

ESTUDIO DE PREVALENCIA DEL EL JUEGO EN ESPAÑA EN 2013

**Estudio realizado para la Sociedad Estatal de
Loterías y Apuestas del Estado (SELAE)**

Director: Pr. Francisco Javier Labrador.

*Catedrático de Modificación de Conducta
Universidad Complutense de Madrid*

Equipo de investigación:

Pr. Elisardo Becoña.

*Catedrático de Psicología Clínica
Universidad de Santiago de Compostela*

Pra. María Crespo

*Profesora Titular de Psicología Clínica
Universidad Complutense de Madrid*

Pr. Enrique Echeburúa

*Catedrático de Psicología Clínica
Universidad del País Vasco*

M. Marta Labrador

*Research Scientist. Department of Psychiatry
Columbia University of New York*

04 de Septiembre de 2013

PRESENTACIÓN.

En este documento se incluye el informe final del trabajo realizado para evaluar la situación del juego en España en 2013.

La realización de este trabajo se ha llevado a cabo en tres fases:

- 1ª.- Elaboración del instrumento de evaluación para la realización de la encuesta y prueba piloto inicial de éste (Febrero-Abril 2013), realizada por el equipo de investigación que firma este trabajo.
- 2ª.- Recogida de datos por medio de entrevistas a pie de calle a 3.000 personas (mayo-junio. 2013), realizada por la empresa QUOTA (Madrid).
- 3ª.- Análisis de los datos obtenidos en la encuesta. Redacción del presente informe. (Julio-Agosto-2013), realizada por el equipo de investigación que firma este trabajo.

Estructura del presente informe:

Tras esta presentación, se ubica el **Índice**

Seguidamente se incluye el apartado **Sinopsis** en el que se recogen los principales datos del informe, extractados de los capítulos 3 al 7. Permite una consulta rápida de los datos más básicos.

A continuación se recogen las nueve partes del informe:

Parte 1ª.- **Los juegos de azar**: Incluye unas consideraciones sobre los juegos de azar y los estudios epidemiológicos nacionales realizados al respecto .

Parte 2ª.- **Metodología**. Se describe el trabajo realizado en la recogida de datos y su análisis. Se incluyen los aspectos técnicos de la encuesta y del análisis de datos.

Parte 3ª.- **Caracterización del juego en España**. Se incluyen los datos obtenidos sobre la realidad actual del juego en España (quienes juega, cuánto y a qué juegan, ...).

Parte 4ª.- **Juego en función de los tipos de juegos**. Se analiza el juego en España atendiendo a una división de éste en función de tres tipos de juegos: Juegos de la SELAE, juegos de la ONCE y OTROS juegos. Se analizan 3 y 7 categorías , según se considere si juegan “al menos “ o juegan “en exclusiva” y combinaciones.

Parte 5ª **Presencia de problemas de juego**. Se analiza el juego en España atendiendo a una división de éste en función del tipo de jugadores, según la presencia

de juego y de problemas de juego. Se consideran 5 categorías : No jugadores, Jugadores de bajo riesgo, Jugadores de riesgo; Jugadores problema y Jugadores patológicos

Parte 6ª.- **Aspectos cognitivos del juego.** Se analizan primero una serie de pensamientos habituales sobre el juego. Después la presencia de distorsiones cognitivas acerca de los mecanismos subyacentes al control del los juegos de azar.

Parte 7ª.- **Hábitos de vida, salud y juego.** Se analiza la repercusión que tiene el juego en los hábitos de vida cotidiana, así como la consecuencia sobre la salud de los jugadores y la presencia de trastornos.

Parte 8ª **Discusión y consideraciones finales.** Se analizan los resultados obtenidos en la encuesta, se comparan con los obtenidos en otras encuestas naciones de países del mismo entorno sociocultural. Se apuntan algunas sugerencias y consideraciones sobre los resultados.

