los chicos y las chicas son muy distintas. Entonces, en el juego hay que buscar el para qué. Seguramente sea emocional, tienda al tema de pantallas, igual que consumo u otras cosas, no lo sé. Pero yo creo que va a ir por ahí también.*

## 2. Factores de riesgo socio relacionales

### 2.1. Características de la etapa adolescente y principales instancias de socialización

A lo largo del texto se ha descrito, por un lado, qué lugar ocupa en este momento histórico, con sus características sociales, económicas y culturales, el juego; cómo percibe la sociedad y las personas jóvenes esta actividad y que función cumple su práctica en ese momento vital, donde el grupo de iguales es un referente de peso en el proceso de socialización.

*O sea, los amigos estamos siendo como los seres más importantes (Chico)*

En este apartado resulta difícil aportar testimonios que hablen exclusivamente de cada aspecto por separado, por lo que esperamos que, en su conjunto, ofrezcan una “fotografía” de la consideración social de los juegos de azar, particularmente desde la perspectiva de la juventud, y la función que cumplen los mismos en esa etapa.

La siguiente pregunta versó en torno a la cercanía con la que percibían el mundo del juego y las apuestas, es decir, si a su alrededor había gente que jugaba, apostaba, hablaba de esta cuestión o no; algo que también va a permitir considerar la normalización actual del juego y las apuestas.

*Es que se hacen diariamente. No sé, como todo (Chica).*

*sí, sí...eso sí. Es un mundo cercano (Chico del grupo de edad más joven)*

Así como en el grupo de chicas la edad variaba menos, rondaban en torno a los 15-16 años, en el grupo de chicos se percibía una gran diferencia entre los más jóvenes, con edades comprendidas entre los 14-15 años, y los más mayores, con 16-17 años y alguno a punto de cumplir la mayoría de edad. La diferencia discursiva y experiencial era clara. Sin embargo, en ambos grupos de edad del grupo de chicos, así como en el discurso de las chicas, no se hace referencia tanto a los juegos que conocen o practican, sino que se habla casi en exclusiva de las apuestas. Parece que lo que realmente resulta más cercano es el mundo de las apuestas y de los locales de apuestas.

Entre los chicos más jóvenes se mencionan más los juegos dinerarios tradicionales

*bueno, es que también hay un tipo de juego que es más cotidiano, que lo mismo uno echa a la lotería, otro juega a la quiniela (Chico)*

O apuestas que están más relacionadas con ganar una competición o acertar un resultado que con el posible beneficio económico.



*Pues no lo sé, pero ir a apostar ahí, en plan dinero, pues no, en ningún momento. Bueno, sí, lo típico de yo qué sé, apostar a ver si ganamos este partido y el lunes que viene en el entrenamiento te doy un euro ¿sabes? así, en plan nada más. No típica respuesta de yo que me haya apostado 3.000€ por lo que sea, porque gane este equipo o algo así. Pero sí, es un mundo cercano (Chico del grupo de menor edad).*

*Apostamos 10 céntimos a ver quién corría más rápido y al final gané yo (Chico del grupo de menor edad).*

Siguiendo con las apuestas, más que con los juegos en los que se invierte, hubo personas que conocían más de cerca el mundo de las apuestas a través de otros iguales o personas del entorno familiar.

*Y yo, por ejemplo, mi hermano, eh, que me saca diez años, y cuando tenía pues como mi edad o uno más o así, como que le dejaban entrar en un sitio de apuestas. [...] iba con los amigos y así, pero acabó él solo (Chica) (en algún momento del discurso asocia ese "ir solo" al desarrollo de una conducta problemática)*

*Pues yo he conocido un chaval que literalmente lo ha tomado como rutina. Dice que, por ejemplo, antes de irse a dormir siempre apuesta 4€ a no sé qué. Siempre. Es una rutina que tiene (Chico del grupo más joven).*

Por los discursos se percibe la plena asunción de que acudir a locales de apuestas, principalmente en fin de semana y de manera grupal, con las amistades, resulta una opción más de entretenimiento.

*En grupo, porque ya es fin de semana, no tienen clase, no tienen que ir a trabajar y dicen ¡bueno, voy con los panas (amigos) a apostar! (Chico)*

*Hay personas que lo usan como diversión de fin de semana y otros que lo usan a diario. El del fin de semana es más de grupos, de grupos (Chico).*

*Básicamente habrá gente que sí, que vaya en grupo y se lo tome en serio, pero al final el grupo, pues es más estar con los demás, como que no te quedas encerrado tú ahí en un único juego, aislando todo lo demás (Chico).*

*En un grupo de amigos cada uno pone su dinero y apostamos a los partidos. O sea, imagínate un clásico, un derbi, pues un Athletic- Madrid ¿Apostamos este resultado? Ta. Entonces es un grupo de amigos que apuesta, y si toca, toca. Y si no toca, pues tampoco nos vamos a preocupar. Es decir, a lo mejor pone cada uno 1€, no sé si llega, en un grupo de 15, como mucho 15€ (Chica).*

Como se ha manifestado anteriormente, participar en el juego presencialmente y en grupo provee esos otros elementos que van más allá del dinero e inciden en la socialización, como sentirse parte del grupo o lograr un estatus o una posición valorada por ganar, y supuestamente hacerlo gracias a las habilidades que la persona tiene o ha adquirido.

*Es que lo que vale es ir, ganar y dar envidia al resto. Si no, no tiene gracia (Chica).*

En el caso de los chicos se hace referencia en mayor medida a la presión social que ejerce el grupo a la hora de apostar.

*..porque a lo mejor tienes un amigo que le gusta como pinchar para que sigas apostando (Chico).*

*Yo no sé muy bien, pero yo a lo mejor creo que pierdes mucho más cuando vas con amigos, porque entiendo que si tu amigo te dice ¡venga, tú, apuesta a esto!, porque yo que sé, que*

*piensa que vas a ganar o algo así. Yo creo que pierdes más cuando vas con los amigos (Chico).*

*Te incitan. Puede que te inciden y no ponen ellos y ya luego cuando tú ganas ellos quieren algo (Chico).*

*Sí, sí, en grupo te puedes calentar más, entras más (Chico).*

*Yo creo que es más por lo social, porque igual hay uno que se va todos los días a apostar y lo toma como una rutina, pero para sus amigos no lo es. Tú lo tomas como una rutina, vas todos los días y apuestas todos los días, y luego el fin de semana tus amigos te invitan y tú vas con ellos. Es algo más...como que vas cuando tus amigos quieren (Chico).*

#### La opinión de las profesionales

*Se trata de dotar de habilidades. De nada sirve que sepa muy bien identificarlo y luego no sepa enfrentarme. Tener un grupo de iguales que te están presionando y no tener herramientas y estrategias..., y es que te persuaden de mil formas para que llegues a jugar. O sea, que creo que todo esto ayuda y mejora y que también hay que trasladarlo.*

Los chicos de mayor edad, algunos con experiencia en apuestas y espacios de juego como salas de juego y casinos, contemplan dos aspectos en el juego presencial; el que se desarrolla de forma grupal, más ligado al entretenimiento y no tanto a lo económico, y el individual, cuyo propósito es la aplicación de estrategias que aumenten la probabilidad de conseguir dinero. Este último lo definen como un juego “más serio” donde no está presente la presión del grupo de iguales para gastar más de lo inicialmente previsto.

*Cuando vas solo es más que te gastas el dinero que habías pensado gastarte. Yo, cuando voy solo, apuesto el dinero que tengo pensado apostar y no apuesto más (Chico).*

*A ver, si por ejemplo ya es rutina de todos, todos los días, te sueles ir más solo. Pero por ejemplo, si estás en fin de semana o que ya te quieres divertir, pues ya vas más con tus amigos (Chico).*

*Yo creo que se va solo cuando se va con mentalidad de jugar tú. Y si vas con un grupo, yo creo que a lo mejor no le das tanta seriedad (Chico).*

### La opinión de las profesionales

*¡Fíjate!, el tema de los amigos es súper importante. Porque hay una presión brutal, pero brutal. Y cuando tú dices ¡no, yo no juego a nada! te miran como ¿qué ha pasado? Y no te vas a poner a explicar tu historia, pero es como con el alcohol. Yo, por ejemplo, que ahora no puedo beber, cuando digo no bebo la gente yo creo que piensa que soy alcohólica, que soy alcohólica rehabilitada.*

*Es que es eso, que estamos hablando de que con 38 años y con una personalidad que... que a mí que me digan rara por no beber me lo paso por..., pero una chavala de 15... O sea, de hecho, yo no bebo ahora, pero a los 15 sí.*

*Y cuando hablamos de estas primeras señales que vemos al principio; simplemente hacer una apuesta, tenerlo como alternativa de ocio, plantear simplemente que tú los fines de semana el plan que propones es ir a una casa de apuestas, hay que intervenir para que pierda la motivación. El tema del ocio es muy importante.*

*Pero por eso es importante, y por eso nosotras decimos “en el minuto cero”, porque esa prevención que tú haces con esos cuatro mensajes preventivos, esas cuatro pautas, hacen que a lo mejor nunca pise un local.*

Otra de las instancias de socialización que da el relevo en un momento de la etapa evolutiva al grupo de iguales es la familia, que con mayor o menor importancia en un momento u otro siempre está presente. A pesar de que chicas y chicos no han comentado apenas nada al respecto, las profesionales, lógicamente, las consideran una instancia imprescindible

en la prevención y en el trabajo de reconducir las conductas de riesgo con el juego. De ahí que todos los programas de prevención juvenil las incluyan, así como a otros perfiles profesionales.

*Al final, aparte de incluir la perspectiva de género en el aula, a mí sí que me llama mucho la atención que cuando vamos a hablar del tema con profesionales, sólo sean los profesores los que contestan a la pregunta de ¿qué juegos de azar hay? ¿a qué juegos de azar juegan?, porque están con la juventud, pero otros profesionales desconocen mucho el tema.*

*Entonces creo que esa parte del programa, que esa información y formación, también aporte tanto a las profesoras mujeres, otros profesionales, como a las familias también, tanto a padres, madres, etcétera, porque hace que los adultos también se empiecen a preocupar por este tema, porque es que empezamos a hablar muchas veces del juego y es que se les abren los ojos como diciendo ¡madre mía, me acabas de abrir un mundo paralelo que yo lo planteaba como un riesgo!*

En cuanto a las diferencias entre chicas y chicos a la hora de jugar, elegir unos juegos u otros, etc. en este contexto grupal, son las chicas las que reconocen que sí existen, pero esta vez en cuanto al tipo de juego que eligen ellas y los chicos, toda vez que también tanto ellas como ellos los asumen como actividad de ocio.

*A ver, el bingo, mujer. Yo conozco un montón, pero un montón de chicas, te lo juro, que van al bingo, o sea, que van al bingo en vez de irse de fiesta en una discoteca. Se van al bingo. Pero después, en apuestas de deportes y apuestas de ruleta o todo eso, son hombres (Chica).*

*Fútbol. Por desgracia, más hombres, en las apuestas de fútbol. Y después, por ejemplo, bueno, de deportes en su totalidad. Bueno, ahí son más hombres. Y después en las chicas... el bingo (Chica).*

*..un montón de chicas de los 18, en vez de ir a una discoteca se van al bingo (Chica).*

*Sí, se ha puesto esto muy de moda, de cumplir los 18 y ¡nos vamos al bingo! (Chica).*

*Y vas al bingo y te tomas un cubata mientras que juegas al bingo (Chica).*

El único chico que se manifiesta a este respecto opina que actualmente la industria del juego está intentando que las mujeres se sumen a las apuestas deportivas, dado el auge del fútbol femenino.

*En los anuncios y tal, se ve mucho más ahora que antes. Y antes el fútbol, bueno, el deporte en general, como que no era para las mujeres, y sin embargo ahora sí (Chico).*

A pesar de todo, se comprueba que son más los chicos que apuestan al fútbol femenino.

La opinión de las profesionales:

*Entonces, bueno, creo que también la forma en la que enfocamos desde la prevención en general, y hablo de "La Contrapartida", que es la experiencia que tengo, es hablar desde esta perspectiva de género, hablar en chicos y chicas, hablar de juegos en los que las estadísticas nos dicen que están jugando ellos y ellas, para que ella mismas y para nosotras sea más fácil detectarlo.*

*Porque si no, el público que nos escucha no se siente aludido y aludida. Porque si sólo habláramos de chicos y de apuestas deportivas, claro, las chicas no van a hablar. Pero, sin embargo, cuando nosotras hablamos de que tenemos esa perspectiva de género incluida en todas las situaciones, eso hace que también se sientan identificadas y que luego nos puedan consultar. Y sí, es verdad que a la consulta llega mucho lo que decís de "me preocupa un amigo, me preocupa mi primo...", por el tema de ayudarles.*

*Y de incluirlas a ellas, totalmente. Porque el programa está diseñado con perspectiva de género en todas las fases y actuaciones. Y de hecho, una de las estrategias que comentaba, que es el tema de las redes sociales, nos permite mucho llegar a las chicas y porque también hay que pensar lo siguiente: actualmente no nos encontramos con chicas adolescentes con una problemática grande o severa de juego, pero va a llegar, va a llegar. Entonces nuestra labor, desde la prevención, es evitar que eso llegue. Y la manera que tenemos o la forma que tenemos de llegar a todo el público, no solo a los chicos porque sean ellos los que están jugando o en su mayoría los que están jugando, es a través de este tipo de estrategias. Nosotras, a través de redes sociales, somos capaces de llegar a las chicas. Cuando estamos en el aula, el módulo*



*está diseñado con esta perspectiva de género para hablar a todas las personas que estén en el aula. No sólo a las personas que están jugando, ya que también me interesan las que no están jugando y que pueden ser susceptibles de jugar o aquellas que van a identificar la problemática en otras personas.*

*Y se habla de una forma general, pero luego hay una parte que es "el trivial", que es muy interactiva y que ahí sale de todo. Claro, entran preguntas de apuestas deportivas, de las casas de apuestas, de tipster, de rascas, de las influencers..., o sea, que al final es una sesión muy inclusiva. Por eso también sí que es verdad que a la hora de llevar casos como tal (personas con las que hay que hacer un trabajo más allá de la prevención), el número de chicos es mucho mayor que el de chicas. Pero en el ámbito comunitario, que lo trabajamos muchísimo, como en centros educativos, el porcentaje que tenemos actualmente en el trabajo sobre prevención, que es mucho mayor, las chicas están por encima, en número, actualmente. Esto es muy interesante, porque es lo que decíamos, es que nuestra labor, nuestro objetivo, es prevenir que eso ocurra y detectar qué casos son de riesgo para poder pasárselo a las compañeras de educación social o de orientación familiar.*

Volviendo a la función del juego como elemento de diversión grupal, se ha podido comprobar que, efectivamente, ellas y ellos contemplan el juego y/o las apuestas como una opción de ocio compartido que, para que serlo, requiere de lo presencial, es decir, de un espacio físico, bingos en el caso de las chicas, y de salones de juego para los chicos principalmente, donde además de "hacer grupo", pertenencia y socializarse, obtienen otros beneficios, como contar con pantallas enormes para ver el fútbol en las sala de juego mientras consumen muchas veces alcohol a menor precio que en otros locales de hostelería, y eso tanto en los bingos como en las salas de juego.

Para corroborarlo, se insistió en preguntar si preferían el juego presencial o el online.

*Yo creo que cuando se queda con amigos, creo que es más el ir a un sitio (Chico).*

*Yo, es que creo que el bingo online pierde la gracia (Chica).*

*Sí, sí, porque claro, en el bingo dan cubatas a 3€, o 2,5€, entonces vas al bingo (Chica).*

*Yo quiero ir. Jugar un cartón o dos o tres, los que se alargue la copa. Es que según la copa (Chica).*

*Es que hay mucha gente que se pasa allí, porque las copas suelen ser muy baratas, ¡eh! (Chica).*

Además de las ventajas que perciben en el juego presencial unas y otros, las chicas en particular valoran que esos espacios físicos pueden brindar la oportunidad de aprender las estrategias de juego que utilizan personas con más experiencia, “esas que siempre ganan”; algo que se relaciona igualmente con la cuestión de los sesgos cognitivos y con el peso del azar y la habilidad que manejan.

*De ir, presencial, porque siempre, en todos los sitios, vas a escuchar a alguien decir ¡mira! ¡esta persona siempre viene y siempre gana en el mismo juego!, entonces eso es como que te hace ver cómo lo hace, intentas pillar la técnica que tiene para que, si tú vas a jugar en la siguiente ronda, o lo que sea, o a lo mejor dos meses después, cuando lo hayas analizado, ya sabes, ya dices ¡mira, éste siempre está aquí, siempre gana! Es por esto, esto y esto. Entonces voy a probar de hacerlo a su manera y ahí a lo mejor tienes suerte y ganas, o lo has hecho mal (Chica).*

En el juego presencial también resulta muy importante rescatar el sentir de las mujeres en esos espacios, puesto que los copan, en su mayoría hombres, y por ende están muy masculinizados. Por eso, ellas allí no se sienten ni cómodas ni seguras. Los siguientes testimonios corresponden todos al grupo de mujeres.

*En las casas, en algunas casas de juego, por ejemplo, para mucha gente es incómodo estar, porque no hay un ambiente...( Chica)*

*Y el hecho de que hay tanta gente que se mete, a lo mejor hay mucha gente metiéndose cocaína, pero es que ahí delante del bar estás en la mesa y se ponen uno y p´alante ¿sabes? Y le da igual. Entonces llega un punto de la noche en el que tú estás ahí y dices oye, yo me quiero ir, yo me tengo que ir a mi casa, pero no me puedo ir porque mis amigos están ahí y ahí (Chica).*

*Sí, podría ser. Pero también depende mucho de la zona, te quiero decir jeh!, no es lo mismo que bajes al casino, que a lo mejor está debajo de tu casa, lo conoces perfectamente, sabes quién va, y como te da un poco de mal rollo ese casino por X o por Y. Porque es verdad que en los casinos y en esos sitios, aparte de que se juega y todo eso, se mueven un montón de cosas en sentido de drogas, se mueven muchas drogas allí. Pues tú a lo mejor dices ¿este no me gusta porque sé que se mueven drogas!, entonces a lo mejor puedo referirme al de un barrio que está lejísimos, pero porque lo veo más seguro, no sé si me entiendes (Chica).*

Frente a las casas de apuestas, el bingo se presenta como la opción más confiable para las chicas

*También tiene mucho sentido lo del bingo. Hay más mujeres. Y como hay más mujeres, o sea, nosotras...o yo, por ejemplo, a mí no ¿vale? Pero hay un montón de mujeres que se sienten muy incómodas con un montón de hombres, pero en el bingo, como que hay un montón de mujeres y es gente mayor. Es como más seguro y te sientes como más arropado (Chica).*

## 3. Factores de riesgo sociales

### 3.1. Contexto social actual en torno al juego

#### 3.1.1. La normalización del juego

El nacimiento de este fenómeno masivo responde mejor a una interpretación sociológica que puede dar cuenta de las características y el significado que asumen las prácticas de juego para las personas que se acercan a esta actividad en la actualidad. El juego de azar sería una dimensión de una más amplia cultura del azar, y de otra aún más amplia; la cultura del riesgo que impera en la sociedad moderna contemporánea. Como se señalaba en lo teórico, Reith (2002) analiza la transformación política, cultural, social y económica de las últimas décadas, a partir de la cual prima un modelo económico neoliberal, la digitalización económica y la expansión de internet frente al modelo antecedente. En este contexto, el mercado del azar propone juegos centrados en una exaltación del riesgo, en un contexto donde el azar se convierte en una actividad normalizada y rutinaria.

Giddens (1995, en Vacchiano y Mejía, 2017) señala que el riesgo es un pilar de la modernidad avanzada a través del cual reconocemos que ningún aspecto de nuestras acciones se atiene a una predeterminación, sino que todas son susceptibles de afectarse por contingencias, por lo que vivir en ese contexto implica vivir con una actitud de cálculo hacia nuestras posibilidades de acción individual y colectivamente.

*Yo pienso que es por la época en la que estamos viviendo. Yo creo que ahora es más..., no sé, pero yo ahora veo mucho más apuesta que antes (Chico).*

*¡Pero si lo plantea el gobierno!, también te digo. O sea, yo ahora mismo si quiero entrar a una carrera necesito tener más nota que este chaval, porque si no me quita la plaza. O sea, sigue siendo apuesta (Chica).*

Trabajadora de campo: porque es una sociedad en la que hay que competir ¿no?

*Sí (varias chicas).*

*Constantemente (Chica r)*

*O sea, es porque siempre hay el típico pique con tu amigo de vengas quien llega antes, quien saca más nota, quien hace no sé qué (Chica).*

Este proceso de transformación también ha concedido a la agencia individual un nuevo protagonismo a la hora de construir la biografía individual. Y también se ha ido constituyendo un proceso de individualización de los cursos de vida.

*Porque es como... Que somos como... En cierto modo somos muy egoístas. Para intentar conseguir algo que nosotros queremos, necesitamos como compararnos con alguien para llegar a lo que queremos (Chica).*

*Compartir no, dar envidia, ya está (Chico).*

*¡Imagínate! Yo apuesto que va a ganar el Atlético contra el Betis 2 a 0 y ella dice que es al revés. A lo mejor yo, que estaba estudiando todos los partidos, que he hecho todas las jugadas, todo en todo momento, y tengo esa idea por eso, pero no porque lo vaya a compartir, sino porque así gano yo la apuesta. Esto es un bien propio (Chica).*

En el grupo Delphi se ahondó en las razones por las cuales consideraban que se había producido esta normalización del juego. Las respuestas fueron muy variadas, y en una segunda vuelta, con la indicación de categorizar del 1 (puntuación más baja) al 5 (puntuación más alta) los factores señalados para esa normalización, este fue el resultado:

## FIGURA 1.

“¿A qué atribuye la normalización del juego?”

Importancia otorgada	Factor más señalado	Porcentaje de profesionales que lo votaron
1 (más baja)	La publicidad, el marketing, las estrategias de las operadoras y la falta de regulación de la publicidad.	43%
2	A la sociedad de consumo que alienta los resultados inmediatos.	43%
3	La proliferación de casas de apuestas.	43%
4	Factores sociales como la individualización, el éxito asociado a tener dinero, etc.	43%
5 (más alta)	La publicidad, el marketing, las estrategias de las operadoras y la falta de regulación de la publicidad.	28,5%
	El uso de internet y redes sociales, que es masiva entre la juventud.	28,5%
	Factores sociales como la individualización, el éxito asociado a tener dinero, etc.	28,5%

Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar, el señalar los factores más importantes genera mayores dificultades de consenso, con una opinión dividida en tres factores: la publicidad y el marketing (y su falta de regulación), el uso de internet y redes sociales y los factores sociales como la individualización.



### 3.1.2. El dinero. ¿Una cuestión de clase?

Al preguntar qué les atraía del mundo del juego, las chicas mayoritariamente y casi al unísono informaron que lo más atrayente del juego era, a priori, el dinero. Ellos ratificaron ese aspecto.

*Pues que las cosas son como son, y a los jóvenes todo lo que es el dinero nos puede. Si yo voy a ganar dinero, pues yo voy a ser más feliz con más dinero (Chico).*

*El vicio y el ganar dinero (Chico de los menores de edad).*

*Hay gente que piensa que las apuestas es el camino fácil (Chico).*

*Sacar dinero rápido (Chico).*

*Yo creo que es por la pasta (Chico).*

*También tu situación económica. Si tienes dinero, juegas (Chico).*

*Puede ser también que en vez de buena situación económica sea por mala situación económica. Por tener una mala situación económica y ver una salida en juego. Hay un montón de gente que lo hace (Chico).*

### La opinión de las profesionales

*Y luego hay otra parte también, que aparte de quien tiene dinero está quien no lo tiene, o sea, la carencia también te hace jugar. La ilusión de pensar que vas a poder ganar. Bueno, en X barrio/distrito, en concreto, hay una manzana de 11 locales de apuestas, uno detrás de otro. ¡11 locales de apuestas! Y es que es uno de los barrios más vulnerables de X ciudad. Entonces, claro, tiene su sentido, tanto por carencia como por demasía, al final...*

*Y el poder adquisitivo. Todo depende de cuánto dinero manipulas. Eso... no te digo que es un factor determinante, pero claro, en función de lo que tienes puedes gastar más o menos.*

### 3.1.3. La oferta de juego

En el ámbito de las adicciones está bien constatado que luchar contra la oferta constituye una herramienta igual de necesaria que la prevención. No hay demanda si no existe oferta, o lo que es lo mismo, la posibilidad de adquirir sustancias, y, en el caso del juego, la opción de entrar a salones de juego o acceder con muy pocas trabas a plataformas y lugares de juego online, a veces poco regulados o inconsistentemente regulados.

Ha sido muy visible la proliferación de lugares de apuestas presenciales en barrios de renta baja, sin respetar la distancia mínima entre unos y otros, frente a colegios o emplazamientos de ocio juvenil y, como hemos mencionado, con ofertas muy asequibles para fidelizar a la clientela (desayunos, tapas y bebidas a precios menores, etc.). Esa presencia cotidiana de locales de apuestas contribuye a su normalización, ubicados como si de cualquier otro comercio se tratara, o cualquier otro local de hostelería. No son lugares marginales ni escondidos para jugar “timbas ilegales”, toda vez que cualquiera podría justificar la entrada a estos locales a partir de la oferta hostelera que dispensan. Así, entrar no implica necesariamente jugar y apostar, sino la posibilidad de desayunar de forma más económica. Eso, en cuanto a la imagen externa, atenúa el estigma de quien pudiera mostrarse más reticente. A priori, nadie puede afirmar cuál es el objetivo de tu acceso a esos locales.

Esta maniobra expansiva la percibe también la gente joven, y con conciencia crítica, al menos las personas que conformaron los grupos.

*En nuestro barrio. Al lado de nuestro colegio. Sí, en X sitio hay uno justo al salir. Al salir del colegio hay un una de esta de apuestas y entras en la plaza de X sitio y hay otra de apuestas y te sales en la segunda esquina y hay otra de apuestas...y si subes un poco por X sitio hay otra (Chica).*

*Yo, en X sitio no veo casas, no veo muchas. Yo veo más por alrededor del centro... por ejemplo en X sitio, en este otro X sitio... Chica).*

*En X barrio hay una manzana llena...sí, sí (Chica)*

*En este barrio ya hay 6 o 7 (Chica).*

## La opinión de las profesionales

*Incluso hay chavales que nunca han jugado y están con nosotros en intervención preventiva, porque tienes un padre jugador, una madre jugadora, un entorno jugador, y tienes no sé cuántos locales fuera.*

### 3.1.4. La accesibilidad

En cuanto al acceso al propio local, hay visiones contrapuestas, igual que cuando se habla de inscribirse en plataformas online. Están quienes consideran fácil acceder a ambos sitios (presencial y online) y quienes lo ven difícil en una u otra modalidad.

*Yo tengo amigos que son del 2006, no han cumplido los 18 y pueden entrar perfectamente en la sala de X barrio. Entran en así de sitios (haciendo un gesto de juntar los dedos simbolizando muchos o un montón) (Chica).*

*Yo creo que les conviene a los de las casas de apuestas (Chica).*

*Claro que es por conveniencia. Hombre, si yo voy a ganar dinero viendo como tú lo pierdes, aunque seas menor, a mí me va a dar igual. Si me estás dando dinero, yo me voy a alegrar, a mí me da igual (Chica).*

*Cualquiera puede jugar al póquer, cartas y fichas de cualquier tipo. Y también se puede apostar (Chico menor de edad).*

*Mi padre habló con la señora de la tienda y le dijo que en el negocio estaban dejando entrar a la gente menor de edad (Chica).*

En cuanto a la accesibilidad al juego online, señalan

*Hombre, ahora mismo puedo meterme en mi móvil y puedo instalarme cualquier juego de póquer online...o de ruleta (Chico).*

*O también puedes crearte una cuenta falsa en el móvil (Chico de edad más baja).*

*Pero simplemente, simplemente, ya cuando estás dentro puedes poner que tienes 18, aunque no tengas 18. Es más fácil entrar en online (Chico).*

*Yo creo que te piden el DNI (Chico).*

*Complicado sí es, porque a ver de dónde sacas un DNI, a no ser que pongas el de tu padre (Chico).*

De hecho, frente a la pregunta de qué categorías de factores creían que tienen mayor peso en el juego entre adolescentes y jóvenes, la accesibilidad (en redes sociales y medios / locales físicos en barrios de rentas medias-bajas y cerca de colegios) ha sido el elemento más destacado por el grupo de profesionales de la técnica Delphi, siendo elegido de forma mayoritaria como principal elemento de riesgo para el juego en menores y jóvenes. Seguido de “el estatus social – ganar dinero fácilmente – prestigio social” y “la aceptación y normalización social del juego”.

## FIGURA 2.

En general, ¿Qué categoría de factores cree que tienen más peso en el juego de jóvenes y adolescentes?" Elige tres elementos con los que estás más de acuerdo



Fuente: elaboración propia

Es decir, para el grupo de profesionales en consulta Delphi, y tal como señalábamos al inicio de los resultados, son este conjunto de factores sociales los que les parecen más relevantes para el inicio de la conducta de juego en adolescentes y jóvenes, antes que los relacionales o individuales.

### 3.2. La publicidad, Tipsters e Influencers y Redes Sociales

Lo cierto es que en el tema al que más tiempo dedicaron y participaron más personas de uno y otro grupo fue el de la publicidad del juego. Como se ha mencionado anteriormente en el apartado de la normalización del juego, la publicidad también ha favorecido la normalidad de dicha práctica con tácticas muy dudosas, como por ejemplo la de reproducir las creencias erróneas en torno al juego y dirigirse claramente a la juventud en un momento de mayor vulnerabilidad, y todo ello asociándolo a la diversión, al estímulo emocional que supone el riesgo, un elemento muy presente por sí mismo en esa fase de desarrollo, y promoviendo mensajes sesgados en los que sólo se mencionan ganancias económicas, lúdicas, etc., obviando las pérdidas y el resto de efectos adversos que pueden devenir.

Lo curioso en este apartado es que, a pesar de que las personas que integran cada grupo fueron absolutamente conscientes de las falacias y engaños de la publicidad sobre el juego, manifestaron todo lo que se recoge en los testimonios previos.

La primera cuestión que mencionaron al respecto, relacionada a su vez con la normalización del juego, fue el bombardeo publicitario que perciben desde diversos medios que habitualmente utilizan (televisión, móviles, ordenadores, tablets, etc.), toda vez que, como se señalaba, también describen claramente un cambio respecto de otros momentos en cuanto al aumento de anuncios y publicidad en torno al juego.

Como ejemplo de la influencia de la publicidad, las trabajadoras de campo pudimos comprobar cómo eran capaces de reproducir exactamente los anuncios más repetidos, y tanto de juego, de casas y operadoras de juego, como de otros productos que se promocionan en la misma franja horaria (a altas horas de la madrugada, con lo que duermen pocas horas si al día siguiente tienen que ir al instituto) y que también juzgan engañosos.

*los anuncios y tal se ve mucho más ahora que antes (Chico).*

*Por la tele, por el móvil, por la calle, los partidos..., en los propios partidos. Puedes estar viendo la tele y de repente te llega la publicidad de ¡apuesta en Bet 365! O ¡casino póquer 888! (Chico).*

*Simplemente estás viendo en el móvil en Google y te salta un anuncio ¡ah, porque si juegas aquí puedes ganar mucho dinero! porque hay un premio de yo no sé cuántos y cosas así (Chico).*



La publicidad del juego, como se relata en el siguiente testimonio, suele insertarse después de programas de audiencia mayoritariamente juvenil y en cadenas donde el contenido también va dirigido a esa población.

*Tú no has visto después de X programa. [...] Después de X programa te pusieron 1 mini avance de X programa y después de eso te pusieron las apuestas. No sé qué Codere, no sé qué, no sé cuánto. Y es una rubita y otra como con el pelo largo morena. Y esas están como diciendo: pues mañana juega el Athletic Club contra el Madrid. Esta es la probabilidad de éxito. si gana Atleti y apuestas un euro te llevas 10 €. Y si gana el Athletic Club o si crees que va a marcar 2-0 te llevas 25. [...] Esto en X cadena y 15 minutos, 20 minutos. Llega una hora de la mañana, a las 2 en punto, que además oyes el pi pi pi y justo detrás la de las apuestas. Y empieza con lo del Madrid, no sé qué no sé cuánto (Chica).*

*Hay veces que yo, por ejemplo, estoy por la madrugada viendo X programa, y luego, de repente, sale una chica del Sportium éste y dura como una hora hablando de que se puede ganar y esto. Yo, simplemente cuando empieza esto, como que yo digo ¡a ver cuándo se acaba esto! para que pongan el programa de nuevo (Chico).*

*Es una publicidad súper larga. Bueno, es que ya no es publicidad, es que es ya un programa como cualquier otro (Chico).*

Las profesionales añaden que, antes de los problemas de juego, suele haber anuncios dedicados a las mujeres específicamente relacionados con la cirugía estética, lo que no es más que otra muestra de la *objetualización* de las mujeres.

Lo que dicen las profesionales

*Pero bueno, ya por curiosidad, te pones X programa (dirigido a la juventud) y según termina, te fulminan a... [...] Hasta la una te salen un montón de anuncios de clínicas para hacerte un aumento de pecho, y a partir de la una, juego.*

Otra modalidad u otro tipo de publicidad de juego que promocionan chicos y va destinada a conseguir adeptos, chicos principalmente, son los tipsters, cuya figura carece de control y regulación legal. Son pronosticadores varones. Tras una intensa búsqueda no se ha conseguido identificar a ninguna fémina que desarrolle esa labor en España.

La opinión de las profesionales:

*Pero, yo ahí iba a hacer un apunte. Normalmente son chicos. Y hace poco salió una chica, que de hecho te lo mandé, diciendo: "Oye, mira, me han escrito a mí de una casa de apuestas ofreciéndome dinero. Les he dicho que no". Entonces que ya se lo están ofreciendo incluso a chicas famosas para que vayan haciendo eso...*

La juventud, al respecto, señala:

*Estás viendo cualquier cosa y de repente te sale el Live Casino ese, y que si te fijas, siempre va a haber una mujer que es la que está presentando. No sé si se considera como tipster, porque es la que está diciendo ¡y ahora nuestra jugada va a ser...y tal! o ¡ahora, como veis, nuestra jugada ha salido! O la probabilidad de que esto...está más o menos, sobre todo diciendo las jugadas que pueden hacerse o que no...que ahí hay más probabilidad... con lo cual haría la misma función...(Chico).*

Otra cosa son las mujeres que salen en los anuncios de apuestas que aparecen diariamente aproximadamente a las 2:00 AM, proponiendo apostar a partir de cierta información que ofrecen, pero que no son estrictamente tipsters. No tienen su propia página o canal, no son conocidas por su nombre y su figura responde más bien a la utilización de las mujeres y su cuerpo para fomentar las apuestas en este caso.

La opinión de las profesionales:

*Ahora hay mucho de tragaperras de tal de no sé qué, que en el mismo anuncio salen chicas jóvenes.*

En el caso de las chicas y las apuestas en redes sociales, los chicos comentan que, en ocasiones, puede hacerse algo de ese tipo por parte de youtubers chicas, pero en ocasiones muy puntuales, puesto que se dedican más bien a otro tipo de promociones.

*Chica, más youtubers, también puede ser. Claro que tú ves que también promocionan chicas, pero más puntuales de lo que es su contenido (Chico).*

La opinión de las profesionales:

*Que además las chicas, mujeres, tenemos un bombardeo en Instagram por parte de influencers (a las chicas).*

En cualquier caso, también las o los youtubers que siguen, tienen mucha influencia sobre ellas y ellos porque son personas consideradas más cercanas.

## Youtubers

*Creo que eso influye mucho. Por ejemplo, si tú ves, si tú ves a tu youtuber favorito que está patrocinando a una casa de apuestas y te dice ¡ay, no sé qué, o invierte esto y te dan esto! o lo que sea, pues yo creo que te suena más convincente a que te lo encuentres por la calle o te sale en internet (Chico).*

Los chicos, preguntados por si conocen tipsters mujeres, afirman que ellas son más bien youtubers que, en un momento puntual, pueden publicitar una apuesta, pero que sus contenidos son otros.

*Chica, más youtubers también puede ser. Claro que tú ves que también promocionan chicas, pero más puntuales de lo que es su contenido (Chico).*

## A la misma pregunta, las chicas responden

*Es que es la típica de esto que estás en Tik Tok y te sale a lo mejor anunciando un producto de L'óreal, pero con el Bitcoin (Chica).*

Volviendo a los tipsters, actualmente se ha extendido notablemente su figura; pronosticadores que han estudiado tal juego de forma exhaustiva (cada tipster habitualmente se especializa en un deporte concreto como baloncesto, rallyes, fútbol, etc.) y que supuestamente viven de las ganancias obtenidas por sus propias apuestas, siendo más cierto que su lucro proviene sobre todo de las propias casas de juego por traer nuevos

clientes (jóvenes) y de jóvenes que les pagan para obtener sus consejos a través de su canal de pago, generalmente Telegram.

Como fueron los personajes del deporte, los tipsters son referentes más conocidos y mucho más cercanos que quienes pueden hacer una publicidad cualquiera. En este mundo ¿quién no conoce a Juan Gayá?

La opinión de las profesionales

*También, al final, lo que comentaban, ahora mismo, o sea, desde que sale la ley, de que ya los futbolistas no pueden salir en los anuncios, tira mucho de gente que sale en la televisión.*

Sin ningún tipo de ambages, una página web como la del pensador de apuestas.com manifiesta que

*La numerosa presencia de famosos que participan en este formato hace que la gran parte de espectadores sea gente joven, que día tras día sigue a sus ídolos por redes sociales como Twitch, TikTok y otras plataformas. Esto hace que la mayoría de bookies, aprovechando el tirón, quieran atraer a esta nueva generación hacia el mundo de las apuestas, es por ello por lo que contamos con gran variedad de casas que nos ofrecen este mercado<sup>5</sup>.*

Pero ¿qué opinan los y las participantes de los grupos sobre ellos?

*No es que hayan estudiado para eso ni nada, pero sí que suelen dar cosas lógicas. Saben una barbaridad (Chico).*

*Te dan una imagen de que puedes tener éxito. En ningún momento, en ningún momento, si te fijas bien, no te mencionan que puedes perder, simplemente te dicen lo positivo para que... como que te incitan también (Chico).*

---

5 Es una página web definida por sus propietarios como una de las mejores webs de pronósticos deportivos del mundo y que cuenta con los mejores tipster en cada deporte. <https://www.pensadordeapuestas.com/sobre-nosotros/#:~:text=El%20Pensador%20de%20Apuestas%20naci%C3%B3,con%20el%20resto%20del%20mundo.>

*Claro, te lo pintan como... como el plan perfecto. Claro, no te dicen los efectos negativos, no te dicen nada, no sé, que puedes perder...no, sólo te dicen: si haces esto y esto, puedes ganar esto y tal (Chico).*

*Sobre todo en las apuestas deportivas hay millones de tipsters que te salen por ahí (Chico).*

*Sí, te dan los porcentajes; los porcentajes de cuántos córners, faltas, jugadas. Porque además ahora todo eso está registrado: cada pase y cada gol, cada jugador, si se lesiona, si no se lesiona, si ya pasa de ganar, si se retira (Chico)*

Las plataformas más utilizadas por la juventud están copadas de tipsters que les sugieren apostar, sobre todo en apuestas deportivas.

*Por ejemplo, en TikTok ahora ya lo ve todo el mundo. Yo por lo menos tengo el móvil lleno de los tres mejores pronósticos de este fin de semana. Pero llenísimo, no para de salir (Chico).*

*Es que a mí me sale. A lo mejor estoy en Tik Tok y de repente me sale un anuncio de una tía que se pone ¡instala Coin Master! Yo he ganado 500 € con esto (Chico).*

Los chicos mencionan otra estrategia que utilizan los tipster (que a veces son también youtubers) para acercarte a su mundo. En este caso les proponen entrar en sorteos para ganar un Iphone o algo que les resulta deseable, sólo con darle a esa persona un "like", o un "me gusta". Dado que para participar la persona no tiene que invertir dinero alguno, lo suelen hacer y considerarla una actividad inocua, o no. En este caso funciona el boca a boca.

*Si te dan otras cosas aparte de ganar.....(Chico de menor edad).*

*Como que... como que te dicen como que es un sorteo básicamente, y si haces esto, esto aquí o esto o lo que sea, o apoyas a yo no sé quién, pues puedes ganar.... Y eso al final es una apuesta (Chico).*

*Simplemente con los patrocinadores, porque llega un patrocinador y te dice: si hacemos esta promoción con esto, te pago tanto. Claro, pero (el tipster) coge, ve cuánto le pagan, ve cuánto le cuesta..., a lo mejor una play ¿cuánto le cuesta? ponle 500 o 600 pavos. ¿cuánto te pueden costar 5? 2.500 o 3.000 pavos, y llega el patrocinado y te dice: si pones esto yo te voy a dar 50.000 pavos, y al final por 1.500€ te vas a ganar 50.000, porque la página es tuya (Chico).*

Otra estrategia utilizada por las plataformas de juego, etc., son los bonos de bienvenida, que ofrecen la oportunidad de jugar 100€, por ejemplo, como regalo, con el fin de, otra vez más, promover que la persona se acerque al juego y lo adopte como hábito.

*Que te abonan la primera apuesta (Chico).*

*Claro, te engañan (Chico).*

*La gente que pone eso en los juegos de apuestas, lo único que quiere es enganchar a la gente para que den dinero, o sea. Verdaderamente sólo están vendiendo el producto, aunque tengan el riesgo..., pero que es un riesgo falso, porque ellos nunca van a perder dinero (Chico).*

La opinión de las profesionales:

*Una mujer famosa que le habían ofrecido hacer esto que está comentando justo. De corta y pega, porque son corta y pega de mensajes, me refiero a "Antes no tenía dinero, pero ahora, desde que hago apuestas deportivas.. [...] ahora soy rica".*

*No pueden tener el verificado en Instagram. Bueno, algunos lo hacen igual, pero si les pillan*



*les pueden quitar la cuenta de Instagram. Y hay mucha gente que no tiene el verificado, pero tiene una cantidad de seguidores y seguidoras muy alta, que hacen este tipo de publicidad.*

Los chicos más mayores del grupo lo tienen claro:

*Esto es como lo que habíamos hablado de los tipsters, que tú les pagas por la información y a lo mejor ellos están contratados por una casa de apuestas para que haya más.... Es como los captadores (Chico).*

*A ver, los juegos de apuestas y esto es como todo ¿no? Para la gente que pone eso en los juegos de apuestas, lo único que quiere es enganchar a la gente para que den dinero, o sea, verdaderamente sólo están vendiendo el producto, aunque tengan el riesgo...pero es un riesgo falso, porque ellos nunca van a perder dinero. O sea, a lo que tú has conseguido sacar 50 €, ellos a lo mejor han hecho 5000€, o sea, les va a dar igual, o como la gente que hace estos sorteos de por ejemplo viene un loco que nos va a regalar un Iphone de 10.000€, pero tú no sabes la promoción que él ha hecho. Sólo que la gente se empiece a suscribir, los patrocinadores y todo eso, él se puede haber comprado tres, diez, 13 o 50 Iphones de esos (Chico).*

*Son ellos siempre los que van a ganar. Esa gente está cubierta (Chico).*

*La cosa es que esta gente, cuando monetizan el vídeo, por cada suscriptor ¡vete tú a saber! porque cuando llegan a cada 10.000 likes o por ahí ¡vete a saber lo que ganan! (Chico de los de menor edad).*

La opinión de las profesionales:

*Son publicidad sobre todo de canales de Telegram, que detrás hay Tipsters. Que son personas, asesores supuestamente.*

Los chicos de nuevo, sin que se les sugiriese el tema, tras este último comentario pasaron directamente a hablar de otros temas igualmente interesantes, por cuanto que también tienen como finalidad ganar dinero; los bitcoins o las criptomonedas, inversión en bolsa, etc. y además los relacionaban con la estrategia de reclutamiento de los tipster, etc.

*Las bitcoin, por ejemplo. Yo no sé si habéis visto un caso de Estados Unidos de una búlgara que se llevó 15 mil millones de dólares con una estafa piramidal de esas de OneCoin. Y era, por ejemplo, que si X persona me dice a mí ¡invierte en esto!, yo invierto y esa X persona se lleva una comisión. Claro, Y entonces, si yo por ejemplo recluto a X persona, esa persona invierte y yo me llevo la comisión, pero la primera X persona..., el primero que empezó, se sigue llevando la comisión y así sucesivamente (Chico).*

*Y así van, van ganando todos, pero el primero, el que empieza, siempre termina llevándose una comisión (Chico).*

*O, por ejemplo, esta gente que decía que invertía por ti en bolsa, o sea, por utilizar métodos que tú dices ¡es una tontería! ¡es imposible que nadie pique!, pero por ejemplo coge un señor y empieza a decir: ¡yo no digo que confíes en mí, pero estas acciones van a subir!, y claro, y tú lo ves. Y entonces van y suben. Y llamas para confirmar y sí, y te dice, ¡bueno! ¡ahora éstas van a bajar! ¡y bajan! y ya dices tú ¡estás teniendo razón!. Pero a lo mejor a ti te ha dicho que suben, a él que bajan y si adivina contigo y con más personas, y a la que va diciendo sube, baja, mientras va consiguiendo que tú estés ahí (Chico más mayor).*

### 3.3. El acceso a través de videojuegos y redes sociales. Simuladores de juego

Tal y como se ha señalado en la teoría, existen evidencias que evidencian que las herramientas digitales, además de resultarnos muy funcionales en nuestra cotidianidad actual, incluyen entre otros usos el de los videojuegos o las redes sociales que, utilizadas sin supervisión o ciertos límites pueden afectar negativamente a los compromisos de la juventud de carácter académico, por ejemplo, interferir en cuestiones fundamentales de su vida diaria, como los hábitos de sueño, resultar en sí mismas conductas adictivas (a las pantallas) o actuar favoreciendo el acceso a actividades relacionadas con el azar a través de la publicidad insertada en los propios videojuegos o las plataformas sociales que utiliza preferentemente la juventud a través de estrategias similares a las de los juegos de azar (tirando una ruleta, por ejemplo), permite obtener bonificaciones u objetos que benefician a quien juega (Morales, 2020).

También se ha señalado en aquel apartado que existen tres maneras de obtener beneficios, siendo uno de ellos la utilización del dinero o puntos virtuales ganados a través del juego (después de tiempo empleado y/o adquisición de habilidades) y otro, la utilización de dinero real para alcanzar el mismo propósito.

Estas estrategias, como la de tirar de una ruleta para conseguir una bonificación diaria en el juego; algo que parece un gesto sin importancia, se correlaciona con un mayor acercamiento a los juegos de azar (Hidalgo, 2019).

*Yo ahí creo que directamente no pasa mucho, a no ser que puedas gastar tu propio dinero en comprar dinero en ese juego, que ahí sí que ya entra el perder más que ganar (Chico de los menores).*

*Hay, por ejemplo, un montón de juegos online que., a lo mejor en el juego te lo camuflan más con el dinero de los juegos, así, interno, pero estás jugando contra otras personas. [...] Pero también puedes ganar el dinero del juego y luego ahí tú ya puedes comprar, que es ahí cuando llega el problema (Chico)*

*Es que TikTok te enseña que tienes que hacer las sandías ahí súper grandes. Pero tú, cuando lo estás haciendo, como que no tienes espacio para hacer cuatro sandías y juntarlas todas y que salgan las estrellitas (intercambiables por objeto o acceso a otra fase de juego) (Chica).*

*Sí, había una cuenta de Instagram Cecy army. ¿No sabéis quién es? O sea, te da como un link y dice los primeros 100 entran en la casa de apuestas. No sé qué, no sé cuánto (Chica).*

*Hay un juego que se llama, bueno, no sé qué, bueno, lo tienen muchos juegos. Tienes una ruleta de la suerte que tienes una vez al día, la tocas y ¡mira!, ¡que me toque lo mejor!, pero si toca una cosa mala, le dices, ¡no, vaya mierda! ¿sabes?, porque te puede haber tocado otra cosa mejor. Y no te das cuenta de que lo estás haciendo. Como es gratis, pues ahí está (Chica).*

*En el FIFA del móvil (Chico)*

*Y en Aliexpress o en el Temu, y en Shein (Chica).*

*O sea, yo pienso que es malo, pero es que lo sigo haciendo..., en plan a lo de la ruleta, pero en el juego este de My Hotel. Me vicio dos días y ya me canso, pero durante ese tiempo no lo tengo claro. Si yo tengo que estudiar, no me lo quito, entonces es otra cosa. No me lo quito. Es como cuando estoy disponible o lo que sea, o yo qué sé, dando patadas o salir a la calle. Pero es que antes de irme a dormir me pongo a jugar a eso, pero me deprime, aunque los dos primeros días...(Chica).*

*Pero es que, después, igual que un día estoy viciadísima al TIK TOK, pero después al día siguiente te aburre. Pero sigo entrando, me meto (Chica).*

#### La opinión de las profesionales:

*Las chicas están más en redes sociales, por supuesto, pero en redes sociales nos estamos encontrando, bueno, tanto en redes como en tema de videojuegos, con la gamificación de los juegos de azar, el juego online, etc.*

*Yo creo que, con el tema del juego, sobre todo teniendo en cuenta cómo están diseñados hoy en día los videojuegos, yo creo que habría que echar un ojo desde ahí. Porque yo creo que... o yo por lo menos, lo que veo es que muchas veces es la puerta de entrada. Porque en los videojuegos sí que vemos, chicas que juegan, juegan, y juegan y juegan ¡una pasada!, y además que te lo dicen. [...] Pero yo creo que habría que tirar más desde abajo, o sea, desde la perspectiva de ¡vamos a ver cómo están diseñados los videojuegos!, vamos a ver los sistemas de recompensas que ofrecen los videojuegos para que tú estés ahí...*

*Pero los juegos infantiles tienen su recompensa económica. ¡Fíjate! mi hija juega a un juego de letras, de estas de sopa de letras, de cinco letras y encuentras una palabra, y cuando termina y acierta le vienen moneditas, y luego le vienen regalitos y luego... Y fíjate que es un juego que para mí es educativo, que es para que piense, pero luego dije ¡ay, pero vamos a ver! esto es... El tema de la recompensa inmediata está estudiado para que el sistema de recompensa funcione y que nos habituemos a que sea algo habitual.*

*Para familiarizarte con la estética. Y es que cuando te familiarizas con algo, no ves el riesgo.*

*Eso tiene un nombre, que es juego de azar simulado. Claro, no incluyen una apuesta económica en ese momento, pero hay mucho juego de azar que no estamos encontrando, simulado, que en un principio no incluye la apuesta económica, pero que al lado te aparece el enlace con ¡Qué bien se te está dando este juego, apuesta de verdad!*

*Desde nuestro módulo no abordamos los juegos de azar simulados, pero sí es verdad que cuando explicamos la definición, muchas chicas y muchos chicos empiezan a darnos ejemplos, que no son juegos de azar, pero son así. Entonces es una gran ventaja ¿no? el decir ¡vale!, no es un juego de azar como tal, pero oye, aquí está habiendo un juego, y ya con dinero.*

*O las cajas botín, por ejemplo. Para mí son, creo, un predisponente para chavales y chavalas. Y ahí lo saben muy bien. Se está metiendo mucho dinero y hay mucho interés en que esto salga. No es una recompensa económica, pero es prestigio, reconocimiento. Y se ha visto que con eso luego se pavonean...*

Teniendo en cuenta el contacto tan habitual de la juventud con las redes sociales, una de las iniciativas de prevención consiste en comunicarse con ellas y ellos y hacer esa prevención en las propias plataformas donde se “mueven” las personas jóvenes, tal y como señalan las profesionales.

*Pues nosotras, hace un tiempo, cuando empezamos con esto, hicimos una publicación en las redes sociales. Otra parte de nuestro trabajo, desde el equipo de prevención, y concretamente desde el programa “La contrapartida” es publicar en redes sociales. [...] para la población adolescente joven.*

En los siguientes testimonios se identifica el tema del acceso al juego a través de los videojuegos en los que insertan las cajas botín, toda vez que aparece un nuevo tema, el de los simuladores, es decir, la creencia de que los ensayos de juego que puedas hacer a través del móvil u otra tecnología y la “habilidad” que adquieres en ellos, puede trasladarse a la realidad, de tal manera que la persona cree que, en una sala de juegos o casino puede suceder lo mismo, o sea, se puede ganar a través de la estrategia entrenada online.

*Igual los que juegan a videojuegos, como yo...el hecho de jugar a un video juego de apuestas... por ejemplo, un videojuego de la vida real, pues eres por ejemplo una persona que tienes tu dinero, tu empleo, por ejemplo, y de repente encuentras una casa de apuestas y dices, ¡va.. por las cajas me voy a meter y voy a hacer eso ¿no? Y por ejemplo ¿te va bien? ¡pues piensas que en la vida real te va a ir bien! Y, pues eso, haces eso (Chico de los más jóvenes).*

*Claro, sí puede ser peligroso porque en ese juego puedes ganar, pero al ir a jugar de verdad, igual crees que lo dominas y puedes acabar perdiendo dinero (Chico de los mayores del grupo).*

*También te puedes informar más online. Por ejemplo, tú juegas online y vas a jugar a los juegos que sabes jugar, entonces, si tú a lo mejor te vas a un casino y descubres que hay otro juego que no has visto o que está en otro casino o lo que sea, a lo mejor te entra como la curiosidad por saber cómo va ese juego o algo, y online te puedes informar. Supongo que de una manera muy segura (Chica).*

#### Afectación de las pantallas en otras dimensiones:

*Porque con el móvil, o yo qué sé, aunque sea TikTok, aunque no sea un videojuego, pero ser una red social o algo, lo que hemos estado hablando antes, que dices ¡Venga, a y cuarto me voy a dormir! Y si te pasas son y 18, y dices ¡bueno, a y media! Y ya llegas como que te empiezan a llorar los ojos, apagas la luz y te vas a dormir, pero no te duermes (Chica).*

*Es como que tengo mucho sueño con la luz, quito la luz y ya no tengo sueño (Chico).*

*Es más probable que si tú desde pequeño tienes límites, o sea, si tienes en tu conciencia que vas a estar media hora con esto y vas a estudiar luego dos horas o tres, que va a ser, como por así decirlo, un premio después de haber estudiado o de haber hecho algo, cuando eres mayor inconscientemente lo haces. O sea, la inconsciencia es muy importante, aunque hay casos que dices ¡pues yo qué sé!, yo te pongo límites y tú simplemente los incumples. Pues de eso hay casos ¿no?, pero también que cuando crees que si te ponen una rutina es por algo, esa rutina, normalmente, cuando eres mayor, la sigues (Chica).*

### La opinión de las profesionales:

*Efectivamente afecta a muchas cosas, también a nivel fisiológico, a tus horas de sueño, por lo que te preocupa ya no sólo el dinero, sino que te preocupa la jugada o la apuesta que vas a hacer mañana, el partido de hoy...*

Finalmente tuvimos la oportunidad de contar con el bravo testimonio de una chica que quiso hablar de un problema que tuvo con un videojuego.

*Antes, que estábamos hablando de los videojuegos, del entorno, que si te afecta en algo y tal, pues bueno, yo tuve una época hace dos años más o menos que por equis problemas me enganché mucho, pero mucho, mucho a un videojuego. Y me enganché mazo, al punto de no ir a clase, no hacer mis cosas, no hacer mis tareas, no quedar con mis amigos y también de gastarme un montón de dinero sólo por el hecho de que no ves que ahí (en el juego) hay una tienda. Te gastas dinero real sólo para tener una skin (como un traje que se pone al personaje), ¡que ya ves tú!, que no hace nada. Y claro, fue tanta dependencia del juego, por así decirlo, que llegué a gastar, y no te exagero, a lo mejor 1.000€ sólo en comprar eso. Para sentirme yo no sé, mis amigos también lo hacían..... La parte buena es que encontré muchos amigos que, a día de hoy sigo siendo amiga de ellos, pero el punto malo es eso, que jo..., pero yo quiero esta skin, pero es que a lo mejor cuesta 25€ y, pues venga, pido dinero a tal, pido dinero a tal y con ese dinero, que ni siquiera es mío, me lo compro. Y así. Fue muy duro.*

*O sea, fue tanta adicción la que yo tenía..., de no dormir y todo eso, que llegué a un punto de que, aparte de ir mejorando un poco, me empezó a cansar tanto estar ahí, de tanto todo, que dije ¡bua!, pues en verdad me aburre. Y tuve una época en la que dejé de jugar completamente y, ¡pues venga, vamos a volver otra vez! y otra vez me enganche. Es como un círculo.*

*Lo dejé, en parte porque me aburría, sí, pero también fueron otras personas. Es una comunidad que, al ser un juego de hombres, te encuentras con todo tipo de tipos, y es como también esa parte de.... Yo conozco amigas que hice en ese juego y que tuvieron que cambiarse el nombre y todo eso y siempre juegan. Yo soy una persona, por ejemplo, que siempre tenía que jugar con un chico, porque si no, no me sentía cómoda jugando de tanto machismo que me he encontrado. Dices, bueno ¡qué pereza! y siempre tenía que jugar con un amigo, porque ya*



*cuando estás con alguien que te sientes más segura porque te defiende y así, pues te sientes mejor y lo terminas disfrutando un poco más.*

La opinión de las profesionales:

*Nosotras vemos muchas chicas que entran por un tema de pantallas, de redes sociales o de videojuegos, y que ya de repente, cuando estás hablando con ellas ¡a ver cariño, estás jugando al Fortnite! ¿pero cuánto dinerito has metido aquí? Entonces, a través del videojuego, que muchas veces en nuestros perfiles y tal tenemos que poner que realmente son videojuegos, por la demanda que ella realiza y tal... Pero luego, cuando te pones a mirar por aquí y dices ¡ay amiga, que te cacé! Lo que pasa que, claro, tú tienes que poner el videojuego porque realmente es por donde te ha entrado (hablando de el motivo de tratamiento que debe reflejarse en la ficha de la persona que se atiende).*

*Y eso lo que hace es que no asocien eso al riesgo y que lo normalicen desde la adolescencia. Porque yo, si soy una industria, mis escrúpulos son cero, lo que quiero es que la gente juegue, juegue y juegue. Hombre, pues yo estoy viendo que me está funcionando desde los 14 años... ¡pues voy a invertir ahí dinero!*

*¡Y lo que nos viene de Estados Unidos!, que lo veíamos en la formación. El tema de las máquinas tragaperras, que es uno de los juegos de azar con mayor adicción, o sea, que están diseñados para que la adicción sea brutal, mucho más rápida, pues bueno, en Estados Unidos, en los salones de apuestas, ya las tienen instaladas, unas tragaperras que durante el inicio del juego, por así decirlo, tú tienes que diseñar un avatar, ir vistiéndole, pasándote pantallas,... [...] Y al final de la pantalla ya entra lo que es la tragaperras de toda la vida. Y claro, ¿eso para quién es atractivo?*

## 4. La percepción del riesgo, de la problematidad y la ludopatía en la juventud

Como se señalaba inicialmente, los estudios epidemiológicos van dando cuenta del aumento de personas implicadas en el juego, así como la mayor cantidad, por ello, que presentan indicadores de problematidad relacionados con la conducta. El incremento del juego juvenil constituye una preocupación social, pero no es hasta hace poco cuando surgen los primeros programas educativos de prevención, pero que aún no están tan extendidos como los de prevención de otras conductas, como por el ejemplo el consumo de drogas.

*Sobre todo, más de adicciones, que eso se da en todos los institutos. En general, hablando de cosas de alcohol, drogas, sí, pero más de sustancias que de... (Chico).*

*Bueno, el juego te lo nombran como una adicción, pero no más. Algo así como "existen, chavales, buenos días", nada más (Chico).*

Sin duda, la falta de información y/o de habilidades para afrontar posibles situaciones de riesgo ha contribuido a que, sistemáticamente, esas encuestas señalen que entre la juventud existe una mayor percepción de riesgo en las drogas que en el juego, de tal manera que en muchas ocasiones la juventud considera que lo opuesto al juego lúdico es la ludopatía o que identifiquen sólo algunos indicadores de riesgo, obviando otros que pueden ser más trascendentes a la hora de determinar el riesgo o el juego problemático. Lo cierto es que no tienen una información veraz ni completa al respecto.

### 4.1. Juego normal y juego patológico entre iguales

En este sentido, se preguntó en ambos grupos por lo que consideraban juego normal y juego problemático entre sus iguales.

A este respecto los chicos consideran como principales indicadores de problema el excesivo gasto de dinero, "lo que para nosotros es mucho", la disponibilidad de dinero, el aumento de la frecuencia de juego, la ausencia de control o autocontrol, que a su vez es un elemento que ligan con la voluntad personal, la mentalización previa para controlar el dinero, poner un límite de juego y la afectación de la vida familiar o entre iguales por el juego.

*Yo creo que jugar normal es controlarse, llevar un control del dinero, o sea, el hecho de no ser adicto, de no tener ludopatía. O también podría ser que, por ejemplo, que apuestes cada X tiempo, pero un tiempo..., un periodo más o menos largo. Yo creo que eso sería normal, por ejemplo, una vez al mes. Eso te evitaría perder mucho dinero (Chico).*

*Desde que empiezas a jugar hasta que eres ludópata pasa bastante rápido. No tiene por qué, pero es bastante rápido (Chico de edades inferiores).*

En respuesta al testimonio anterior, el chico más mayor del grupo, todavía menor de edad, responde

*Por ejemplo, yo he jugado al póquer bastantes veces y no soy adicto al póquer, y conozco gente que juega a la ruleta bastante y no está enganchado, **puede dejarlo**. O sea, yo creo que es más..., que depende de la persona y de la voluntad que tenga, de dejarse llevar o no. Para mí, el problema vendría cuando esa persona ya llega a no distinguir entre que puede estar sin jugar y la necesidad, que es una necesidad el tener que jugar...que eso ya es como las drogas.*

Otro chico de los mayores, también respondiendo al primero, señala:

*Cuando empiezas a jugar no tienes por qué hacerte ludópata, porque si eres listo y no te dejas llevar, por ejemplo, cuando vas al casino, pero con un límite de dinero dices: ¡si empiezo a perder dinero, me voy! pero si pierdes dinero y sigues y sigues apostando, apostando hasta que pierdes todo....(Chico).*

*Saber controlarte y también saber llevar el dinero (Chico).*

*Depende de cómo esté mentalizada la persona, porque a lo mejor una persona está mentalizada con que ¡sí, me puedo divertir, pero cuando ya llego a un punto determinado tengo que parar!*

*Pero otra persona que va así, sin mentalizarse, y dice ¡venga, va, por probar! o no sé qué, y como ve que al igual que puede perder, puede ganar, pues sigue y llega hasta un punto que... (Chico).*

*Si no tienes para gastar yo creo que no te haces adicto, pero el hecho de tener dinero, te hace gastarlo (Chico).*

*Es el hecho de tener dinero y de tener garantizado que, aunque gastes ese dinero, en poco tiempo vas a volver a tener esa cantidad de dinero, o porque ha conseguido un trabajo o así (Chico).*

#### La opinión de las profesionales:

*Tienen además un sesgo ahí con el tema del dinero que me he gastado.... Es decir, es horrible. No hay forma de hacerles entender que no es el dinero que te gastes, que el dinero que te gastas únicamente implica lo que has podido conseguir o las cosas que tienes a tu alcance para robar o manipular. Pero eres exactamente igual de jugador, te gastes 500€ que 2000€. La situación económica será diferente en cada casa. Eso es, de hecho, lo que más les importa al principio.*

#### Siguiendo con otros testimonios de la juventud respecto de los factores que distinguen el juego "normal" del problemático, comentan:

*A mí, con mis amigos de la universidad me ha pasado que ellos apuestan y tal y siempre dicen lo mismo, que ninguno va a coger adicción a apostar; ninguno, nada. Pero siempre hay uno que acaba apostando con más gente, porque le coge adicción. ¿Y si gano? ¿Y si me toca y se acaba siendo muy ludópata? (Chico).*

*Hay gente que tiene autocontrol de decir: esto tiene unos riesgos y me puede pasar esto, esto y esto, pero hay mucha gente que no mira lo que viene después, no mira las consecuencias, entonces se deja llevar, se deja llevar hasta que llega un punto en el que no puede volver atrás (Chico).*

*Alguien que sólo piensa en jugar. Por ejemplo, en una reunión familiar están sentados y de repente saca el móvil y se pone a jugar la apuesta. O, de hecho, con tus propios amigos. Eso ya es que ahí ya no te paras a pensar (Chico).*

*O sea, hay que medir. Hay gente que sabe medir las circunstancias y gente que no, y por eso hay gente que es adicta y gente que no. Y pueden jugar los dos (Chico).*

*O, por ejemplo, un chaval que está ahí y que, por ejemplo, te empiezas a quedar inmerso en las apuestas y que pasas de atender cualquier otra cosa (Chico).*

Las chicas tienen una opinión similar, pero más que el dinero, señalan en primer lugar la frecuencia de juego como factor de riesgo, luego el dinero, el inicio del juego con una pareja masculina, la alteración del humor por las pérdidas en el juego y el aspecto o la imagen que proyectas.

*¿Normal? Una vez cada dos meses, y lo otro, tener la adicción (Chica).*

*Salir de clase, o de la universidad, e ir directamente a la casa de apuestas (Chica).*

*Vale, sí, ahora está jugando tres o cuatro euros, pero es que es diariamente, y si tú haces cuentas, al mes se gasta una pasta y llega el momento en el que digas ¡oye, que esta vez me he gastado 7€! y hasta que va subiendo va, subiendo (Chica).*

*Mi amiga antes se preocupaba más por los estudios, se preocupaba más por su relación con sus padres y se preocupaba más de sus amigos y de su salud. Y ahora es sólo venir a clase para no tener faltas, irse a jugar, volver a lo mejor a las 23:00 de la noche y así todos los días. Y los fines de semana se tira todo el día. Le pasó que teníamos un amigo que también jugaba. Y un día le dijo ¡oye, vente! tal no sé qué. Y ella dijo ¡bueno, por probar! y como que creo que se empezaron a gustar. No sé, tuvieron una cosa rara, entonces ella siempre lo acompañaba hasta que empezó a jugar con él. Ahora no están juntos pero ella le ha cogido afición (Chica).*

*Yo creo que también es cuando cambias tu estado anímico. O sea, que acaba de perder una apuesta y está mal. O sea, eso ya es.... Si fuera yo, con una apuesta, sería como en plan ¡me da igual!, que ha sido una apuesta de dos euros. Pero ya cuando, por ejemplo, si he perdido 2€ y llego al entrenamiento y digo ¡Entrenador, que he perdido 3€ apostando! ya es como estar dependiendo de si estás bien o mal, dependiendo de la apuesta, si la has perdido (Chica).*

*El cansancio en la cara se te nota. Sí, sí. Se te nota un mundo porque tienes un montón de ojeras. Cuando conoces a una persona que juega y te dice yo tengo autocontrol, empiezas a ver que no lo tiene cuando empiezas a fijarte en la cara que trae, porque sí, porque dejas de preocuparte por ti. Mi amiga era una que se maquillaba. Quería venir guapa al instituto por si ligaba, las cosas como son, ella me lo decía. Pero ya llegado al punto en el que le da igual, todo es sólo jugar, jugar y jugar. Yo creo que juega para ver si el novio, cosa rara, vuelve. Pero estás perdiendo tu vida y tu salud mental con un juego. Seguro que hay un montón de cosas detrás que no nos cuenta, pero por dinero no creo que sea (Chica).*

#### La opinión de las profesionales:

*Hablamos de desmotivación, hablamos de cómo te afecta en tus estudios, en la relación con los amigos y las amigas. Es muy fácil que en una chica o un chico que esté empezando con esto se pueda identificar.*

*Entonces, ahí estamos, porque claro, verlo sí que lo vemos. A nivel de enfermería es muy importante, porque claro, todas las áreas están afectadas, y claro que se van a tratar, y claro que pasan de riesgo a tratamiento.*

## 4.2. La actuación de la juventud ante iguales que desarrollan un juego de riesgo o problemático

Tras la pregunta que permitió que en los grupos se hablara de personas conocidas o amistades que estaban manteniendo una conducta que ellas o ellos juzgaba de riesgo o problemática con el juego, se les invitó a responder a las iniciativas que surgirían por su parte ante esta situación.

Opinamos que la respuesta varía un tanto entre chicos y chicas; así como ellas muestran una mayor empatía y manifiestan muy probable el acercamiento a esa persona con actitud de ayuda, o lo que es lo mismo, respondiendo a la socialización de género relacionada con el cuidado del otro y lo relacional-vincular, los chicos muestran una actitud menos próxima hacia sus homólogos varones, que son de quienes hablan.

Los chicos:

*Depende de la persona. Depende de la importancia que él tenga para ti (Chico).*

*Un amigo muy cercano?, bueno, ¿qué sólo es un amigo? Pues me daría un poquito igual, la verdad, y no me metería (Chico) .*

*Yo, si veo que le puede repercutir económicamente o emocionalmente o socialmente, obviamente yo le recomendaría que debería de controlarse. Pero si veo que tampoco tiene intención de poner de su parte para controlarse más, pues tampoco le seguiría ahí diciendo ¡ah, no sé qué esto! ¿no sabes? que tampoco te voy a obligar a que pase, pero simplemente le aconsejaría (Chico).*

*Pero él está tan contento...¡ahí le dejo!. Yo qué sé, es tu vida, yo no voy a jugar, tú haz lo que quieras (Chico).*

Las chicas:

*Yo, por ejemplo, si es mi amiga o amigo, yo hablaría con ella o con él, y si me dicen que todos los días se va a apostar, yo le digo mira, ¿qué te pasa? (Chica) .*



*Hablaría con ella. ¿Estás bien? ¿tal? ¿Necesitas ayuda? Sabes que me puedes pedir ayuda (Chica).*

#### La opinión de las profesionales:

*Entonces, el papel de acompañante me parece súper importante porque, por experiencias que he tenido, las chicas verbalizan que muchas veces ellas detectan y ven el riesgo, ellas sí lo ven. Y muchas veces son ellas las que detectan, las que dicen "Oye, es que te estás pasando" o "te estás jugando demasiado". O sea, que tiene un papel súper súper importante. Los estereotipos de género, desde luego, nos marcan, y nos marcarán en todo. Absolutamente.*

*En el programa "La contrapartida" hacemos un curso, junto con mis compañeros de prevención, de educación social, que es el de agentes de salud. Ahí, claro, es dar herramientas a los chicos y a las chicas, para que sean agentes de cambio de su grupo de iguales, ¿no? Entonces, ahí justo podríamos pensar, claro, pero lo que nosotros intentamos es que no solamente vengan chicas, porque claro, lo más fácil es que las chicas tengan este papel... Entonces, ahí yo creo que está saliendo muy bien, porque creo que el último grupo del último año lo tenemos equilibrado. Tenemos tanto chicos que quieren ser agentes de cambio, es decir, que quieren hacer esa labor de identificar y de cambio para sus iguales, como chicas. Entonces creo que, en ese sentido, hacemos como al contrario, intentar hacer un grupo en el que tengamos tanto chicos como chicas para esta labor, que es de cuidar, de cuidado. Bueno, no tanto de cuidar, pero sí de estar sensibilizado o sensibilizada a algo que es de ayuda, que siempre está como muy asociado a la mujer. Y que haya chicos. Para nosotras es algo satisfactorio.*

### 4.3. Conocimiento o información sobre recursos de ayuda profesional

Tras la cuestión previa se preguntó en ambos grupos si conocían recursos que trataran el problema de juego.

A las chicas se les preguntó también si creían que un problema así se podía superar por uno o una misma. Sus respuestas fueron las siguientes, puestas en orden de intervención. Así, comienzan por señalar, acaso, la necesidad de profesionales para abordar el tema,

siguen manifestando dudas, es decir, señalando que dependería de factores como el grado de adicción o de la persona y su voluntad, para finalizar opinando que, aunque difícil, es posible salir del problema por una/o misma/o.

*Yo creo que tendría que haber terapeutas (Chica).*

*Bueno, los psicólogos (Chica).*

*Una persona que te pueda ayudar (Chica).*

*¿Hay asociaciones de desintoxicación de juegos? Pero, claro. Y pensaba que yo qué sé. Digo, de drogas y alcohol y de tabaco. Yo no sé si hay de juego (Chica).*

*Por tu cuenta, depende del nivel de adicción. Bueno, depende de cada persona y del nivel de adicción que tengas al juego (Chica).*

*Yo creo que sí, que se puede (Chica).*

*Hay que tener mucho autocontrol (Chica).*

*Es súper complicado, pero mucha gente lo ha hecho (Chica).*

*Y gente que con ayuda no ha podido (Chica).*

*Es cada uno y la fuerza de voluntad. Pero normalmente, cuando te van las cosas mal..., o sea, yo ahora mismo estoy con estrés, ¿vale? Y yo fumo. Pues ahora a lo mejor me sería imposible dejar de fumar porque estoy estresada, pero cuando termine bachillerato y esté todo un poquito más estable, sería más fácil la situación (Chica).*

*También depende de si tú quieres verdaderamente (Chica).*

Los chicos responden así:

*Yo acudiría a alguien que no le llama la atención las apuestas; alguien que piense ¡Ah, no, eso es una tontería, una pérdida de tiempo!, por teléfono, sí tiene. Si tienes un motivo que te da él para no jugar, a lo mejor si él me explica esa razón y me convence, pues a lo mejor puedo dejarlo (Chico).*

*A lo mejor también te vendría bien. Uno que antiguamente era adicto. No sé. Porque tendría la experiencia y te diría, yo qué sé, deja de hacer esto, por esto y esto (Chico).*

*La comisaría también, porque hace no mucho vinieron la policías a contar que, con la ludopatía, quienes lo quieren dejar, que tú puedes ir a la comisaría y registrarte en un sitio de auto prohibición de entrar en el casino, hacerte cuentas...(Chico).*

*Dijeron, que el problema es que, al igual que es opcional, o sea, que tú te puedes meter, si quieres, luego hay gente que vuelve para quitárselo y seguir jugando (Chico).*

*Pues, la verdad es que eso de que te puedas apuntar y desapuntar cuando te dé la gana.... (Chico)*

*Yo creo que eso debería ser una u otra. Si dices que no, que ya no, no vale que puedas volver (Chico).*

*O que no seas tú la persona que lo decide, sino que sea otra persona la que tome esa decisión (Chico).*

#### 4.4. Imagen de la persona ludópata adulta

En el mismo apartado se ha considerado oportuno incluir la imagen que tiene la juventud de las personas ludópatas, o lo que es lo mismo, cuál es para ellas y ellos la imagen de una mujer y de un hombre ludópata, que es el término que ellas y ellos manejan.

Los chicos muestran las siguientes características de una persona con "ludopatía"

*O sea, yo qué sé, puedes estar hablando con una persona que sea adicta y que te cuente su vida sin llegar a contarte que con las apuestas.... Y luego, vas y hablas con una persona normal, bueno, normal dentro de lo que cabe, que no apuesta, y no notas absolutamente la diferencia. A lo mejor hace vida normal y no es que porque sea adicto significa que siga yo qué sé, que se gaste 400€ cada mes en apostar (Chico).*

*A lo mejor, visualmente sí puedes ver que, a lo mejor, a la hora de entablar una conversación puede tener pequeños indicadores, como no mantener la atención, está distraído, nervioso o ...(Chico).*

En el grupo de chicas, sin embargo, mostraron el prototipo de una persona adulta "ludópata", hombre y mujer a quienes veían de este modo:

*Yo oigo ludopatía y se me viene un señor que va a las tragaperras de los bares que está echando todo el rato moneditas, moneditas, moneditas (Chica).*

*Eso es muy típico de señor engominado hacia atrás (Chica).*

*Mi abuela, mi abuela con las tragaperras era muy gore. Es muy heavy. O sea, mi abuela estaba así todo el rato (como el señor del testimonio previo, echando moneditas todo el rato). Y, o sea, era, ... era una persona que estaba bebiendo. Y es que no hablaba con nadie. Solo es que es muy raro (Chica).*

*A mí me viene a la cabeza una imagen de una persona con problemas, agobiado...sí, un hombre (Chica).*

*A mí es que se me viene la imagen de una mujer que era cercana a mí, entonces es su imagen. Porque era ... es una señora que..., en fin, poco que comentar como persona. No era buena persona, pero igualmente era una yonqui, borracha y ya está, simplemente iba borrachísima. Llegaba al bar de haberse fumado ocho porros antes de venir, se pone a echar monedas y tan tranquila, y que si no le sale, se pone a gritar y a pegar a la máquina. Una persona agresiva. Y encima con los pelos despurruñaos. Sabéis que sí, tío (Chica).*

*Yo, por ejemplo, mi hermano me saca diez años y cuando tenía mi edad o uno más o así, como que le dejaban entrar en un sitio de apuestas. Y entonces a lo mejor es que, no me sé muy bien la historia, pero a lo mejor iba con los amigos y algo, pero acabó él solo. Y pidiéndole dinero a sus amigos y a mi madre y así y no sé cuánto. Y al final acabó metido en una clase de deuda de miles de euros, y pensó en suicidarse y todo. Y unos amigos suyos le dijeron que hablase con mi madre, que mi madre lo iba a entender y tal. Y sé recuperó, es como que está recuperado. Pero sí que hay veces que dice ¡bueno, pues voy a hacer una apuesta!, pero ya está bien (Chica).*

#### 4.5 Percepción social, estigma y presencialidad/online

Se les preguntó en concreto si creían que la sociedad en general percibía de forma diferente a una chica o a una mujer de más edad jugando y apostando que a un chico u hombre más mayor haciendo lo mismo (sin ser necesariamente una conducta problemática o cuando sí lo es), y si ellas y ellos pensaban que estos aspectos establecen diferencias, si las percibían ¿Conocían a chicas y mujeres un poco más mayores que apostaban? ¿Y a chicos que apostaban u hombres de mediana edad o mayores que lo hicieran?

En el grupo de los chicos señalaron que sí, que conocían a chicos jóvenes que apostaban, sus iguales, pero no conocían chicas que jugaran y apostaran, tras lo que se les preguntó a qué creían que se debía esa diferencia.

*Son chicos, chicos (respondió la mayoría de chicos).*

*Yo no conozco ninguna chica (Chico)*

*No, es que yo no conozco a ninguna chica (Chico)*

*Hombre, las chicas sí apuestan también. Yo, yo no conozco ninguna porque se lo tienen más callado ella... ¡a lo mejor, a lo mejor! (Chico) .*

¿Y por qué se lo tendrían más callado?

En los siguientes testimonios podemos observar la percepción del grupo en torno a la asunción del estigma asociado a las mujeres que juegan, incluso a esa edad, e incluso se afirma que, para evitarlo, las chicas tal vez estarían jugando en modalidad online en mayor medida.

*Porque no es normal (Chico).*

*Para no dañar su imagen (Chico).*

*Por la reputación. Para no quedar mal delante de nadie. A ver, también depende, pero yo creo que eso puede ser por eso también...porque se le puede ver, pero no sé yo.... puede ser también*

*por eso. A ver, que por ejemplo en el ordenador igual juegan más chicas que chicos, pero si se ve....Y por eso, a lo mejor se lo tiene más callado.... yo creo que puede ser por eso, para que no la descubran (Chico).*

#### Opinión de las profesionales:

*Las chicas, en la intimidad de tu casa, hacen apuestas online*

En cuanto a ellos mismos, a su percepción sobre la existencia de diferencias entre chicas y chicos de su edad y personas más adultas, se observó que la edad era importante a la hora de juzgar a quien jugaba o apostaba, así como el contexto social que juzgaban actualmente más igualitario.

*A la gente de nuestra edad yo creo que sí, que vemos igual a un chico y a una chica, pero en las personas más mayores yo lo veo diferente (Chico).*

*Yo creo que es porque la imagen que tiene un adulto de una mujer es como que la mujer es más tranquila (Chico de los de menor edad).*

*Yo pienso que es por la época en la que estamos viviendo. Yo creo que ahora es más..., no sé, pero ahora veo mucho más apuesta que antes, los anuncios se ven mucho más ahora que antes, y antes el fútbol, bueno, el deporte en general, como que no era para las mujeres, y sin embargo ahora sí (Chico).*

*Efectivamente yo creo que es como ha dicho él, que es algo más de un uso habitual por la época. Es que a lo mejor ellas tampoco se interesaban tanto, y claro, iban más los hombres y eso acabaría asumiendo como que iban más los hombres, pero a lo mejor vas a un casino y ves un montón de abuelos y abuelas ahí, echándole a las cartas como nosotros (Chico).*

La gente de menor edad era la que no conocía chicas que apostaran, mientras que el más mayor del grupo, que había tenido contacto con otros espacios de juego, sí las veía allí, luego, acaso las chicas comienzan a jugar a una edad más avanzada.

*Yo creo que es una tontería porque, por ejemplo, puedes ir a un casino y ver igual, tanto chicas como chicos (Chico).*

También se les preguntó si algún chico, cuando tiene novia, ésta suele acompañarle y participa de la actividad del grupo de chicos cuando acuden a las salas de apuestas como actividad de ocio, y si ellas también apuestan.

*En un grupo, uno lleva a la novia, y la novia se trae a su grupo de amigas también. O sea, que al final pueden ir chicos como chicas (Chico).*

*Una vez estuve con un grupo que ahí apostaron todos: chicos y chicas, porque sé que ahí van a apostar todos, y si hay una chica, también (Chico).*

*Fuimos una vez a un bar y en plan apostaron todos a un mismo partido. No a una casa de apuestas, sino a un bar (Chico).*

La opinión de las profesionales:

*Pues ya que pasan la tarde allí, pues entramos, ¿no? Y si hacen algún uso, es de ruleta, como forma de echar un rato, de reírse, como de socializar un poco, como las redes al final. Entonces el papel de acompañante me parece súper importante.*



A la luz de los testimonios, parece que son menos las ocasiones en las que las chicas comparten con ellos ese momento de ocio, pero que cuando lo hacen participan en esas apuestas que, a priori, tienen más la función de entretener y socializar que de conseguir dinero. Anteriormente, lo que daban a entender a través de sus palabras es que solía ser más habitual que el grupo que salía en fin de semana a estos espacios estuviera conformado sólo por chicos, igual que las incursiones al bingo, por ejemplo, las hacían sólo chicas.

La opinión de las profesionales:

*Sí que es verdad que los espacios físicos, como podemos comprobar en cualquier tipo de espacio, los ocupan mucho más los hombres; por cultura, por socialización, por normalización... porque no es lo mismo que una mujer entre a una casa de apuestas a que entre un hombre.*

Cuando se les preguntó a las chicas por las diferencias, sus respuestas se orientaron en mayor medida a las diferencias en los tipos de juego y las modalidades de juego de unas y otros, así como a las diferencias que establecía la edad en la modalidad y tipo de juegos elegidos:

*Sí, sí (que hay diferencias) (Chica).*

*Aunque ahora yo creo que se está igualando (Chica).*

*Bingo de señoras mayores. Sí, sí, a full. Y ahora chicas jóvenes, que se está poniendo de moda (Chica).*

*Pero imaginaos que yo, cuando tenga los 18, entre en una casa de apuestas a hacer una apuesta sobre... Entro y la gente ve que yo estoy apostando al fútbol. Yo. No voy con estas pintas, voy con mis pintas. Voy un poco con mi vaquerito, como si fuéramos al centro, y entro y a lo mejor se quedan flipando. O sea, como que les choca. Yo creo que sí hay diferencias (Chica).*

*Pues yo he visto de hombres, pero mayores (Chica).*

*Yo creo que, por ejemplo, en la ruleta hay chicas. Ahora están más igualados. Yo creo que poco a poco, obviamente. O sea, obviamente, en los juegos de azar siempre hay muchos hombres mucho más que mujeres, pero ahora yo creo que se ha igualado un poco y que las mujeres están empezando a jugar. Yo creo ¡eh!, porque yo no he entrado nunca en una casa de apuestas, quiero decir. Pero....(Chica)*

*No sé. Todo depende. Entonces.... Yo qué sé. También en apuesta deportiva (participan chicas). Pues yo, yo..., cuando sea mayor de edad voy a apostar al fútbol, pero no todos los fines de semana te quiero decir ¡Eh! (Chica)*

*En un bingo normalmente siempre lo hace (ganar) la misma mujer o el mismo hombre, no sé, la misma persona, sí, vamos a dejarlo ahí (Chica).*

A través de los testimonios de las chicas se percibe en mayor medida la presencialidad como modalidad de juego elegida. Tanto porque creen que lo online es más representativo en grupos etarios superiores, como por la desconfianza que les genera esa modalidad, a la que perciben capaz de manipular el juego.

*Online es como para señoras mayores. Yo conozco un montón, en plan.... De donde viene mi abuela, todos juegan con el móvil. Sí, sí, te lo juro. Te lo juro (Chica).*

*Online también jóvenes como de 25 o 26 años, que por no salir de casa se quedan con el bingo. Y con el póker es muy habitual online, que metes a lo mejor 25 céntimos y después a lo mejor metes más, o lo que sea. Lo que yo he visto online ha sido de póker y jóvenes (Chica).*

*Depende, por ejemplo, si es póker ahí ves las cartas, las estás viendo, claro, son cartas físicas, pero si tú estás online, o sea, la página puede hacer lo que quiera con una carta, que yo qué sé, puede estar amañado. Yo estoy viendo que se amañan un montón de cosas y un montón de juegos, la mayoría, pero en online es más fácil estafar(Chica) .*

Las chicas también hablaron de la percepción social de lo que hay detrás del juego en función del género

*Yo creo que si ves a un chico es como que te da más igual, pero si es una chica, es como a lo mejor ¡Pobrecita! Te impacta (Chica).*

*En plan es como con las drogas, es como ¡pobrecita, se droga! y luego ves a un chico y dices ¡va, otro más! En los chicos está más normalizado (Chica).*

*Si tú ves a un hombre jugar, tú lo ves y dices ¡pues bueno!, pero cuando tú ves a una mujer, te impacta y es como ¡ahívá! y ¿esto?, y entonces te da por pensar que a lo mejor ha tenido una mala infancia o a lo mejor que no le ha ido bien en la vida, pero tú cuando ves a un hombre no piensas eso. Entonces yo creo que hay muchas mujeres que pueden jugar en secreto en su casa por el miedo a que, si yo bajo al casino de abajo de mi casa, me va a ver el vecino, el panadero y se va a rumorear por ahí (Chica).*

*Yo creo que no es tan, tan directo, así como bajar y que me van a ver jugar, no sé qué, sino que a lo mejor es como que ya lo tienes interiorizado y lo haces a lo mejor sin darte cuenta, inconscientemente,; no quiero bajar y a lo mejor dices: me da pereza, pero en verdad por dentro estás pensando eso (que no quieres que te vean) (Chica).*

*Es que yo tengo la mentalidad de que las mujeres como que antes de hacer una cosa como que lo sobre pensamos mucho. Claro, no voy a bajar, no voy a bajar aquí porque esto tiene unas consecuencias, yo creo que también las mujeres no se van tanto porque saben las consecuencias en plan como han visto a muchos hombres como lo han pasado. Ellas no lo quieren pasar de la misma forma. No quieren ser lo mismo, o sea, como que sobre pensamos demasiado y analizamos y por eso no bajamos (Chica).*

*Es que los hombres. No sé. Lo siento mucho, pero los hombres son más dejados, en plan..., me da igual, me da igual lo que suceda en el largo plazo, yo me lo voy a pasar bien ahora y me lo voy a pasar bien ahora. Y que nosotras somos..., o sea, las mujeres normalmente somos planificadoras a largo plazo y los hombres son como más de vivir el momento (Chica).*

*Pensamos más en las consecuencias, también (Chica).*

Las respuestas de los y las profesionales de UNAD revelan la cuestión del estigma y el autoestigma como fundamental para explicar que las mujeres no acudan a los centros de tratamiento o no sean tan visibles jugando. Frente a la pregunta “¿Por qué cree que no hay/acuden chicas a/en los dispositivos de intervención?” contestaron mayoritariamente que:

- Por el peso del estigma o del doble estigma social y el autoestigma.
- Cuestiones relacionadas con el género: mandatos, estereotipos y roles asociados a hombres y mujeres, más estrictos y subordinados para ellas (que a su vez se relacionan con el doble estigma y el autoestigma).

### FIGURA 3.

“¿Por qué cree que no hay/acuden chicas a/en los dispositivos de intervención?” Elige tres elementos con los que esté más de acuerdo



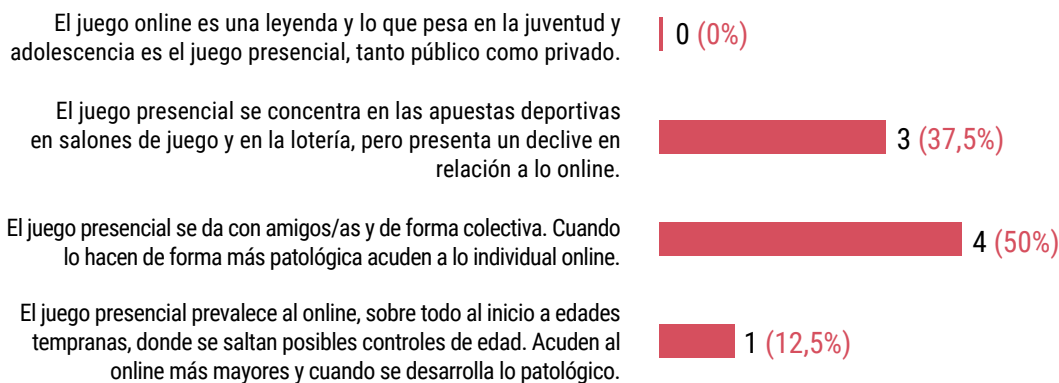
Fuente: elaboración propia

Los detalles de las respuestas hacen pensar que subyacen para las jóvenes, los mismos argumentos y evidencias que se valoran en las mujeres de mediana edad y adultas. ¿Sirven igualmente para la realidad de las mujeres más jóvenes? ¿La falta de investigación estaría conduciendo a hacer erróneamente extensibles esas evidencias a las chicas jóvenes? ¿Hay una muestra suficiente de chicas jóvenes en los dispositivos como para poder confirmarlo o estudiar otras hipótesis?

Y siguiendo con la información extraída de este grupo de personas expertas, se considera de forma mayoritaria que el juego presencial sigue ocupando un lugar más importante que el online entre la juventud, principalmente la de menor edad y como forma de relación. Por el contrario, están quienes afirman, menos personas, que, en los últimos años, el juego presencial presenta un declive en términos globales con respecto a los juegos de apuestas online.

#### FIGURA 4.

“A su juicio, ¿Dónde se sitúa actualmente el juego presencial?” Elige solo una afirmación, con la que estás más de acuerdo



Fuente: elaboración propia

Respecto del riesgo y problemas de una u otra modalidad, desde el grupo Delphi parece que se considera más riesgosa la modalidad online, destacando que

*El nivel de enganche sería igual, pero el juego online facilita una disponibilidad temporal e inmediatez mayor, así como mayor accesibilidad, tiene el riesgo de aislar económica, social, culturalmente, etc. a los jóvenes.*

*En el juego online se desarrolla más rápidamente el Trastorno adictivo que en juego presencial, debido a que hay un número mayor de premios.*

*Con perspectiva de género, creo que es más probable que más chicas prefieran jugar online ya que las casas de apuestas son espacios mayoritariamente habitados por hombres y pensados para ellos.*

Pero señalando que

*El problema del juego presencial es que produce efecto contagio y así se van introduciendo unos a otros en la dinámica de las apuestas.*

En una segunda vuelta, con la indicación de elegir los tres elementos con los que estuvieran más de acuerdo, de todo lo dicho, este fue el resultado:

## FIGURA 5.

“¿Cuáles son los problemas y riesgos de una u otra modalidad de juego sobre la juventud?” Elige los tres elementos con los que estás más de acuerdo

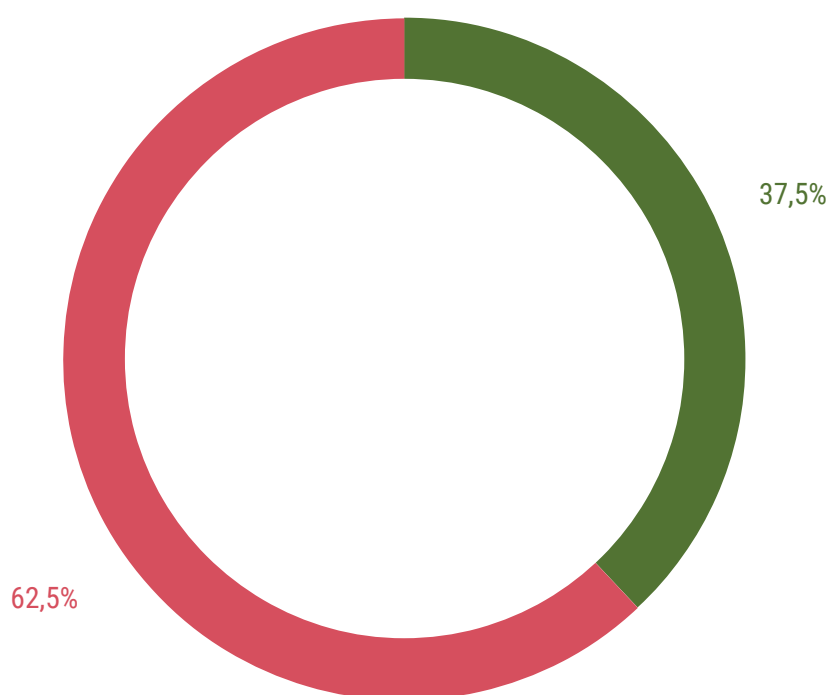


Fuente: elaboración propia



**FIGURA 6.**

“¿Cuáles son los factores que condicionan la elección de una u otra modalidad de juego?” Elige la afirmación con la que más de acuerdo estás



■ En el juego online prima la disponibilidad y la inmediatez, el anonimato, la accesibilidad, múltiples juegos y opciones; en el juego presencial influyen factores sociales y de ocio, como compartir tiempo con amigos, hacer apuestas en grupo, consumo de comida y bebida a menor precio.

■ Depende de los gustos de cada quien y de sus circunstancias, así como del espacio de juego (la necesidad o no de que sea una actividad privada/no visible, las posibilidades de acceso si es menor, el interés en el tipo de juegos, disponer o no de un grupo de personas jugadoras, la publicidad, soledad, aislamiento...)

Fuente: elaboración propia

## 5. Motivación para iniciarse en el juego y para mantener la conducta

Ciertamente, a lo largo del texto en el que se transcriben los testimonios aportados por los grupos, se ha hecho referencia a la percepción que tienen ellas y ellos de los factores que influyen en el desarrollo de una conducta problemática, que denominan ludopatía, así como de las motivaciones que les guían a la hora de jugar. Pese a ello, se les hizo la pregunta de cuáles eran las razones que incidían a la hora de iniciarse en el juego, mantenerse, etc. por si veían diferentes aspectos de mayor o menor en cada etapa.

### 5.1. Experimentación y la “mala suerte” de ganar en las primeras apuestas o juegos

*Cuando es la primera vez es por probar, voy a jugar y si me toca, genial (Chica)*

*A ver, es que realmente en la primera apuesta se hace. O sea, es porque siempre hay el típico pique con tu amigo. Aunque luego se intensifique, la primera es... (Chica)*

*Para probar., si es la primera vez (Chico de menor edad).*

*Por ver cómo es por experiencia (Chico).*

*Por la publicidad engañosa (Chico).*

*Sacar dinero rápido (Chico).*

*Puede ser que conozcas una persona que apueste y que te haya dicho ¡joder tío, este mes he ganado 20€ y digas ¡voy a probar yo también! (Chico).*

Se ha detectado, una vez en el grupo de chicas y otra en el de chicos, que hay personas que contemplan la mayoría de edad como la oportunidad de poder jugar y apostar.

*Desde un principio él decía ¡a ver cuando llega la mayoría de edad para empezar a apostar! y cuando cumplió empezó a ir ahí, bum, bum, bum, que empezó un poco con las combinadas y ha perdido este mes muchísimo dinero; 200€, que para una persona joven....Él esperaba la*

*mayoría de edad para poder tener una cuenta y ahí hay que poder meter el dinero. Porque si juegas online, lo primero que te piden es tener una cuenta, una tarjeta para poder acceder. Vale, porque el DNI te lo pueden pedir y tú puedes poner cualquier número. Pero siendo menores, no tienes una cuenta. Le encantaba el deporte y creía que sabía mucho, pero ¡qué va! (Chico).*

*Yo. Cuando sea mayor de edad voy a apostar al fútbol (Chica).*

Volviendo a la cuestión de la motivación o razones de las primeras experiencias con el juego y los contactos iniciales con esta actividad, hay uno que destaca por su correlación con el mantenimiento y la continuidad en el juego por parte de la juventud. Se trata de la obtención de ganancias “considerables” (en función de su edad) en el primero o primeros contactos con el juego, o lo que consideran las profesionales, “la mala suerte de que ganen en las primeras incursiones con apuestas”.

*Te puede tocar una vez, como le pasó a un amigo mío, que echó a la ruleta 2€ y ganó 80€, y siguió jugando y ahora él tiene una adicción, el pobrecito mío. Pero él está tan contento, ahí le dejo. Yo qué sé, es tu vida, yo no voy a jugar, tú haz lo que quieras. Él ganó 80 euros y dijo ¡voy a seguir metiendo dinero! ¿no? A ver si tal..., y le dije: ten cuidado, para. Y él a su rollo, tan tranquilamente. Y entonces todos los días, pero todos los días, bueno, por lo menos sé que juega 2 o 3€ al día (Chico).*

*También es que te puede engañar, porque a lo mejor, en tu primera vez, ganas algo, ganas dinero y luego, por ejemplo, no sólo la primera vez, más veces, y ahí y ahí te paras a pensar y dices ¡puedo ganar más! Y sigues y sigues, pero ya, después, esa racha ya se pierde y empiezas a perder y a perder. Y por más que pierdes sigues pensando: ¡bueno!, ¡ya que he perdido mucho, pues a lo mejor gano esta! y sigues perdiendo y perdiendo (Chico).*

*Porque ganas y dices ¡anda, pues he ganado! ¡A lo mejor puedo ganar la siguiente ronda! (Chico).*

Custer (1982) considera que el proceso que se recorre para llegar a jugar de forma patológica pasa por tres fases. La primera es la que coincide con lo señalado como “la mala suerte de ganar”, denominada por el mencionado autor como “fase de ganancia”, que describe como una fase inicial donde se experimentan frecuentes episodios de obtención de premios que llevan a la persona que los obtiene a implicarse más en el juego, porque además puede considerar que tiene unas habilidades o una suerte excepcional. Esa/s experiencia/s producen una sensación reforzante y de gran excitación, así como unas expectativas en torno a la verdadera posibilidad de ganar mucho más dinero.

En relación con este aspecto, los testimonios que figuran a continuación vendrían a corroborar lo señalado por Custer (1982), y que en algún caso coinciden con los que se han incluido en el apartado que analizaba los sesgos y distorsiones cognitivas.

*Sí, porque ganas y dices ¡anda! ¡pues he ganado!, ¡A lo mejor puedo ganar la siguiente ronda! (Chico).*

*O si por ejemplo, aunque ganes, pero igual a la siguiente pierdes, pues sí, dirás ¡Ah, sí, he perdido, pero a lo mejor me pasa como antes, que he perdido y luego gano y luego puedo ganar y ganar! (Chico).*

*Y sigues y sigues, pero ya, después, esa racha ya se pierde y empiezas a perder y a perder. Y por más que pierdes sigues pensando ¡bueno!, ¡ya que he perdido mucho, pues a lo mejor gano esta! y sigues perdiendo y perdiendo (Chico).*

El último testimonio podría ser representativo de la segunda fase de Custer, la “fase de pérdida”, que describe el momento en el que la persona, guiada por los resultados positivos experimentados y el deseo de seguir y hacerse con mayores premios, arriesga más, pero se producen mayores pérdidas económicas, entrando en una espiral de perder tanto más, cuanto más se apuesta. Ahí comienza el período de “caza” de Leiseur (1994), en el que el objetivo es recuperar el dinero perdido.

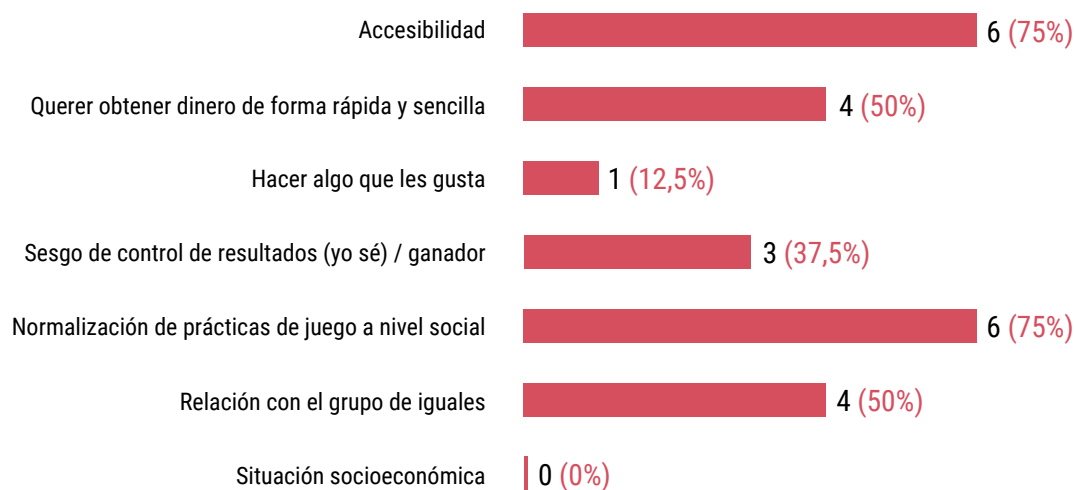
Por otra parte, en el testimonio siguiente se identifican igualmente algunos otros elementos que surgen después de la experimentación y correspondan en mayor medida a la etapa de mantenimiento, como la probabilidad de que jueguen pensando más en la inversión monetaria, que accedan a otros espacios de juego como casinos, etc., más que a locales de apuestas deportivas, y/o que ya jueguen de manera online o mixta pero no sólo de forma presencial.

*Yo creo que todo lo que tiene que ver con el fútbol, se empieza ahí (en las casas de apuestas), y ya luego depende de la persona, pues ya es más por el móvil, y para juegos así, de apuestas, pues a lo mejor acaba yendo más a casas de apuestas, o al casino, que igual ahí es ya más..., no sé, más serio, como que tienen ahí juegos más serios, digamos (Chico).*

Es en este punto donde emerge con fuerza la idea de que la relación con el grupo de iguales, y las características personales van a propiciar o no el desarrollo de una conducta problemática en torno al juego. Los y las profesionales en consulta Delphi señalaban los factores sociales como más determinantes en el inicio del juego, pero el grupo de iguales (factor relacional) y las características personales (factor individual) emergen mayoritariamente cuando se habla de factores relacionados con el mantenimiento de la conducta del juego y el desarrollo de un juego patológico.

## FIGURA 7.

Factores sociales como más relevantes en el inicio del juego. Seleccione tres respuestas.



Fuente: elaboración propia

## 6. A modo de cierre: diferencias en la práctica de juego entre chicos y chicas

Los testimonios de las profesionales han permitido elaborar un listado de diferencias entre chicas y chicos que juegan y que consideramos de gran interés incluir aquí, puesto que, en algunos puntos escora hacia el tratamiento y no tanto a la prevención, se corresponde con muchos de los elementos expresados por ellos y ellas a lo largo de los puntos anteriores y sirve como resumen/cierre de este apartado de resultados.

En el caso de los chicos, las profesionales definen sus características del juego como:

### > Más presencial

*Claro, nosotros vemos dónde están los salones de juego. Echamos un vistazo, porque es verdad que hay algunos que se cierran, otros que se vuelven a abrir, pero lo que hay alrededor son chicos.*

### > Externalizado

*Los chicos, en general, habrá excepciones, tienden más a externalizar.*

### > Participan más que ellas en las sesiones de prevención del juego de azar/apuestas

*Y luego, también, en relación con la participación, cuando hablamos y hacemos las sesiones de prevención, cuando hablamos de la definición de juego de azar... la participación, de primeras, y con voz de lo que están hablando y saben de lo que están hablando es de los chicos. [...] Pero es verdad, que la participación de "yo sé de lo que hablo" es de chicos. Son los chicos los que te dicen cuáles son, qué son los juegos de azar y tal.*

> Más apuesta deportiva

*Al final en el tema deportivo, a la hora de hacer apuestas, que si el fútbol, los caballos, los coches. En sí, la mayor parte de las personas que ven ese tipo de contenidos son más masculinos.*

> Menor conciencia de problema

*Por supuesto que hay chicas que nos encanta el fútbol, que nos encanta todo eso, pero está mucho más dirigido a ellos. Y entonces ¿qué pasa? Que al final son ellos los que más tiran.*

> Cuando les pillan descargan la responsabilidad sobre la familia o la pareja

*Pero el hombre cuando lo pillan es como descargo de responsabilidad.*

*Claro, pero es verdad que se les nota hasta en la cara. Se les nota en la cara, la actitud, que hacen así como...(gesto de levantar hombros) Además que se lo preguntan, cuando pasan dos o tres meses hasta que empieza el mono otra vez a apretar fuerte, tú les ves que sí, que están ahí sentados y dicen "¿Yo? Fenomenal". Y ves a la de al lado, que es la acompañante, que suele ser la mujer, la novia tal... que está, que le mira, que se le come. Sin embargo, las mujeres, desde el minuto uno que entran por la puerta y te dicen tal, el sentimiento de culpa, de fracaso es tan bestia que...*

> Es necesario cambiar el imaginario masculino

*Porque, de hecho, muchas veces, cuando hablo de esto siempre me dicen: "se me está viniendo a la cabeza este grupete de chicos". Y siempre me dicen grupete de chicos que quieren que vengan, porque los localizan, ¿vale?*



*Tenemos un problema de base, que es que cuando tú dices juego, ellos tienen una idea de jugador, como hemos dicho: señor, que juega a las tragaperras. Es muy difícil que eso lo bajen a tierra, es muy difícil que se identifiquen.*

Desde el mismo grupo de profesionales que trabajan en prevención y asistencia con juventud y juego, hay otra caracterización de las chicas que practican esa conducta.

#### > La influencia de los mandatos y roles de género

*Tanto cuando ves a una mujer más mayor como cuando es más joven, primero, que te lleguen ya es súper difícil ¿por qué?, porque estamos acostumbrados a la mujer cuidadora, que el marido es el que..., pero cuando es ella tiene mucha más estigmatización. Es decir, yo las que veo vienen casi siempre solas. Casi siempre el tiempo que están en intervención... bueno, no llegan a finalizar el tratamiento, porque antes o después tienen que irse. [...] pero la mujer, encima, llega con una culpa de "me he gastado el dinero de mis hijas" o "me he gastado el dinero de la compra", "soy mala madre". Entonces yo creo que hay muchos más factores psicológicos que quizás los hombres, que sobre todo cuando son más mayores tienen el "no, no, yo me he gastado mi sueldo". Eso es brutal.*

#### > Sintomatología interna: ansiedad y depresión principalmente

*Es que en general, ya no solamente los juegos, sino que en general, en las chicas, su sintomatología y su forma de actuar es en soledad, es como sintomatología más interna. Y entonces es mucho más difícil detectar, ya no solamente el tema de juego, sino cualquier patología de salud mental.*

*Llegan con unos problemas casi todas de depresión, de ansiedad, de historiales de soledad, de sentimientos de tal... que es verdad que en chicos también se puede dar.*

> **Elas hablan más de bingo y rasca**

*Las chicas hablan del bingo, del "Rasca" también, que eso coincide un poco con la estadística de ESTUDES ¿no? que las chicas están más en las loterías instantáneas... En eso coincide lo que estamos viendo nosotras. [...] Ellas, la participación o la percepción que nosotras tenemos es que participan menos, en principio, en otros juegos y apuestas..*

> **Más conciencia de riesgo**

*Y como que, además, cuanto más jóvenes, vemos como que las chicas están más concienciadas de los riesgos. Me refiero hablando exclusivamente de los juegos de azar.*

> **Utilizan más las Redes Sociales con contenidos relacionados con lo estético y la apariencia que las de juegos de azar.**

*Ahora mismo en la juventud y sobre todo más femenina, estamos más con redes sociales, con la importancia de la apariencia y tal.*

> **Su papel es más de acompañantes de los chicos en sus prácticas de juego grupal**

*Y luego, a lo mejor están yendo de acompañantes. Verbalizan muchas veces que a lo que van es a acompañar a su novio. Normalmente es una pareja o grupo de amigos, [...]*

> La entrada al juego se realiza a través de redes sociales o videojuegos

*Hay muchas chicas que entran por un tema de pantallas, de redes sociales o de videojuegos.*

> Participan más en sesiones de drogas.

*Pero fíjate también, en el tema del juego los que más participan son chicos. Pero ahora, cuando te vas a otras sesiones de consumo de tal, las que te levantan la mano son chicas siempre.*

> Buscan intervenciones más anonimizadas

*Pero es que más allá, cuando tú pones el teléfono, ya te digo yo que entre locos nos reconocemos. Pero cuando yo cada vez que pongo mi teléfono... [...] Pero unos mensajes..., mensajes de "por fin puedo hablar con alguien", no sé qué...*

> Consultan más por problemas de otro orden

*A mí me preguntan por salud mental. A mí me preguntan todo, tema de cortes, temas de intentos de suicidio, temas de TCA, temas de tal que sale por ahí, yo no sé, que si beber...*

*Cuando llegan, yo, por lo menos desde mi perspectiva, me da igual que sean pequeñas o mayores, cada vez que es chica aparecen muchos más problemas emocionales, muchos más problemas de depresión, de cortes, de autoestima, de soledad.*

> Cuando llegan a tratamiento es por decisión propia

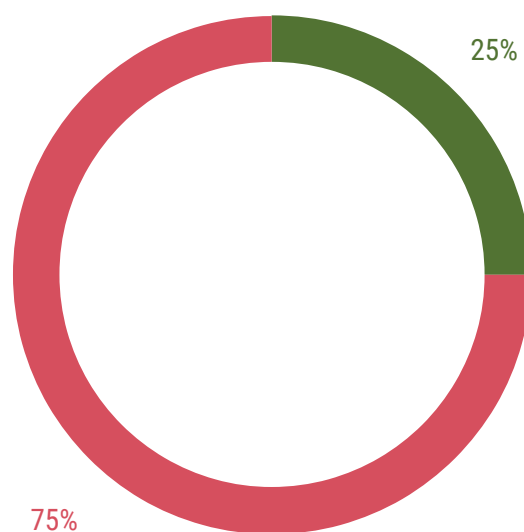
*Yo creo que ellas tienen más, o sea, llegan menos, pero las que llegan yo creo que llegan más por motivación suya, propia, intrínseca de doy el paso y doy el paso. Los chicos están como más empujados a que les traigan aquí.*

Así mismo, en la técnica Delphi, estos son los resultados en relación a la pregunta "¿Considera que los factores de riesgo son diferentes o actúan de forma diferencial para chicos y para chicas?"

## FIGURA 8.

"¿Considera que los factores de riesgo son diferentes o actúan de forma diferencial para chicos y para chicas?"  
Elige solo una afirmación, con la que estás más de acuerdo

- Son los mismos.
- Son similares, pero afectan de forma diferencial: tipo de juego (chicos: apuestas, ruleta, poker; chicas: bingos, rascas, ONCE) , el espacio donde se realiza la actividad (chicos: público; chicas: privado), más referentes chicos que chicas en la publicidad de juego y deportes; la publicidad se dirige de forma diferente a chicos (juegos tipo estratégicos) y chicas (juegos tipo evasivo y de azar).
- Son diferentes por los roles de género; en las chicas son más prevalentes los factores relacionales y en los chicos los factores sociales; se juzga más a las chicas; las chicas comienzan más tarde y de forma más abrupta por eventos traumáticos...
- Muy diferentes. Chicos y chicas no viven la misma realidad social.



Fuente: elaboración propia



A photograph of a person's arm and hand, wearing a white short-sleeved shirt and a black wristband. The person is holding a small white object, possibly a card or a piece of paper. The background is a soft-focus outdoor scene with green foliage and a light sky.

ESTUDIOS E INVESTIGACIONES UNAD

Detección temprana con perspectiva de género de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad

06

CONCLUSIONES







Es importante señalar que, tras el análisis de las fuentes primarias, nuestra conclusión es que las chicas aparecen menos presentes en cuanto a los juegos de apuesta se refiere, y sin embargo muy presentes en pantallas y redes sociales. Esto plantea retos interesantes respecto de la investigación cualitativa desde perspectiva de género, así como del desarrollo de programas de prevención con perspectiva de género: ¿qué hay en la socialización de los chicos que hace que ellos adopten más conductas de juego de apuesta? Es decir: ¿qué factores de riesgo específicos hay en la socialización de los menores y no así en la de ellas? ¿Sería interesante indagar desde los programas de prevención en una visibilización de los elementos diferenciales de socialización de género para hombres y mujeres con respecto a los usos de drogas y el juego? ¿Podría contribuir como factor de protección en general, para los/las menores, el elevar a categoría consciente esas relaciones desequivalentes entre chicos y chicas, que se reproducen ante un sinfín de mecanismos de socialización con contenidos diferentes para ellos y ellas? Después de lo analizado, nuestra hipótesis es que sí; proviniendo esta respuesta de un equipo investigador con suficiente y probada formación en la materia para trabajar la prevención desde la perspectiva de género.

Y un inciso: suele plantearse entonces ¿qué hay en la socialización femenina que actúa como (supuesto) factor de protección frente al juego? Plantearse la cuestión de la socialización sin poner en el centro las relaciones desequivalentes de poder entre hombres y mujeres parte de un error de enfoque teórico y falta de conocimiento de la categoría género, puesto que situaría el género como “factor de protección” para las chicas en cuanto a conductas de riesgo se refiere, y el género nunca es un factor de protección de las mujeres. Sí es un potente agente socializador de hombres y mujeres, pero en tanto que su definición central integra un eje estructural de subordinación de lo femenino/las mujeres (hombres y mujeres se socializan en desequivalencia, como lo hacemos también a través de la clase socioeconómica, color de piel y nacionalidad/procesos migratorios, etc.), es precisamente el género el que marca una mayor sanción social para las chicas cuando adoptan los mismos comportamientos “normalizados” en la sociedad y que se sitúan como referencia de lo neutral, cuando responden en realidad a un arquetipo masculino.



Esta cuestión está explicada en Rodríguez, Megías y Martínez-Redondo (2019: 27, 31 y 41) en referencia al uso de drogas, pero es perfectamente trasladable en su análisis a la normalización del juego y su desarrollo como problemática social. Por lo tanto, seguir la lógica de los factores de riesgo y protección no debería ser incompatible con entender cómo funciona el contenido de lo valorado-lo masculino y cómo eso se relaciona con el acceso mayoritario de los chicos a conductas de riesgo relacionadas con el juego, a la par que explica una mayor exclusión de las mujeres cuando se acercan a ese tipo de conductas, dificultando su acceso a programas, favoreciendo el estigma y la ocultación del problema durante más tiempo o con más intensidad, etc.

Por último, recordemos que nuestro análisis de los resultados de las fuentes primarias se ha organizado siguiendo la propuesta del modelo teórico ampliamente adoptado de factores de riesgo y protección que organiza dichos elementos en torno a 3 niveles: factores individuales, factores relacionales y factores sociales. Nuestro enfoque parte de la concepción de los tres niveles en profunda intersección, toda vez que el desarrollo de factores individuales (por ejemplo: creencias y sesgos cognitivos en torno a la suerte y el juego) se sustentan en lo relacional (son creencias compartidas por el grupo de iguales) y lo social (la publicidad de las operadoras de juego explota esas creencias como reclamo). Es decir: el modelo de factores de riesgo y protección lleva a analizar y exponer la información en base a esta categorización, pero es fundamental no perder de vista la intersección entre los tres niveles y su intercorrespondencia.

# 1. Factores de riesgo individuales

## 1.1 Los sesgos cognitivos

El problema principal que se observa en la juventud que integró los grupos, con respecto a la batería de sesgos cognitivos que contempla la teoría, es la sobre estimación de la habilidad frente a la suerte incluso en juegos de puro azar, así como la confusión en torno a esta cuestión. Chicos y chicas dan por bueno el denominado sesgo de “azar autocorrectivo”, que se relaciona con la idea de que cuando un resultado no ha salido durante un tiempo considerable, hay más probabilidades de que salga o que esté más cerca de salir.

Otra de las ideas que comparten las chicas y chicos participantes en los grupos es que las apuestas deportivas, principalmente de fútbol son, por un lado, más seguras en cuanto que los conocimientos en torno a ese deporte (ser hincha, aficionado/a o practicarlo, brindan ese plus de conocimiento y habilidad) te permite apostar con más probabilidad de obtener el beneficio. Así mismo, consideran más confiables las apuestas deportivas en la medida en que las asumen como la apuesta de una cantidad de dinero fija, no especialmente elevada, y el juego y la apuesta terminan cuando finaliza el evento, luego, esa fórmula no la perciben como riesgosa para el desarrollo de una posible conducta adictiva (incluidas las apuestas combinadas o predicciones sobre aspectos diferentes de un mismo evento mientras éste se desarrolla).

El resto de creencias erróneas, mitos y sesgos, en unos casos los manifiestan más ellas y en otros ellos.

Las de las chicas se centran más en hablar y ponderar la técnica, la estrategia y las habilidades que el azar o la suerte, pero se detecta que sus testimonios no provienen tanto de la experiencia propia de juego o las apuestas, sino de mitos o creencias extendidas en general (chicos y chicas) y asumidas como veraces<sup>6</sup>.

Estas habilidades también se pueden adquirir a través del aprendizaje de las técnicas que utilizan las personas que, a su juicio, “siempre ganan”. Así, si el resultado es negativo, no tiene que ver con la suerte, sino con una mala ejecución de la técnica o la falta de aprendizaje completo de la estrategia. Una vez adquirida la técnica, la experiencia en utilizarla, la práctica, corrobora la idea de que siempre son las mismas personas, las que saben y controlan, las que ganan.

---

6 Se ha venido denominando “accesibilidad” al mecanismo por el cual un recuerdo está más disponible/más accesible en la memoria. No debemos confundirlo con la accesibilidad en términos sociales como factor de riesgo que señala la amplia oferta disponible en todo momento y lugar a través de dispositivos como el móvil, o los salones de juego y casas de apuestas en los barrios.

Los chicos, por el contrario, hablan y se enfocan más en los aspectos económicos del juego y en el riesgo de caer en la idea de “la caza”, es decir: la creencia de que “si pierdo dinero jugando, debo intentar recuperarlo”. Tal y como se recoge en la parte teórica de la investigación, este es un pensamiento muy relevante a la hora de diagnosticar el juego patológico.

Otro sesgo cognitivo bastante asociado al juego de riesgo o problemático que aparece en los chicos es el que se denomina de “accesibilidad”, a través del cual las ocasiones de ganancia (propias y ajenas), aunque sean aisladas, prevalecen en la memoria por encima de pérdidas más frecuentes y regulares.

Así pues, y a modo de resumen, los sesgos que se detectan en los discursos de chicas y chicos versan sobre cuestiones muy diferentes, apareciendo en ellos en mayor medida el aspecto económico y en ellas el mayor influjo de la habilidad y el aprendizaje para influir en el azar (y recordemos que no tanto por experiencia propia como por creencias generalizadas asumidas como veraces).

Del discurso del grupo de profesionales se apuesta por generar una conciencia crítica frente a estos errores y sesgos.

## 1.2 La impulsividad

Otro elemento en el que inciden las profesionales como inherente a la etapa juvenil y que influye en el juego y otras dimensiones de sus vidas es la impulsividad, muy acorde a la modalidad online, de fácil acceso e inmediatez en el resultado. En etapas iniciales de la vida se observan mayores niveles de impulsividad, de dificultad de planificación y de anticipación de las consecuencias de nuestras conductas, y esto puede funcionar como factor de riesgo en el desarrollo de un juego problemático o patológico.

## 1.3 Las emociones en torno al juego

Señalan los y las chicas participantes de los grupos, que el acceso a los juegos de azar supone entrar en un espacio de riesgos atrayente y es posible hacerlo a cualquier hora y en cualquier lugar. Corroboran los niveles de activación o excitación provocada por el juego, de forma que una persona se mantiene en esta actividad no sólo porque asume como cierto algún tipo de error o distorsión cognitiva que le lleva a pensar que dispone de más probabilidad de ganar, sino también porque el propio juego le produce un nivel de activación o excitación que le empuja a seguir jugando.

Desde el punto de vista clínico, las profesionales apuntan a otras emociones, en este caso “negativas”, como aspecto asociado al juego. Así, el vacío, la necesidad de tapar esas emociones negativas, etc., también pueden presuntamente “resolverse” a través del juego.

## 2. Factores de riesgo socio relacionales

### 2.1 Características de la etapa adolescente y principales instancias de socialización

En los grupos se analizó la cercanía con la que percibían el mundo del juego y las apuestas, es decir, si a su alrededor había gente que jugaba, apostaba, hablaba de esta cuestión o no. La conclusión es que en ambos grupos: chicos y chicas, lo que realmente resulta más cercano es el mundo de las apuestas (tanto los juegos dinerarios tradicionales, como las apuestas que están más relacionadas con ganar una competición o acertar un resultado, que con el posible beneficio económico) y de los locales de apuestas.

Se detecta que lo conocen a través de otros iguales o personas del entorno familiar, y se concibe que acudir a locales de apuestas, principalmente en fin de semana y de manera grupal con las amistades, resulta una opción más de entretenimiento.

Participar en el juego presencialmente y en grupo provee de elementos que van más allá del dinero e inciden en la socialización, como sentirse parte del grupo o lograr un estatus o una posición valorada por ganar (especialmente porque se asume que se tienen habilidades para ello). En el caso de los chicos, además se hace referencia a la presión social que ejerce el grupo a la hora de apostar. Sin embargo, los chicos más mayores incidían más en el desarrollo de un juego más “serio” frente al de “entretenimiento”, que se basa en las habilidades y en el objetivo de ganar dinero (sesgos – factores individuales) más que en la presión grupal para apostar.

En cuanto a las diferencias entre chicas y chicos a la hora de jugar, elegir unos juegos u otros, etc., en este contexto grupal son las chicas las que reconocen que sí existen, pero tanto ellas como ellos los asumen como actividad de ocio que requiere de lo presencial, es decir, de un espacio físico, bingos en el caso de las chicas, y de salones de juego para los chicos principalmente, donde además de “hacer grupo”, pertenencia y socializarse, obtienen otros beneficios, algunos de los cuales resultan más inocuos (pantallas grandes donde ver los partidos y eventos deportivos) o de mayor riesgo, como consumir alcohol (a menor precio que en otros locales de hostelería, y eso tanto en los bingos como en las salas de juego). Las diferencias de elección en el tipo de juego, de momento, se mantienen incluso ante cambios como el auge del fútbol femenino y su presencia en los medios y a través de la publicidad, que podría llevar a pensar que funcionaría de gancho para las chicas como actividad de apuesta, pero se comprueba que son más los chicos que apuestan al fútbol femenino que las chicas.

Las chicas en particular valoran que esos espacios físicos pueden brindar la oportunidad de aprender las estrategias de juego que utilizan personas con más experiencia, “esas que siempre ganan”, aunque en el juego presencial también resulta muy importante rescatar el sentir de las mujeres en esos espacios, puesto que los copan en su mayoría hombres, y ellas allí no se sienten ni cómodas ni seguras. Emerge así el bingo, principalmente ocupado por mujeres, como un espacio de seguridad para ellas.

Las profesionales corroboran esta presencia del grupo de iguales como favorecedor del inicio y mantenimiento del juego como mecanismo de socialización, sobre todo para los chicos. Ellas señalan además a la familia, que con mayor o menor importancia en un momento u otro siempre está presente. A pesar de que chicas y chicos no han comentado apenas nada al respecto, las profesionales, lógicamente, la consideran una instancia imprescindible en la prevención y en el trabajo de reconducción de las conductas de riesgo con el juego.

## 3. Factores de riesgo sociales

### 3.1 Normalización del juego y accesibilidad de juego online/presencial.

El juego de azar sería una dimensión de una más amplia cultura del azar, y de la cultura del riesgo que impera en la sociedad moderna contemporánea. El mercado del azar propone juegos centrados en una exaltación del riesgo, en un contexto donde el azar se convierte en una actividad normalizada y rutinaria, como elemento de socialización, que además permite actuar sobre nuestras condiciones materiales de vida. Es decir: se ha normalizado una actividad que opera sobre la idea de que se puede conseguir dinero “fácilmente” y de forma inmediata si te arriesgas.

La proliferación de casas de apuestas y salones de juego en los barrios de rentas más bajas o empobrecidas se sostiene sobre, y a su vez reproduce y mantiene, esta realidad. Su presencia visible contribuye a esa normalización del juego y multiplican la oferta. No son lugares escondidos ni ilegales, donde además se dan estrategias de atracción que van más allá de la posibilidad de juego (comida y bebida más barata; ofertas especiales a determinadas horas, etc.). Todo esto resulta una clara atracción para el público más joven y con escasos recursos.

En cuanto a la accesibilidad, tanto en el juego presencial como online, se coincide que es un factor de riesgo para chicos y chicas puesto que acceden fácilmente, aunque no se alcanza una conclusión unificada con respecto a si es más fácil acceder a uno que otro para los y las más jóvenes.

### 3.2 Estrategias publicitarias

La publicidad también ha favorecido la normalidad de dicha práctica con tácticas muy dudosas, como por ejemplo la de reproducir las creencias erróneas en torno al juego y dirigirse claramente a la juventud en un momento de mayor vulnerabilidad, y todo ello asociándolo a la diversión, al estímulo emocional que supone el riesgo, un elemento muy presente por sí mismo en esa fase de desarrollo, y promoviendo mensajes sesgados en los que sólo se mencionan ganancias económicas, lúdicas, etc., obviando las pérdidas y el resto de efectos adversos que pueden devenir.

Los y las chicas acusan un “bombardeo publicitario” que perciben desde diversos medios que habitualmente utilizan (televisión, móviles, ordenadores, tablets, etc.), con un claro aumento percibido de anuncios y publicidad en torno al juego. Se evidencia que son capaces de reproducir exactamente los anuncios más repetidos, y tanto de juego, de operadoras de juego, como de otros productos que se promocionan en la misma franja horaria (a altas horas de la madrugada, con lo que duermen pocas horas si al día siguiente tienen que ir al instituto) y que también juzgan engañosos.

A pesar de que las personas que integran cada grupo fueron absolutamente conscientes de las falacias y engaños de la publicidad sobre el juego, esto no funciona/opera como factor de protección, ya que, como hemos visto, los sesgos cognitivos aparecen y se mantienen.

Otra modalidad u otro tipo de publicidad de juego que ha aparecido con fuerza, sobre todo en los chicos, son los *tipsters*, cuya figura carece de control y regulación legal. Son pronosticadores de resultados de apuestas, y principalmente lo desarrollan varones. Tras una intensa búsqueda no se ha conseguido identificar a ninguna fémina que desarrolle esa labor en España. Las mujeres que salen en los anuncios de apuestas (principalmente de madrugada) proponiendo apostar a partir de cierta información que ofrecen, no son estrictamente tipsters: no tienen su propia página o canal, no son conocidas por su nombre y su figura responde más bien a la utilización de las mujeres y su cuerpo para fomentar las apuestas en este caso. Los tipsters emplean técnicas que resultan muy atractivas a los chicos como forma de captación, sin necesidad de invertir dinero o cantidades muy pequeñas, pero que al fin y al cabo funcionan como gancho para que la persona se acerque al juego y lo adopte como hábito.

Aparece también la figura de los y las Youtubers a quienes siguen, y que tienen mucha influencia sobre chicos y chicas, pero cuyo objetivo principal no parece ser de momento las apuestas ni lo relacionado con el juego, ya que se dedican más bien a otro tipo de promociones.

Por último, es destacable que son los chicos los que más se relacionan con los tipsters y otros temas relacionados: bitcoins, criptomonedas, inversión en bolsa, etc.



### 3.3 El acceso a través de videojuegos y redes sociales. Simuladores de juego.

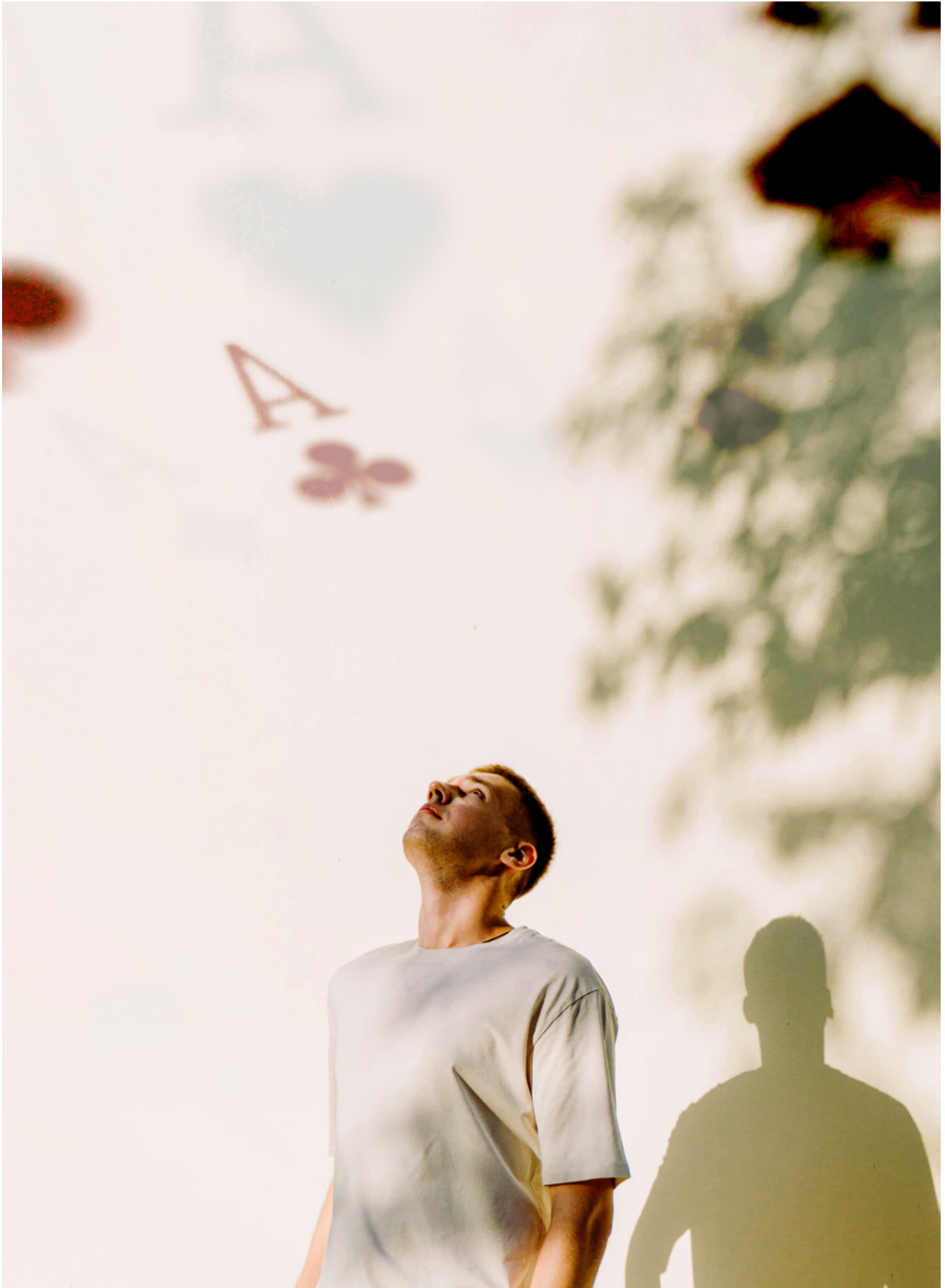
Las herramientas digitales incluyen entre otros usos el de los videojuegos o las redes sociales que pueden resultar en sí mismas conductas adictivas (a las pantallas) o actuar favoreciendo el acceso a actividades relacionadas con el azar a través de la publicidad insertada en los propios videojuegos o las plataformas sociales, que utilizan estrategias similares a las de los juegos de azar.

Los testimonios confirman el acceso al juego a través de los videojuegos en los que se insertan las cajas botín, por ejemplo, y emerge un nuevo central: los simuladores, es decir, la creencia de que los ensayos de juego que puedas hacer a través del móvil u otra tecnología y la "habilidad" que adquieres en ellos, puede trasladarse a la realidad, de tal manera que la persona cree que, en una sala de juegos o casino puede suceder lo mismo, o sea, se puede ganar a través de la estrategia entrenada online.

Aparece una intensificación de la gamificación de los juegos de azar y viceversa, de forma que la familiaridad de los y las adolescentes con los videojuegos y otros juegos sin apuesta, les sirve de puerta de entrada a esos otros juegos de apuesta que les resultan accesibles y cercanos por reconocidos en sus mecanismos de funcionamiento y lo atractivo de su presentación.

Teniendo en cuenta el contacto tan habitual de la juventud con las redes sociales, una de las iniciativas de prevención consiste en comunicarse con ellas y ellos y hacer esa prevención en las propias plataformas donde se "mueven" las personas jóvenes.

Por último, cabe destacar la afectación de las pantallas en otras dimensiones: hábitos de sueño y de estudio, dejación de otras actividades de ocio y tiempo libre, relación a través de las pantallas y redes dejando de lado las relaciones no virtuales, sobreexposición en redes, etc.



## 4. La percepción del riesgo, de la problematicidad y la ludopatía

Se hace evidente que entre la juventud existe una mayor percepción de riesgo en las drogas que en el juego, de tal manera que en muchas ocasiones consideran que lo opuesto al juego lúdico es la ludopatía o que identifiquen sólo algunos indicadores de riesgo, obviando otros que pueden ser más trascendentes a la hora de determinar el riesgo o el juego problemático. Lo cierto es que no manifiestan tener una información veraz ni completa al respecto.

Ante la pregunta de qué consideraban juego normal y qué juego problemático entre sus iguales, los chicos consideran como principales indicadores de problema el excesivo gasto de dinero, la disponibilidad de dinero, el aumento de la frecuencia de juego y la ausencia de control o autocontrol. Esto último lo relacionan con la voluntad personal y la mentalización previa para controlar el dinero y poner un límite de juego. Ligan el juego problemático a que se produzca una afectación de la vida familiar o entre iguales.

Las chicas tienen una opinión similar, pero más que el dinero señalan en primer lugar la frecuencia de juego como factor de riesgo, luego el dinero, el inicio del juego con una pareja masculina, la alteración del humor por las pérdidas en el juego y el aspecto o la imagen que proyectas.

Sin embargo, al aterrizar el juego problemático en personas cercanas a ellos y ellas, mientras que los chicos han mostrado una actitud poco próxima a la persona con el problema (proyectaban esta figura en amigos varones), las chicas han mostrado una mayor percepción del riesgo y una mayor empatía, manifestando que realizarían un acercamiento a esa persona con actitud de ayuda. Surge así un elemento importante para los programas de prevención: la relación de apoyo y preventiva del grupo de iguales a través de la empatía y la mayor percepción del riesgo que aparece en la socialización femenina y no tanto así en la masculina, por lo que habrá que favorecerla en los chicos, como hacen las profesionales de los programas presentes en nuestra muestra de estudio.

Por último, cabe destacar que respecto de la percepción que tienen de la persona adulta con ludopatía, las chicas han manifestado una mayor sensibilidad ante posibles indicadores del problema (aislamiento, consumo de alcohol asociado, obsesión con la conducta de juego...) que los chicos.

## 4.1 Percepción social, estigma y presencialidad/online

En general parece confirmarse que es mucho más visible el juego de los chicos que el de las chicas, y que aunque parece haber un contexto social más igualitario, es en forma de espejismo, puesto que se manifiesta que ellas lo callan más por una peor percepción/estigma social. Se aventura así que ellas estarían más en un juego online. Sin embargo, a través de los testimonios de las chicas se percibe en mayor medida la presencialidad como modalidad de juego elegida. Tanto porque creen que lo online es más representativo en grupos etarios superiores, como por la desconfianza que les genera esa modalidad, a la que perciben capaz de manipular el juego.

En lo que sí coinciden tanto chicos como chicas, así como profesionales, es que la percepción social de una mujer con problemas de juego es peor que la de un hombre. Sobre todo, ellas expresan que ese mayor impacto o peor percepción de una mujer con problemas de juego tiene que ver directamente con una normalización de la conducta problemática en los chicos y no tanto en las chicas, así como con la concepción de las mujeres como más precavidas y que piensan más que los hombres en las consecuencias de lo que hacen, con lo que si juegan de forma problemática, se interpreta que es porque sufren problemas.

La edad era importante a la hora de juzgar a quien jugaba o apostaba, así como el contexto social en que se da ese juego. Las chicas aparecen a edades más avanzadas que los chicos y en contextos no tan masculinizados como los bingos, que se perciben como normalizados para las mujeres, o los casinos.

Con respecto a la presencia de las chicas como parejas de chicos que sí apuestan en momentos de encuentro grupal en salones de juego y/o bares, los testimonios revelan que son menos las ocasiones en las que las chicas comparten con ellos ese momento de ocio, pero que cuando lo hacen participan en esas apuestas que tienen más la función de entretener y socializar que de conseguir dinero.

## 5. Motivación para iniciarse en el juego y para mantener la conducta

Una motivación inicial clara en chicos y chicas es experimental: “por probar” y ver “si toca”. Viven además el acceso a la mayoría de edad como la oportunidad de poder jugar y apostar. También señalan la publicidad (engañosa) y sacar dinero rápido, esta última idea alimentada por el sesgo cognitivo de la accesibilidad (si un amigo ha ganado, yo también puedo lograrlo)

Como elemento de mantenimiento de la conducta aparece especialmente la obtención de ganancias “considerables” (en función de su edad) en el primero o primeros contactos con el juego, o lo que consideran las profesionales, “la mala suerte de que ganen en las primeras incursiones con las apuestas”. Esto se suma al sesgo cognitivo anteriormente mencionado, donde en la memoria aparecen con más facilidad los momentos propios y ajenos en los que se gana, y no en los que se pierde.

Se confirma la teoría de Custer (1982) que considera que el proceso que se recorre para llegar a jugar de forma patológica pasa por tres fases. La primera es la “fase de ganancia”, y coincide con lo señalado como “la mala suerte de ganar”: una fase inicial donde se experimentan frecuentes episodios de obtención de premios que llevan a la persona que los obtiene a implicarse más en el juego, porque además puede considerar que tiene unas habilidades o una suerte excepcional. Esa/s experiencia/s producen una sensación reforzante y de gran excitación, así como unas expectativas en torno a la verdadera posibilidad de ganar mucho más dinero.

La segunda fase de Custer, la “fase de pérdida”, describe el momento en el que la persona, guiada por los resultados positivos experimentados y el deseo de seguir y hacerse con mayores premios, arriesga más, pero se producen mayores pérdidas económicas, entrando en una espiral de perder tanto más, cuanto más se apuesta. Ahí comienza el período de “caza” de Leiseur (1994), en el que el objetivo es recuperar el dinero perdido. De los testimonios analizados se identifica principalmente en los chicos otros elementos que surgen después de la experimentación y correspondan en mayor medida a la etapa de mantenimiento, como la probabilidad de que jueguen pensando más en la inversión monetaria, que accedan a otros espacios de juego como casinos, etc., más que a locales de apuestas deportivas, y/o que ya jueguen de manera online o mixta pero no sólo de forma presencial.

## 6. Tabla resumen de las diferencias entre chicas y chicos

Elaborado a partir de los testimonios de las profesionales que trabajan en prevención y asistencia con juventud y juego.

CHICOS	CHICAS
Más presencial	Los mandatos y roles de género dificultan el acceso a los recursos y el mantenimiento en el tratamiento
Externalizado	Sintomatología interna: ansiedad y depresión principalmente
Más apuesta deportiva	Más en bingo y rasca, loterías instantáneas
Menor conciencia de problema	Más conciencia de riesgo
Cuando les pillan descargan la responsabilidad sobre la familia o la pareja	Utilizan más las Redes Sociales con contenidos relacionados con lo estético y la apariencia
Participan más que ellas en las sesiones de prevención del juego de azar/apuestas	Su papel es más de acompañantes de los chicos en sus prácticas de juego grupal
Cuando les pillan descargan la responsabilidad sobre la familia o la pareja	La entrada al juego se realiza a través de redes sociales o videojuegos
Cuando llegan a tratamiento es más empujados por la familia	Participan más en sesiones de drogas.
	Buscan intervenciones más anonimizadas
	Consultan más por problemas de otro orden
	Cuando llegan a tratamiento es por decisión propia

## 7. ¿Sobre qué aspectos concretos incidiría a la hora de prevenir posibles problemas de juego?

En el grupo Delphi se realizó esta pregunta con dos objetivos: uno propositivo y otro de nuevo de detección por parte de las personas expertas de aquellos aspectos (individuales, relacionales, sociales) que les parecían más relevantes a nivel de prevención.

En la primera ronda, las respuestas dadas fueron las siguientes:

- > Regulatorios (factor social)
- > Legislativos (factor social)
- > Formación en hábitos saludables y habilidades sociales (factor individual y relacional)
- > Incidir en los sesgos cognitivos respecto del peso del azar y la creencia de control (factor individual)
- > Potenciación/promoción de factores de protección, trabajo en autoestima, alternativas de ocio saludable, educación emocional, valores, y afrontamiento. (factores individuales principalmente)
- > Educación y concienciación de las consecuencias del juego, riesgos y patologías (factores individuales)
- > Más formación para padres y educadores, tutores legales, profesores, monitores y personal sanitario, entre otros, tanto para prevenir como detectar cambios de conducta, para que establezcan límites y controlen el acceso. (factor sociorelacional)
- > Incidir en que el juego es una opción más de ocio, nunca una forma de vida o trabajo. (factor social e individual si se tiene internalizado como creencia)
- > Campañas de información y sensibilización, con perspectiva de género, sobre el Trastorno de Juego, dirigida a adolescentes y jóvenes, familias y profesionales en contacto con adolescentes y jóvenes. (factores sociales-relacionales e individuales)
- > Dificultar el acceso a plataformas online y presencial al máximo. (factor social)
- > Limitar la publicidad y promociones. (factor social)
- > Toma de conciencia, cambio de mentalidad a nivel macro/social. (factor social)



Como puede observarse, las respuestas obtenidas incidieron en los tres aspectos: individual, relacional y social. Queremos destacar que se señalaron de forma prevalente aspectos de carácter social más distales, como por ejemplo los regulatorios y legislativos que afectan a la oferta de juego, tales como limitar el acceso de personas menores a las plataformas de juego online, regular la publicidad masiva que reciben, etc. En la segunda ronda se les pidió que, entre todos los enumerados en la primera, eligiesen los tres que consideraban más relevantes, y fue entonces cuando, de forma unánime, se decantaron por priorizar los factores de carácter individual y/o relacional frente a los sociales que prevalecieron en un primer momento:

- > Más formación para padres y educadores, tutores legales, profesores, monitores y personal sanitario, entre otros, tanto para prevenir como detectar cambios de conducta, para que establezcan límites y controlen el acceso. (factor sociorelacional)
- > Potenciación/promoción de factores de protección, trabajo en autoestima, alternativas de ocio saludable, educación emocional, valores, y afrontamiento. (factores individuales principalmente)

Con este señalamiento se pretende poner de manifiesto que, ciertamente, las entidades y personas expertas identifican claramente la importancia e influencia notable que ejercen sobre la conducta y las prácticas de la juventud los factores macrosociales, pero que operativamente sólo alcanzan a trabajar con los factores más próximos a las personas y sus riesgos y oportunidades. Sin embargo, nos parece importante que las entidades y las personas que trabajan en ellas puedan mantener una visión más amplia de los factores que también afectan a las personas que atienden, y que también desde la investigación y la producción científica se pueda dejar constancia, señalar y/o identificar cuestiones de interés que sí deben abordar las políticas públicas y de salud.

Es decir: para una efectiva prevención de problemas relacionados con esta problemática que, lejos de desaparecer, se va asentando en la población cada vez más joven, debería darse también una toma de conciencia y actuación de los agentes sociales más macro (Publicidad, Estado, Mercado, etc.). Cabría preguntarse si es ingenuo señalarlo una vez más, pero el equipo investigador seguimos creyendo en la necesidad de señalar lo evidente y evidenciarlo así, precisamente, una vez más.

Por último, también se les hizo la siguiente pregunta: *“¿Los programas de prevención deberían atender al género?”*.

La respuesta fue: sí, por unanimidad

---

ESTUDIOS E INVESTIGACIONES UNAD

---

Detección temprana con perspectiva de género de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad

07


---


ANEXOS

---



# 1. Consentimiento informado grupos focales con menores





**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO**

ASOCIACIÓN UNAD, LA RED DE ATENCIÓN A LAS ADICCIONES, en adelante UNAD, en colaboración con la UNIVERSIDAD DE DEUSTO, en adelante "Equipo Investigador", va a llevar a cabo un proyecto de investigación sobre "Detección temprana, con perspectiva de género, de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad".

En dicho proyecto, el Equipo Investigador, liderado por Elisabete Arostegui, realizará grupos focales con población joven y adolescente. Las sesiones se grabarán mediante audio con el fin de recoger los discursos de la manera más detallada posible, procediendo a la anonimización de las mismas y respetando la más absoluta confidencialidad de las personas participantes. Cualquier duda o información requerida puede ser consultada al siguiente número de teléfono: 615769318.

En UNAD nos tomamos muy en serio la privacidad y por ello le queremos informar que la responsable del tratamiento es ASOCIACIÓN UNAD, LA RED DE ATENCIÓN A LAS ADICCIONES, cuya finalidad única es la participación y grabación de la sesión, la legitimación se basa en el consentimiento expreso, no se cederán los datos a ningún tercero, salvo obligación legal, ni se llevarán a cabo transferencias internacionales. Para el ejercicio de sus derechos de acceso, rectificación, supresión y oposición, así como otros derechos desarrollados deberá dirigirse a la dirección indicada en el párrafo siguiente. En caso de querer presentar una reclamación, puede acudir a la Agencia Española de Protección de Datos.

Por ello, mediante la firma de este documento autoriza como padre, madre o tutor/a legal a que su hijo/a participe en la sesión grupal, enmarcada en el proyecto mencionado en el presente documento de UNAD, con CIF G78005386 y dirección postal en Calle Cardenal Solís, 5 local 2, CP: 28012, Madrid, a tratar los datos recabados y la grabación de las sesiones.

Don/Doña \_\_\_\_\_ con DNI \_\_\_\_\_ autoriza a que su hijo/a \_\_\_\_\_ participe en el "grupo focal".

FIRMADO:

En \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_

---

unad.org
C/ Cardenal Solís, 5-Local 2.  
28012 Madrid.
91 447 88 95
unad@unad.org

## 2. Guion grupo de discusión de profesionales

### Presentación

#### Explicación proyecto - objetivos

- Identificar los FR que resultan determinantes en la adolescencia a la hora de iniciar, mantener, intensificar y desarrollar finalmente una conducta adictiva o de juego patológico en las modalidades presencial, online o mixta, incorporando en todo el proceso el paradigma de género
- Opino que es importante añadir que aunque vamos a incorporar la perspectiva de género en la lectura de sus testimonios sobre chicas y chicos, nuestro objetivo prioritario es conocer la realidad de las chicas, dada la total ausencia de estudios cualitativos que informen de los significados, motivaciones y experiencias de las chicas más jóvenes respecto de sus experiencias del juego.

#### Presentación de las personas que participan en el Grupo Focal

- Quiénes son - formación - Dónde trabajan.
- En qué área del juego trabajan (prevención universal, selectiva, indicada, asistencial..), ¿qué contenidos se trabajan en cada fase?., comprobar si todas estas fases están representadas por parte de las personas que participan, y si no es así identificar cuál/es falta/n para pedirles hipótesis sobre lo que podría “pasar” en esa fase ....
- Perfil de las personas con las que realizan su trabajo y hasta dónde se extiende su labor con ellas respecto del juego
- A las personas que trabajan en prevención les preguntaremos:

En indicada, si derivan a dispositivos específicos (CAD, CAID...etc) o si la chavalería puede resolver su problema con esas acciones de prevención indicada). (Indicada) Cuándo derivan, por qué, cómo y si luego se coordinan.

## NÚCLEO DEL GRUPO DE DISCUSIÓN

### 1.- Glosario y perfiles

#### Terminología

- a. juego de riesgo, juego problemático y juego patológico TJP (definición, palabras, ideas, etc.)
- b. Cuando estáis definiendo estos conceptos a quién tenéis en la cabeza? (un hombre o una mujer?)

Si es un chico, os pedimos que ahora hagáis el esfuerzo por pensar en una chica y tratar de definir de nuevo (palabras, definiciones, ideas....) que cuestiones serían diferentes a las que habéis comentado antes.

- c. Cuál es el perfil de un chico jugador de riesgo y/o problemático
- d. ¿Cuál es el perfil de una chica jugadora de riesgo y problemática?

#### Categorías generales (perspectiva de género transversal).

- Factores de riesgo/motivaciones
- Perfil - fase de juego activa (en ellos y ellas) patrones de juego (a qué, frecuencia, con quién ,modalidad, gasto.....edad)
- Detección (cuándo, cómo y quién detecta que hay un problema (familia, profesionales.....)
- Cuando llegan con Juego Problemático o Patológico ¿cómo llegan? En un sentido amplio) Actitudes, emociones, a la defensiva, aceptando y colaborando, conciencia de problemas, etc....otros problemas, salud mental o en otras dimensiones... Diferencia entre chicas y chicos,
- Cuando llegan al recurso, cuantos años tienen, cuanto llevan con la problemática y cuál es para ellas/os el problema principal. Conciencia de problema
- Dificultades profesionales (detección temprana e implementación de PG)

### EVOLUCIÓN

¿Cuáles creéis que son los factores de riesgo o elementos “disparadores” para habituarse, mantenerse en el juego y ascender a un nivel más elevado de problematicidad en cada fase o cómo se desarrolla el problema o se agrava y por qué y determinantes

o sea, de juego social por entretenimiento a juego de riesgo qué factores actúan; de ahí a juego problemático (qué factores actúan) y de ahí a ludopatía (cuáles actúan)

Pensad ahora en las chicas con las que habéis trabajado. ¿serían los mismos elementos?

Inicio del debate, siempre recordando en qué etapa estamos (jóvenes)

- Factores de riesgo y motivaciones previas (Diferencias de género tener presente
  - Motivaciones inicio y mantenimiento y cambios a medida que evoluciona
  - Relacionados con el juego
    - Tipo, frecuencia, plataforma, etc.
  - FR grupo de iguales, ambientales (influencers, accesibilidad, publicidad, cultura, tipsters...), familiares (DG)
  - Cambios de todo lo anterior en los últimos años (edad, modalidad, más gente, más joven, la influencia del online, de la publicidad....pandemia)
  - TIPSTERS
    - Diferencias chicas/chicos
- Profesionales
  - Dificultades en la detección
  - Barreras de acceso (por qué no van las chicas)
  - Estigma como jugadoras, al acudir a tratamiento, al tener el problema
  - Intervenciones diferenciadas
  - Como se trabaja en tu entidad, en función de sexo y edad
  - Participación familiar en el tratamiento (van madres, padres, con qué preocupaciones, implicación de cada....)
  - Abandonos y altas.
- Incorporación perspectiva género (identificación de mejoras derivadas de la incorporación de la PG)



### 3. Guion grupo de discusión con chicas jóvenes

#### Explicación proyecto - objetivos

Identificar los FR que resultan determinantes en la adolescencia a la hora de iniciar, mantener, intensificar y desarrollar finalmente una conducta adictiva o de juego patológico en las modalidades presencial, online o mixta, incorporando en todo el proceso el paradigma de género.

Nos resulta especialmente importante hablar con vosotras, porque no hay nada de investigación de las experiencias de chicas jóvenes que juegan, mientras que los datos dicen que cada vez hay más chicas que juegan

¿Estáis de acuerdo con que cada vez hay más chicas que juegan?

#### 1. Genéricas

- ¿Que es el juego de azar para vosotras? (habilidad y. suerte)
- ¿Es fácil acceder al juego? ¿también cuando eres menor? ¿cómo?
- ¿Es fácil conseguir información (sobre juego)?
- ¿Creéis que jugar entraña riesgo? ¿Cuál/es? (en cualquier dimensión: personal, familiar, amistades, pareja, en-torno académico, economía....)
- ¿Habéis trabajado en clase o en algún lugar contenidos sobre el juego y sus riesgos?
- Para vosotras ¿jugar es una actividad cercana, tan normal como otra cualquiera?

Si dicen que no, preguntamos por qué

- - ¿Qué os atrae de este mundo? (diversión, juego, amistades, ganancia, arriesgar....)
- ¿Qué modalidad de juego preferís (preferirías...por lo que habéis oído hablar) (presencial, online, mixto, a ve-ces uno y a veces otro, etc.). ¿por qué? preguntar sobre pros y contras de cada modalidad)
- Ventajas de jugar en un sitio o en otro

## 2. Experiencias personales o de otras personas

### 2.1. Experiencias personales y conceptos

- ¿Alguna de vosotras ha jugado en alguna ocasión? ¿Una vez o más? ¿a qué? ¿por qué? ¿cuánto gastaste y cuánto ganaste?  
  
¿En qué circunstancias se produjo esa primera experiencia? ¿Amigas? ¿Amigos? ¿Pareja?
- Si no apuestan: ¿Jugáis a otros juegos en el teléfono o por internet que no impliquen apostar dinero? ¿A cual?
- En ocasiones, se pueden comprar cosas (boots) en los juegos. ¿Lo habéis hecho alguna vez? ¿Por qué?
- Aparte de entrar en Internet para hacer trabajos , tareas escolares, etc. ¿Para que lo usáis? ¿Para consumir qué contenidos? Influencers, moda, belleza,... (conductas susceptibles de generar una conducta problemática)

### 2.2. Experiencias de otras personas

- ¿Conocéis a alguna persona que juegue? ¿Es chico o chica? Si no conocen a nadie, imaginar, y cuando lo describan, preguntarles si piensan en un chico o una chica.
- Esa persona en la que habéis pensado ¿ a qué suele jugar? ¿con qué frecuencia?
- ¿Cómo es esa persona? ¿Qué características personales, familiares, sociales, problemas.... tiene que creéis que están relacionados con su juego
- Sabéis si su juego le ha llevado a tener problemas? ¿De qué tipo son estos problemas?
- ¿Qué creéis que lleva a una persona a jugar por primera vez?
- Al principio dónde es más frecuente jugar? (salón, reta, online, otros...)
- Las primeras veces ¿se juega sólo, en compañía? ¿con quienes?
- En vuestra opinión ¿qué hace que las personas sigan jugando, o lo que es lo mismo, por qué se mantiene el comportamiento de juego?
- ¿Lugar donde juega principalmente y a qué modalidad de juego?
- ¿Cómo impacta perder y por qué sigue alguien jugando si ha perdido
- Jugar con amigos (p.e. bajo) pero apostar online

### 2.3. Juego problemático:

- Para vosotras ¿qué es jugar “normal”? (cuánto tiempo, cuánta cantidad, etc.? ¿y cuándo considerarías que el juego excede lo “normal” y puede ser de riesgo (razones, ideas, definiciones, palabras, ejemplos, etc.)
- ¿Conocéis el término Juego problemático? ¿Qué es?
- ¿Cuál es el punto (o cómo, por qué, qué factores inciden..) para que el juego normal pase a ser problemático? (disparadores cantidad, frecuencia, actitudes y circunstancias...)
- ¿Creéis que se ve de una manera diferente a un chico con problema de juego que a una chica con problema de juego? ¿por qué y dónde están las diferencias?

### 3. Publicidad, influencers, TIPSTERS (personas que dan trucos)

- ¿Les llega publicidad? ¿por qué os llega? ¿por qué vía os principalmente la publi y sobre qué juegos?
- ¿Algún amigo o conocido os ha invitado, contado experiencias positivas sobre juego que os han llevado a pro-bar?
- Por que plataformas
- ¿Estáis en alguna plataforma?
- ¿Conocéis a alguien que esté suscrito o siga a algún tipster?
- ¿Creéis que le ha beneficiado de alguna manera?

### 4. Ayuda

Si existe un problema que haríais ¿trataríais de solucionarlo por vuestra cuenta? ¿cómo?  
Y si no

- ¿A quién recurrir para solucionar el problema o pedir ayuda? Familia, amistades, pareja, centro.....

## 4. Guion grupo de discusión con chicos jóvenes

Explicación proyecto - objetivos

Identificar los FR que resultan determinantes en la adolescencia a la hora de iniciar, mantener, intensificar y desarrollar finalmente una conducta adictiva o de juego patológico en las modalidades presencial, online o mixta, incorporando en todo el proceso el paradigma de género

### 1. Genéricas

- ¿Que es el juego de azar para vosotras/os? (habilidad vs. suerte)
- ¿Es fácil acceder al juego? ¿también cuando eres menor? ¿cómo?
- ¿Es fácil conseguir información (sobre juego)?
- ¿Creéis que jugar entraña riesgo? ¿Cuál/es? (en cualquier dimensión: personal, familiar, amistades, pareja, en-torno académico, economía....)
- ¿Habéis trabajado en clase o en algún lugar contenidos sobre el juego y sus riesgos?
- Para vosotras/os ¿jugar es una actividad cercana, tan normal como otra cualquiera?

Si dicen que no, preguntamos por qué

- ¿Qué os atrae de este mundo? (diversión, juego, amigos, ganancia, el arriesgar....)
- ¿Qué modalidad de juego preferís (presencial, online, mixto, a veces uno y a veces otro, etc.). ¿por qué? pre-guntar sobre pros y contras de cada modalidad)
- Ventajas de jugar en un sitio o en otro

### 2. Experiencias personales o de otras personas

#### 2.1. Experiencias personales y conceptos

- ¿Alguno de vosotros ha jugado en alguna ocasión? ¿Una vez o más? ¿a qué? ¿por qué? ¿cuánto gastaste y cuánto ganaste?
- ¿Qué creéis que lleva a una persona a jugar por primera vez?
- Al principio dónde es más frecuente jugar? (salón, reta, online, otros...)

- Las primeras veces ¿se juega sólo, en compañía? ¿con quienes?
- En vuestra opinión ¿qué hace que las personas sigan jugando, o lo que es lo mismo, por qué se mantiene el comportamiento de juego?
- Para vosotros ¿qué es jugar "normal"? (cuánto tiempo, cuánta cantidad, etc.? ¿y cuándo consideráis que el juego excede lo "normal" y puede ser de riesgo (razones, ideas, definiciones, palabras, ejemplos, etc.)
- ¿Conocéis el término Juego problemático? ¿Qué es?
- ¿Cuál es el punto (o cómo, por qué, qué factores inciden..) para que el juego normal pase a ser problemático? (disparadores cantidad, frecuencia, actitudes y circunstancias...)

## 2.2. Juego problemático

- ¿Conocéis algún amigo, un conocido de vuestra edad más o menos que juega más de lo que habéis definido como normal?
- ¿Y a alguna amiga o conocida?
- Si no conocen a nadie, imaginar, y cuando lo describan, preguntarles si piensan en un chico o una chica
- ¿Creéis que se ve de una manera diferente a un chico con problema de juego que a una chica con problema de juego? ¿por qué y dónde están las diferencias?
- Esa persona en la que habéis pensado ¿a qué suele jugar? ¿con qué frecuencia?
- ¿Lugar donde juega principalmente y a qué modalidad de juego?
- ¿Cómo es esa persona? ¿Qué características personales, familiares, sociales, problemas.... tiene que creéis que están relacionados con su juego y que le ha llevado a jugar más de lo normal?
- ¿Sabéis si su juego le ha llevado a tener problemas? ¿De qué tipo son esos problemas?
- Cómo impacta perder y por qué sigue alguien jugando si ha perdido
- Jugar con amigos (p.e. bajo) pero apostar online

### 3. Las chicas que juegan

- ¿Habéis visto alguna vez a una chica jugando?
- ¿A qué creéis que juegan las chicas? ¿son diferentes sus juegos que los de los chicos?
- ¿dónde juegan ellas?
- ¿Qué modalidad prefieren?
- Juego de habilidad vs. azar
- ¿tienen vuestra misma edad?
- Si conocen.....¿crees que juega "lo normal" o juega más? ¿cómo lo has notado?
- ¿Qué tendrías que ver para afirmar que esa chica juega más de lo normal o empieza a tener un problema?

### 4. Publicidad, influencers, TIPSTERS (personas que dan trucos)

- ¿Les llega publicidad? ¿por qué os llega? ¿por qué vía os principalmente la publi y sobre qué juegos?
- Algún amigo o conocido os ha invitado, contado experiencias positivas sobre juego que os han llevado a pro-bar?
- Por que plataformas
- ¿Estáis en alguna plataforma?
- ¿Conocéis a alguien que esté suscrito o siga a algún tipster?
- ¿creéis que le ha beneficiado de alguna manera?

### 5. Ayuda

Si existe un problema que haríais ¿trataríais de solucionarlo por vuestra cuenta? ¿cómo?  
Y si no

- ¿A quién recurrir para solucionar el problema o pedir ayuda? Familia, amistades, pareja, centro.....

## 5. Cuestionario inicial técnica Delphi

Como sabe, el método Delphi es un proceso iterativo que se inicia a partir de las respuestas cualitativas que ofrecen una serie de personas expertas en torno al tema objeto de su conocimiento. Tras una serie de rondas se persigue consensuar esas opiniones a la luz de los planteamientos propios y/o de otras personas participantes.

Por ello les pedimos que contesten de la manera más detallada posible a las preguntas que les planteamos a continuación:

1. Los datos epidemiológicos referidos a la juventud implicada en juegos de azar señalan un aumento progresivo de las chicas jóvenes que participan de esta actividad. Los dispositivos de atención reconocen que, en comparación con otros momentos históricos, actualmente reciben a un número mayor de adolescentes y jóvenes con problemas de juego. Son casi en su totalidad chicos. La pregunta es:
  - a. ¿por qué cree que no hay/acuden chicas a/en esos dispositivos?
  
2. Existen diversas variables que aumentan la probabilidad de que un hecho se produzca. Los factores de riesgo en el contexto de juego serían los elementos que inciden en la probabilidad de que una persona se inicie en la conducta de juego, la mantenga o que llegue a ser problemática. Existen tres tipos de factores: individuales (características personales, autoestima, autocontrol, edad, identidad de género, valores, etc.), relacionales (familia, amistades, escuela, ocio, dinero, etc.) y sociales (estructura económica, normativa, accesibilidad (oferta de juego), aceptación social del juego, publicidad y medios de comunicación...). Las preguntas son:
  - a. En general, ¿qué categoría de factores cree que tienen más peso en el juego de jóvenes y adolescentes? Desarrolle su respuesta
  - b. ¿Opina que los factores de riesgo son diferentes a la hora de iniciarse, mantener esa conducta o desarrollar un problema en torno al juego? ¿cuáles inciden más o menos en cada momento de ese proceso? Desarrolle su respuesta
  - c. ¿Considera que los factores de riesgo son diferentes o actúan de forma diferencial para chicos y para chicas? Desarrolle su respuesta



3. La literatura en torno al juego hace mucho hincapié en el juego online como principal problema entre la juventud. Las preguntas son:
  - a. A su juicio ¿dónde se sitúa actualmente el juego presencial?
  - b. ¿Cuáles son los problemas y riesgos de una u otra modalidad de juego sobre la juventud?
  - c. ¿Cuáles son los factores que condicionan la elección de una u otra modalidad de juego?
  - d. Si no lo ha desarrollado en las preguntas anteriores: ¿encuentra alguna diferencia entre chicos y chicas para todo lo anterior? (Si lo ha desarrollado en sus respuestas a las preguntas 3a, 3b y 3c, pase al bloque 4)
  
4. En la actualidad, el juego de azar goza de una aceptación social que no ha tenido en otros momentos. La juventud considera esa actividad otra más entre las ofertas de ocio. La pregunta es:
  - a. ¿A qué atribuye esa normalización del juego?
  - b. ¿qué consecuencias puede generar?
  
5. Los programas preventivos son el elemento clave para evitar los problemas derivados de cualquier conducta potencialmente adictiva. Las preguntas son:
  - a. ¿Sobre qué aspectos concretos incidiría a la hora de prevenir posibles problemas de juego?
  - b. A su juicio ¿los programas de prevención deberían atender al género? ¿En qué sentido? Desarrolle su respuesta

## 6. Información sobre la Asociación Alacrán 1997

La Asociación Alacrán 1997 es una entidad sin ánimo de lucro que desarrolla diferentes proyectos socio – educativos destinados a la promoción del desarrollo personal y social de la infancia y la adolescencia, en especial de aquella que se encuentra en situación de riesgo y vulnerabilidad social.

Fundada en 2010 (recogiendo el testigo del CDE Alacrán), se ubica en el Distrito de Hortaleza y forma parte de la Federación INJUCAM y de la Red internacional StreetFootballWorld. Alacrán 1997 es una entidad reconocida con la Utilidad Pública Municipal y Estatal.

Su finalidad es garantizar el cumplimiento de los Derechos de la Infancia recogidos en la Convención Internacional sobre los Derechos de la Infancia del 20 de noviembre de 1989, en especial de aquellos que se refieran al desarrollo personal, cuidado, juego, educación y hábitos de vida saludable. Para ello, tiene por misión promover el bienestar físico y emocional de niños, niñas y adolescentes, en especial de quienes se encuentran en situación de vulnerabilidad, a través de actividades deportivas, socio educativas y de tiempo libre. El fútbol, y el fomento de su práctica, se emplea como herramienta para el desarrollo personal y la transformación social.

Alacrán´97 es una entidad cuyos proyectos tienen una gran aceptación dentro del tejido comunitario del barrio de Hortaleza.

Valores de la Asociación:

- Los niños, niñas y adolescentes son sujetos de derechos, nuestra entidad es garante en el cumplimiento de esos derechos.
- Las niñas y niños tienen que ser protagonistas en la consecución de sus derechos. Debemos, por tanto, facilitar acciones y estructuras que articulen su participación directa.
- Facilitamos la adquisición de capacidad y valores en la infancia como elementos clave para su desarrollo personal y social.
- Cercanía, empatía y sensibilidad en la relación con los niños, niñas, adolescentes y sus familias.
- Comunicación abierta en las relaciones interpersonales, respetando y dando cabida las opiniones y las aportaciones de todas y todos los que forman parte de la Asociación.
- Adaptabilidad para aplicar nuestra metodología a las distintas realidades y capacidades de nuestros participantes.
- El órgano supremo de la Asociación Alacrán 1997 es la Asamblea de Socias/os.

La labor de prevención de riesgos en relación al juego y los usos de drogas que realiza Alacrán es tangible y claramente evaluable, al convertirse y actuar como una figura de referencia para las chicas y los chicos del barrio de Hortaleza, mediante la educación en valores, el pensamiento crítico, y la conciencia y sentimiento de pertenencia grupal y de barrio.

## 7. Información sobre “La Contrapartida”: Programa de prevención e intervención ante los riesgos del juego de azar en adolescentes y jóvenes

Se trata de un programa del Instituto de Adicciones de Madrid Salud, que pretende concienciar y sensibilizar sobre los riesgos y los problemas asociados al uso inapropiado de los juegos de azar en la población adolescente y joven.

Nace como respuesta a la preocupación sobre la falta de conciencia de personas adolescentes y jóvenes de los riesgos que pueden esconderse detrás de los juegos de azar, ya que en muchas ocasiones lo perciben como un recurso para mejorar su situación económica, o, como una opción de ocio normalizado.

De esta manera desde el año 2020 se pone en marcha un programa de prevención de problemas con el juego de azar a nivel comunitario en un primer momento en 4 distritos de la ciudad de Madrid (Carabanchel, Latina, Tetuán y Usera), ampliándose, en la actualidad, a 12 distritos: Carabanchel, Latina, Tetuán, Usera, Villaverde, Ciudad Lineal, San Blas/Canillejas, Moratalaz, Villa de Vallecas, Puente De Vallecas, Centro y Vicálvaro.

Está dirigido a **tres tipos de poblaciones**: el conjunto de la ciudadanía, adolescentes y jóvenes adultos de entre 14 y 24 años – en tanto población vulnerable de especial relevancia – y familias y profesionales de referencia para esa población diana

El Programa cuenta con diferentes tipos de intervenciones:

1. **Acciones dirigidas a jóvenes y adolescentes**, entre las que se incluyen sesiones grupales en centros educativos y recursos comunitarios.
2. **Atención individual**, a través de una consulta joven presencial y virtual, que ofrece asesoramiento, valoración y derivación a los equipos de prevención y tratamiento de los Centro de Atención a las Adicciones (CAD) de Madrid Salud, si fuera necesario.
3. De forma paralela, se implementan sesiones formativas dirigidas a las **personas adultas de referencia** para adolescentes y jóvenes como son: familias, profesorado y otros agentes sociales, que tienen como objetivo informar y orientar acerca de los riesgos del juego de azar y aportar herramientas preventivas.
4. Un eje fundamental del programa son las **intervenciones en el ámbito comunitario**. Estas se basan en la realización de actividades de sensibilización en la comunidad y difusión de mensajes y materiales preventivos a través de actividades para jóvenes que puedan resultar atractivas. Un ejemplo de dichas actividades son los Escape Room, en los que, que mediante pruebas y retos, los y las jóvenes viven desde su propia piel los

riegos del azar, fomentando la reflexión sobre los mismos. A su vez, diferentes agentes sociales realizan acciones de identificación, captación y orientación de adolescentes y jóvenes en centros educativos y municipales, centros deportivos y bibliotecas y también en medio abierto, por ejemplo, en lugares públicos de reunión como parques y plazas. Además, se realizan acciones de difusión y sensibilización en redes sociales (i.e., Twitter, Instagram, TikTok y Facebook).

El pasado año 2023, se realizó un estudio para evaluar las sesiones grupales realizadas con adolescentes y jóvenes. Las principales conclusiones apuntan que intervenciones breves realizadas en entorno escolares centradas en informar sobre los riesgos, que usen tanto una metodología activa basada en la interacción mediante juegos y debates como psicoeducación, pueden tener potencial de producir modificaciones relevantes desde el punto de vista aplicado. Concretamente contribuyeron a modificar factores cognitivos y afectivos que predicen el uso del juego de azar como el juego de azar en sí mismo, en forma de un descenso en cuántas veces y cuánto dinero se apuesta y en el nivel de severidad. Independientemente del tamaño del efecto que consigan y de su duración, las intervenciones breves pueden generar ventanas de oportunidad para el cambio (Navas et al; 2023).

Por lo tanto, programas como la Contrapartida para la prevención de problemas con el juego de azar, son fundamentales desde una perspectiva de salud pública y para el abordaje integral del daño potencial que puede producir esta actividad, sobre todo con población de riesgo, como es el caso de adolescentes y jóvenes adultos.

Para más información sobre el [Programa La Contrapartida](#).

Navas, J. F., Martín-Perez, C., Vadillo, M., & Perales, J. C. (2023). Prevención del trastorno por juego de azar con jóvenes y adolescentes en entorno escolar: El programa de "La Contrapartida".

---

ESTUDIOS E INVESTIGACIONES UNAD

---

Detección temprana con perspectiva de género de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad

08

---

BIBLIOGRAFÍA

---





Andrie, E. K., Tzavara, C. K., Tzavela, E., Richardson, C., Greydanus, D., Tsolia, M., y Tsitsika, A. K. (2019). Gambling involvement and problem gambling correlates among European adolescents: Results from the European network for addictive behavior study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 54(11), 1429–1441.

Arostegui-Santamaria; E. Martínez-Redondo, P; Moro, A. (2021). *Estudio exploratorio con perspectiva de género sobre factores asociados al juego patológico: la visibilización de las mujeres en el contexto tradicional y de las prácticas juveniles en el panorama tecnológico*.

Barrera-Algarín, E. y Vázquez-Fernández, M. J. (2021). The rise of online sports betting, its fallout, and the onset of a new profile in gambling disorder: young people. *Journal of Addictive Diseases*, 39(3), 363-372

Barroso, I.C. (2003). Las bases sociales de la ludopatía (Tesis doctoral). Universidad de Granada Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Granada, España. <http://hdl.handle.net/10481/635>

Belloch A., Sandín Ferrero, B., y Ramos, F. (2020). Manual de psicopatología. Volumen I (3ª edición). Madrid. McGraw-Hill.

Botella-Guijarro, Á.; Lloret-Irles, D.; Segura-Heras, J.V.; Cabrera-Perona, V. y Moriano, J.A. (2020). Un análisis longitudinal de los predictores del juego entre adolescentes. *Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública*, 17 (24), 9266.Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD), Madrid.

Bouguettaya, A.; Lynott, D. Carter, A.; Zerhouni, O. Meyer, S.; Ladegaard, I.; Gardner, J.; O'Brien, K.S. (2020). The relationship between gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviors: a critical and meta-analytic review. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 89-101.

Buen, A. y Flack, M. (2021). Predicting problem gambling severity: Interplay between emotion dysregulation and gambling-related cognitions. *Journal of Gambling Studies*, 1-16.

Buja, A., Sperotto, M., Genetti, B., Vian, P., Vittadello, F., Simeoni, E., ... y Baldo, V. (2022). Adolescent gambling behavior: a gender oriented prevention strategy is required? *Italian Journal of Pediatrics*, 48(1), 1-9.

Calado, F., Alexandre, J. y Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of gambling studies*, 33, 397-424.

Campbell, J.; Derevensky, J.; Meerkamper, E. y Cutajar, J. (2011) Parents' Perceptions of Adolescent Gambling: A Canadian National Study *Journal of Gambling Issues* 25, 36-53.

Carcedo, L. P. (2011). La relevancia económica del juego on line. In *El juego on line* (pp. 35-66). Aranzadi Thomson Reuters.

Chalmers, H., y Willoughby, T. (2006). Do predictors of gambling involvement differ across male and female adolescents?. *Journal of Gambling Studies*, 22, 373-392.

Chan-Gamboa, E. C., Ruiz-Pérez, J. I., Morales-Quintero, L. A., y Echeburúa, E. (2019). Creencias sobre los juegos de azar y síntomas de juego patológico: propiedades psicométricas y prevalencia en estudiantes mexicanos. *Revista Mexicana de Psicología*, 36(2), 147-159.

Clayton, R.R. (1992). Transitions in drug use: Risk and protective factors. En M.T. Laespada ;I. Iraurgi, y E. Arostegui (2004). Factores de Riesgo y de Protección frente al Consumo de Drogas: Hacia un Modelo Explicativo del Consumo de Drogas en Jóvenes de la CAPV. Deusto. Universidad de Deusto.

Cobos-Sanchíz, D., López-Meneses, E., Molina-García, L., Jaén-Martínez, A., y Martín-Padilla, A. H. (2020). *Jugar con cabeza: Un taller de matemáticas contra la adicción a los juegos de azar*. En V Congreso Internacional Virtual sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa-Innovagoría. Colectivo Docente Internacional Innovagoría y AFOE Formación.

Custer, R. L. (1984). Profile of the pathological gambler. *Journal of clinical psychiatry*, 45:35-38.

Corney, R. y Davis, J. (2010). Female Frequent Internet Gamblers: A Qualitative Study Investigating the Role of Family, Social Situation and Work. *Community, Work and Family*, 13(3): 291-309.

De la Fuente Gómez, A. (2023). *La juventud ¿juega o se la juega?*. TFG. Universidad de Valladolid. Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación

Deans, E. G., Thomas, S. L., Derevensky, J., y Daube, M. (2017). The influence of marketing on the sports betting attitudes and consumption behaviors of young men: implications for harm reduction and prevention strategies. *Harm reduction journal*, 14(1), 1-12.

Derevensky, J. L., Gupta, R., y Winters, K. (2003). Prevalence rates of youth gambling problems: Are the current rates inflated?. *Journal of gambling studies*, 19, 405-425.

Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R., y Messerlian, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 21-34.

Derevensky, J.; Gilbeau, L. (2015). Adolescent Gambling: Twenty-five Years of Research. *The Canadian Journal of Addiction* 6(2): 4-12.

Desai, R. A., y Potenza, M. N. (2008). Gender differences in the associations between past-year gambling problems and psychiatric disorders. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 43, 173-183.

Díaz, A. y Pérez, L. (2021). Gambling and substance use: A cross-consumption analysis of tobacco smoking, alcohol drinking and gambling. *Subst Abus.* 2:1-6.

Donati, A., Chiesi, F., y Primi, C. (2013). A model to explain at-risk/problem gambling among male and female adolescents: Gender similarities and differences. *Journal of Adolescence*, 36(1), 129-137.

Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Greenwood, C. J., Oldenhof, E., Toumbourou, J. W. y Youssef, G. J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review*, 51, 109–124.

Echeburúa, E. y de Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: Más allá de la Metáfora. *Clínica y Salud*, 5(3), 251-258.

Esber, J. O. (2018). Entramados adictivos: la adicción al juego y el análisis de algunas vinculaciones asociadas a la problemática. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Esparza-Reig, J., González-Sala, F. y Martí-Vilar, M. (2021). Gambling motives, problem gambling predictors and differences from problematic alcohol use. *Revista española de drogodependencias*, 46, 72-82.

Estévez, A., Macía, L., y Macía, P. (2023). Looking at sex differences in gambling disorder: the predictive role of the early abandonment schema, gambling motives and alexithymia in depression. *Journal of Gambling Studies*, 39(4), 1815-1832.

Estévez, A.; Momeñe, J y Jaúregui, P. (2022). Desesperanza en el trastorno del juego: relación con el apego y las dificultades en la regulación emocional en adultos jóvenes. *Revista Española de Drogodependencias*, 47(2):25-40.

Fernández-Montalvo, J.; Báez, C. y Echeburúa, E. (1996). Distorsiones cognitivas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un análisis descriptivo. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace*, 37, 13-23.

Forrest, D. y McHale, I. G. (2012). Gambling and problem gambling among young adolescents in Great Britain. *Journal of gambling studies*, 28, 607-622.

Frisone, F.; Settineri, S.; Sicari, F. y Merlo, E. (2020) El juego en la adolescencia: una revisión narrativa de los últimos 20 años, *Journal of Addictive Diseases*, 38:4, 438-457.

Fröberg, F. (2006): Gambling among young people, a knowledge review. En P. García Ruíz et al. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable". *Política y sociedad*, 53(2) 551-575.

Funes, J. (2009). 9 ideas clave para educar en la adolescencia. En J.J. Navarro-Pérez et al. (2015). El proceso de socialización de los adolescentes postmodernos: entre la inclusión y el riesgo. Recomendaciones para una ciudadanía sostenible. *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, (25), 143-170.

García del Castillo, J. A. (2015). Concepto de vulnerabilidad psicosocial en el ámbito de la salud y las adicciones. *Salud y drogas*, 15(1), 5-13.

García Pérez, D. (2020). Estudio microsociológico sobre el juego de azar: perspectivas profesionales y de jugadores en rehabilitación sobre la transición al juego. Trabajo de Fin de Máster. Universidade da Coruña. Facultade de Socioloxía. <http://hdl.handle.net/2183/26037>

- García Rabadán, J.; Aragón, I. F., y Ortiz, A. B. (2023). La socialización de la juventud en materia de juegos de azar en Euskadi. *Methods. Revista de ciencias sociales*, 11(2),7.
- García Ruíz, P.; Buil, P., y Solé Moratilla, M. J. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable". *Política y sociedad*, 53(2) 551-575.
- García, E. G., Perona, V. C., e Irlés, D. L. (2022). Adaptación española de la Escala de Impacto de la Publicidad de Apuestas en adolescentes. *Atención Primaria*, 54(2), 102230.
- Goffman, E. (1970). *Ritual de la interacción*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- González, M. J. N., Cerezo, M. G., y García, S. C. (2022). La percepción de las familias sobre el juego de azar online: factores de riesgo asociados a los menores. *REIS: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (180), 105-126.
- Goodman, A. (1990). Addiction: definition and implications. *British Journal of Addiction*, 85, 1403-1408. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.1990.tb01620.x>
- Goodwin, B. C. et al. (2017). A typical problem gambler affects six others. *International gambling studies*, 17(2): 276-289.
- Graham, A., Phelps, R., Maddison, C. y Fitzgerald, R. (2011). Supporting children's mental health in schools: Teacher views. *Teachers and Teaching*, 17(4), 479-496.
- Grant, J. E., y Kim, S. W. (2002). Gender differences in pathological gamblers seeking medication treatment. *Comprehensive psychiatry*, 43(1),56-62.
- Griffiths, Mark D. (2001). Internet gambling: Preliminary results of the first UK prevalence study. *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling (EJGI)*, 5.
- Guijarro, A. B. (2023). *La función de los factores psicosociales en el inicio y mantenimiento del juego de azar en adolescentes* (Doctoral dissertation, UNED. Universidad Nacional de Educación a Distancia).
- Gupta, R. y Derevensky, J. (2014). Reflections on underage gambling. *Responsible Gambling Review*, 1, 37–50.
- Hare, S. (2015). *Study of gambling and health in Victoria*. Melbourne. Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Hing, N., Russell, A., Tolchard, B. et al. (2016). Risk Factors for Gambling Problems: An Analysis by Gender. *J Gambli Stud*, 32, 511–534.
- Huic, A.; Dodig Hundric, D.; Kranzelic, V. y Ricijas, N. (2017). Problem gambling among adolescent girls in Croatia—the role of different psychosocial predictors. *Frontiers in psychology*, 8, 792.
- Ibáñez Cuadrado, A. y León-Quismondo, L. (2024). Adicción al juego en la edad infantojuvenil. *Pediatría Integral XXVIII*(2), 128e1-128e5.

Ipsos MORI (2009): British survey of Children, the National lottery and Gambling 2008-2009. En: P. García Ruíz et al. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable". *Política y sociedad*, 53(2) 551-575.

Irurita, I.M. (1996): *Estudio sobre la prevalencia de los jugadores de azar en Andalucía*, Sevilla. En I.C. Barroso (2003). Las bases sociales de la ludopatía (Tesis doctoral). Universidad de Granada Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Granada, España. <http://hdl.handle.net/10481/635>

Jackson, A. C., Dowling, N., Thomas, S. A., Bond, L. y Patton, G. (2008). Adolescent gambling behavior and attitudes: A prevalence study and correlates in an Australian population. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 325-352.

Jaúregui, P y Estévez, A. (2021). Juego y apuestas dinerarias. En M. González de Audikana, A. Moro et al. Consumo de drogas y conductas de riesgo en la adolescencia. Barcelona. Grao.

Jiménez Rodrigo, M. y Guzmán Ordaz, R. (2012). Género y usos de drogas: dimensiones de análisis e intersección con otros ejes de desigualdad. *Serie Sociojurídica de Oñati*, 2(6).

Jiménez, D. L. (2016). La autorregulación del entretenimiento on-line: aproximación al ámbito de la publicidad. *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, (50), 133-187.

Jiménez, S. R. (2020). *Juegos de azar desde una perspectiva de género* (Doctoral dissertation, Universidad de Zaragoza).

Jiménez-Murcia, S.; Granero, R.; Giménez, M. et al. (2020) Contribution of sex on the underlying mechanism of the gambling disorder severity. *Science Repository* 10. Disponible en: <https://doi.org/10.1038/s41598-020-73806-6>.

Karlsson, J., N. Broman, and A. Håkansson (2019). Associations between problematic gambling, gaming and internet use: a cross-sectional population survey." *Journal of addiction*: 1-8.

Killick, E. y Griffiths, D. (2022). Sports Betting Advertising: A Systematic Review of Content Analysis Studies. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-27.

Kristiansen, S. y Severin, M. C. (2020). Exploring Groups of simulated Gambling Behavior: A Typological Study among Danish Adolescents. *International Gambling Studies*, 20(1): 135-150.

Hidalgo Cerezo, A. (2019). Loot boxes: juegos de azar encubiertos al alcance de menores. *Revista jurídica de Castilla y León*, 47, 25-58.

Irles, D. L., y Perona, V. C. (2019). Prevención del juego de apuestas en adolescentes: Ensayo piloto de la eficacia de un programa escolar. *Revista de psicología clínica con niños y adolescentes*, 6(3), 55-61.

Labrador, F. J., Estupiñán, F. J., Vallejo-Achón, M., Sánchez-Iglesias, I., González-Álvarez, M., Fernández-Arias, I., ... y Bernaldo de Quir, M. (2021). Exposición de jóvenes y adolescentes a la publicidad de los juegos de azar: una revisión sistemática. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 37(1), 149-160.

Labrador, F. y Vallejo-Achón, M. (2020). Prevalence and Characteristics of Sports Betting in a Population of Young Students in Madrid. *Journal of Gambling Studies*, 36(1): 297-318.

Labrador, M., Labrador, F. J., Crespo, M., Echeburúa, E. y Becoña, E. (2020). Cognitive distortions in gamblers and non-gamblers of a representative Spanish sample. *Journal of Gambling Studies*, 36, 207-222

Laespada, M.T.; Iraurgi, I. Arostegui, E. (2004). Factores de Riesgo y de Protección frente al Consumo de Drogas: Hacia un Modelo Explicativo del Consumo de Drogas en Jóvenes de la CAPV. Deusto. Universidad de Deusto.

Larrubia Arancibia, N. M. (2018). *¿ Qué relación existe entre el Perfil Cognitivo, el Estado Emocional y la Adicción al Juego en Mujeres Adulto Maduro (45/60 años) que asisten a una sala de juegos de la Ciudad de Rosario, Santa Fe Argentina, durante el primer semestre del año 2018?*. Tesis de Licenciatura en la Universidad Nacional de Rosario. Facultad de Ciencias Médicas.

Liñares Mariñes, David (2023). Adicciones con y sin sustancia en adolescentes gallegos. Prevalencia y variables asociadas. Universidades de Santiago de Compostela. Escola de Doutouramento Internacional (EDIUS).

Littler, A. y Hörnle, J. (2019). Evaluation of Regulatory Tools for Enforcing Online Gambling Rules and Channelling Demand Towards Controlled Offers: an Overview of the Report Completed for the European Commission. *Gaming Law Review* 23(6): 395-404.

López-González, H., Estévez, A., y Griffiths, M. (2018). Internet-based structural characteristics of sports betting and problem gambling severity: Is there a relationship? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(6), 13601373

Macía, L., Estévez, A. y Jáuregui, P. (2023). Gambling: Exploring the role of gambling motives, attachment and addictive behaviors among adolescents and young women. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 183-201.

MacKay, T. L. y Hodgins, D. C. (2012). Cognitive distortions as a problem gambling risk factor in Internet gambling. *International Gambling Studies*, 12, 163–175

Mañoso, V., Labrador, F., y Fernández-Alba, A. (2004). Tipos de distorsiones cognitivas durante el juego en jugadores patológicos y no jugadores. *Psicothema*, 16(4), 576-581.

Marchan-Noriega, W. y Gallardo-Echenique, E. (2023). Publicidad de apuestas online: Ideas que inducen a los jóvenes a los juegos de azar. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, 59(E), 129-142.

Martínez Oró. D.P. (2020). *Ludomorfina*. Barcelona. Icaria.



Martínez Pastor, E.; García-Jiménez, A. y Sendín Gutiérrez, J.C. (2013). Percepción de los riesgos en la red por los adolescentes en España: usos problemáticos y formas de control. *Análisi: Quaderns de comunicació i cultura* 48 (2013): 0111-130.

Martínez, Y.; Vicencio, T. y Cruz, E. (2018). Factores de riesgo y de protección determinantes para la atención social en la prevención de adicciones. *Revista Salud Y Bienestar Social* 2(1), 35-42.

Maurage, P., Lannoy, S., Dormal, V., Blanco, M., y Trabut, J. B. (2018). Clinical usefulness of the Iowa Gambling Task in severe alcohol use disorders: Link with relapse and cognitive-physiological deficits. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 42(11), 2266-2273.

Maurage, P., Lannoy, S., Mange, J., Grynberg, D., Beaunieux, H., Banovic, I., ... y Naassila, M. (2020). What we talk about when we talk about binge drinking: towards an integrated conceptualization and evaluation. *Alcohol and Alcoholism*, 55(5), 468-479.

McCarthy, S., Thomas, S. L., Bellringer, M. E., y Cassidy, R. (2019). Women and gambling-related harm: a narrative literature review and implications for research, policy, and practice. *Harm reduction journal*, 16, 1-11.

McCarthy, S.; Thomas, S.; Pitt, H. et al. (2023). Young women's engagement with gambling: A critical qualitative inquiry of risk conceptualisations and motivations to gamble. *Health Promot J. Austr.*,34(1):129-137.

McGee, D. (2020). On the normalization of online sports gambling among young adult men in the UK: A public health perspective. *Public Health*, 184, 89-94.

McMullan, J. L., Miller, D. E. y Perrier, D. C. (2012). I've seen them so much they are just There: Exploring young people's perceptions of gambling in advertising. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(6), 829-848.

Megías Quirós, I. (2020) *Jóvenes, Juegos de azar y apuestas: Una aproximación cualitativa*. Madrid. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).

Mendoza Pérez, K., y Morgade Salgado, M. (2021). Aproximación cualitativa y de género a los juegos de azar en los adolescentes y jóvenes. *Revista Española de Drogodependencias*, 46(4), 88-98

Milner, L., Hing, N., Vitartas, P. y Lamont, M. (2013). Embedded gambling promotion in Australian football broadcasts: an exploratory study. *Communication, Politics y Culture*, 46(2), 177-198.

Ministerio de Salud (MINSa) (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. En W. Marchán-Noriega et al. (2023). Publicidad de apuestas online: Ideas que inducen a los jóvenes a los juegos de azar. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E59), 129-142.

Montañés Serrano, M. (2023). *La juventud ¿juega o se la juega?*. TFG.Universidad de Valladolid. Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/61698>

Morales, F. (2020). La salud mental, dependencia y adicción en jóvenes con videojuegos en América. *Revista Confluencia*, 2(1), 131-132.

Navarro-Pérez, J. J., Pérez-Cosín, J. V., y Perpiñán, S. (2015). El proceso de socialización de los adolescentes postmodernos: entre la inclusión y el riesgo. Recomendaciones para una ciudadanía sostenible. *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, (25), 143-170.

Observatorio Vasco del Juego (2022). Juventud y Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. Diagnóstico 2021. Vitoria-Gasteiz. Dirección de Juego del Gobierno Vasco.

Ortiz, L. C., Montañés, M. C., Fontemachi, M. A., y Bianchi, N. (2022). Juego y problemas con el juego en la provincia de Mendoza (Argentina): un estudio descriptivo preliminar. *Informació psicològica*, (123), 66-76.

Palmer du Preez, K., Thurlow, R., y Bellringer, M. (2021a). Women in gambling studies: a poststructural analysis. *Addiction Research & Theory*, 29(4), 327-337.

Palmerdu Preez, K., Landon, J., Mauchline, L., y Thurlow, R. (2021b). A critical analysis of interventions for women harmed by others' gambling. *Critical Gambling Studies*, 2(1), 1-12.

Peñafiel Pedrosa, E.M. (2009). Factores de riesgo y protección en el consumo de sustancias en adolescentes. *Pulso. Revista de educación*, 32: 147-173.

Pérez, S. (2018). Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes. INJUVE. <https://cutt.ly/p4TZriB>

Pericás Blázquez, C. (2020). *Estudio del uso del juego y el juego online en muestra universitaria de las Islas Baleares*. Trabajo de Fin de Grado de la Universidad de Islas Baleares. Disponible en: <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/155169>

Pitt, H., Thomas, S. L., Bestman, A., Daube, M. y Derevensky, J. (2017). Factors that influence children's gambling attitudes and consumption intentions: lessons for gambling harm prevention research, policies and advocacy strategies. *Harm Reduction Journal*, 14, 1-12.

Rahman, A. S., Pilver, C. E., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L.; Krishnan-Sarin, S. y Potenza, M. N. (2012). The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity. *Journal of psychiatric research*, 46(5), 675-683.

Räsänen, T., Lintonen, T., Joronen, K., y Konu, A. (2015). Girls and boys gambling with health and well-being in finland. *Journal of School Health*, 85(4), 214-222.

Reith, G. (2002). The Age of Chance. Gambling in western culture. En J. García Rabadán, et al. (2020). La socialización de la juventud en materia de juegos de azar en Euskadi. *Methodos. Revista de ciencias sociales*, 11(2),7

Rius Buitrago, A., Soriano Villarroel, I., y López González, H. (2021). Yo sabía que nadie me iba a juzgar: La adicción al juego online desde la perspectiva de género. *MUSAS. Revista de Investigación en Mujer, Salud y Sociedad*, 6(1), 138-155.

Rodríguez, F., Fontanil Gómez, Y., Dema Moreno, S., Quintero Ordóñez, B., & González López, I. (2021). Género y prevención de drogodependencias: Evaluación del programa escolar "Juego de Llaves". *Health and Addictions/Salud y Drogas*.



Rodríguez San Julián, E., Megías Quirós, I. y Martínez-Redondo, P. (2019) *Distintas miradas y actitudes, distintos riesgos. Ellas y ellos frente a los consumos de drogas*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, FAD. Madrid.

Rubio García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *Methadod. Revista de ciencias sociales*, 2018, 6 (1): 139-148.

Ruiz-Pérez, J. I., y López-Pina, J. A. (2016). Evaluación psicométrica de una escala de distorsiones cognitivas sobre los juegos de azar en una muestra nacional de estudiantes colombianos. *Revista Colombiana de Psicología*, 25(2), 203-219.

Secades-Villa, R., Martínez-Loredo, V., Grande-Gosende, A., y Fernández-Hermida, J. R. (2016). The relationship between impulsivity and problem gambling in adolescence. *Frontiers in Psychology*, 7, 1931.

Shead, N. W., Derevensky, J. L., y Meerkamper, E. (2011). Your mother should know: A comparison of maternal and paternal attitudes and behaviors related to gambling among their adolescent children. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 264-275.

Sideli, L.; La Barbera, D.; Montana, S.; Sartorio, C.R, ...et al. (2018). Juego patológico en la adolescencia: una revisión narrativa. *Revista Mediterránea de Psicología Clínica*, 6(1), 1-40.

Simmel, G. (1982): *Sobre la aventura y otros ensayos*. En I.C. Barroso. *Las bases sociales de la ludopatía* (Tesis doctoral). Universidad de Granada Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Granada, España. <http://hdl.handle.net/10481/635>

Smith, O. (2020). Juego como estilo de vida, endeudamiento y ansiedad: una perspectiva del ocio desviado. En G. Rios y A. Silva (Coords.), *Nuevos horizontes en la investigación criminológica ultra-realismo*, 181-203.

Solano Burrel, G. (2022). *Casas de apuestas y barrios obreros de las ciudades: estudio exploratorio en Cartagena (Murcia)*. Universidad Politécnica de Cartagena. <http://hdl.handle.net/10317/10868>

Stevens, M. y Young, M. (2010). *Who plays what?* Participation profiles in chance versus skill-based gambling. *Journal of Gambling Studies*, 26, 89-103.

Sulkunen, S.; Babor, T.F; Cisneros Örnberg, J.; Egerer, M.; Hellman; M. Livingstone, C. ....et al. (2021). Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy summary of results. *Addiction*, 116(1): 32-40.

Svensson, J. (2013). *Gambling and gender: A public health perspective*. Doctoral thesis. Sweden University, Faculty of Human Sciences, Department of Health Sciences. Disponible en: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?dswid=-8225&pid=diva2%3A625208>

Thomas, A.; Pfeifer, J.; Moore, S.; Meyer, D.; Yap, L. y Armstrong, A. (2013). Evaluation of the removal of ATMs from gaming venues in Victoria, Australia: Final Report September 2013. En S. Sulkunen; T.F. Babor; J. Cisneros Örnberg.; M. Egerer; M. Hellman; C. Livingstone, ....et al. (2021). Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy summary of results. *Addiction*, 116(1): 32-40.

Ubillos-Landa, S., Barbero-Ayala, S., Puente-Martínez, A., Gracia-Leiva, M., y Echeburúa-Odriozola, E. (2022). Validación española de la escala "Gamblers Belief Questionnaire (GBQ)". *Adicciones*, 36(1).

Vacchiano, M. y Mejía Reyes, C. (2017). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo. *Athenea digital* 17(2), 79-94. <https://raco.cat/index.php/Athenea/article/view/326913>

Vázquez-Fernández, M. J. y Barrera-Algarín, E. (2020). El juego on-line en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *African Journal of Rhetoric*. <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>

Volberg R: Gupta, R.; Griffiths, M.; Olason, D., .et al. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *Int J Adolesc Med Health*, 22: 3-38.

Wenzel, H.G., and Dahl, A.A. (2009) Female Pathological Gamblers. A Critical Review of the Clinical Findings. *International Journal of Mental Health Addiction* 7, 190–202.

Winters, K. C., Stinchfield, R., y Fulkerson, J. (1993). Patterns and characteristics of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9, 371-386.

Yip, S. W., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L., Cavallo, D. A., Krishnan-Sarin, S., y Potenza, M. N. (2011). Health/functioning characteristics, gambling behaviors, and gambling-related motivations in adolescents stratified by gambling problem severity: Findings from a high school survey. *The American Journal on Addictions*, 20(6), 495-508.



**UNAD**

La red de atención a las  
adicciones

[unad@unad.org](mailto:unad@unad.org)

**unad.org**

**UNAD**

La red de atención a las adicciones

C/ Cardenal Solís, 5 local 2  
28012 Madrid

91 447 88 95  
unad@unad.org