Parte 9º.- **Referencias bibliográficas**

Madrid 4 de Septiembre de 2013-09-03

Francisco J. Labrador

*Catedrático de Modificación de Conducta
Universidad Complutense de Madrid*

INFORME SOBRE EL JUEGO EN ESPAÑA- 2013

INDICE

0.- SINOPSIS	6
1.- LOS JUEGOS DE AZAR	1
1	
.....	
.....	
1.1.- Consideraciones generales	12
1.2.- Estudios sobre el juego	14
1.3.- Estudios epidemiológicos previos en España	15
1.4.- Justificación del trabajo, objetivos y metodología	18
2.- METODOLOGÍA	19
2.1. Características de la encuesta.....	2
0.....	
2.2. Muestra y representatividad.....	21
2.3. Características de la muestra	22
2.4.- Análisis de datos	27
2.5.- Limitaciones de la encuesta	25
3.- CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO EN ESPAÑA	30
3.1. Frecuencia de juego	31
3.2. Características de los jugadores.....	31
3.3. ¿A qué juegan?	42
3.4. ¿Cuánto juegan?	45
3.5. Motivos para jugar	50
3.6. Accesibilidad a los juegos.....	51
3.7. Grado de peligrosidad percibida en los juegos	53
3.8. Discusión y Conclusiones.....	55
3.9.- Resumen.....	59
4 -JUEGO EN FUNCIÓN DE LOS TIPOS DE JUEGO (SELAE, ONCE, OTROS)	60
4.1. ¿Quién juega a estos tipos de juegos.....	61
4.2. ¿Cuánto Juegan?	71
4.3. Motivos para jugar	82
4.4. Accesibilidad de los juegos.....	85
4.5. Grado de peligrosidad percibida en los Juegos	87

4.6. Consideraciones al juego en función del tipo de juegos	89
4.7.- Resumen final	96
5. -PROBLEMAS DE JUEGO	97
5.1.- Personas con problemas de juego según el NODS	98
5.2. Diferencias en problemas de juego en función de variables sociodemográficas	102
5.3.- Gasto en juego	112
5.4.- Tiempo dedicado al juego	118
5.5. Motivos para jugar	120
5.6.- Personas que reconocen que han tenido problemas de juego	122
5.7.- Reconocimiento de problemas de juego en función de variables sociodemográficas.....	126
5.8.- Juegos con los que han tenido problemas.....	130
5.9.- Juegos que consideran peligrosos	132
5.10.- Análisis de los juegos que se consideran más peligrosos	135
5.11.- Consideraciones finales	155
5.12.- Resumen.....	162
6. ASPECTOS COGNITIVOS EN EL JUEGO	163
6.1. Afirmaciones sobre el juego.....	165
6.2. Distorsiones cognitivas sobre el juego.....	190
6.3.- Resumen.....	216
7. HÁBITOS DE VIDA, SALUD Y JUEGO	217
7.1. Comparación en el grupo de juega versus no juega a juegos de azar	218
7.2. Comparación en los cinco tipos de jugadores (no juega, juego bajo riesgo , juego de riesgo, juego problema y juego patológico)	225
7.3. Comparación en función del tipo de juego de azar (SELAE, ONCE u OTROS)	238
7.4.- Discusión y consideraciones finales	245
7.5.- Resumen	254
CAPITULO 8.- DISCUSIÓN Y CONSIDERACIONES FINALES.....	255
8.1.- Consideraciones a la encuesta.....	256
8.2.- Juego en España	260
8.3.- Jugadores en España de juegos de azar	265
8.4.- Juego en función de los tipos de juego	272
8.5.- Problemas de juego.....	278
8.6.- Pensamientos sobre el juego y distorsiones cognitivas	289
8.7.- Juego y estilos de vida.	290

9.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	295
--	------------

SINOPSIS DE LOS PRINCIPALES DATOS

0.1.- El Juego en España (Parte 3ª)

• Cuántos juegan	<ul style="list-style-type: none"> • El 90% de la población española juega a juegos de azar con apuesta • El 100% si se considera Lotería de Navidad
• Por género	<ul style="list-style-type: none"> • Juegan más los hombres (91%), que las mujeres (88%) (Menor diferencia de la esperada)
• Edades	<ul style="list-style-type: none"> • Se juega a todas las edades, pero tanto más cuanto mayor es la persona (en especial de 35 a 60 años)
• Estado civil	<ul style="list-style-type: none"> • Juegan más Separados (95,5%) y Casados (92,5%) • Juegan menos Solteros (82,1%)
• Situación laboral	<ul style="list-style-type: none"> • Juegan más las personas en Baja laboral (97%) • Juegan menos los estudiantes (74%)
• Nivel de estudios	<ul style="list-style-type: none"> • No hay diferencias significativas
• Profesión	<ul style="list-style-type: none"> • No hay diferencias significativas
• Nivel de ingresos	<ul style="list-style-type: none"> • Cuanto mayor es el nivel de ingresos más se juega
• Comunidades Autónomas	<ul style="list-style-type: none"> • Juegan más: Canarias (100%) Murcia (97%), y Valencia (95%) • Juegan menos: Cantabria (76 %), Navarra (78.5) y País Vasco (79%)
• Nacionalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Juegan más los españoles
• Cómo se juega	<ul style="list-style-type: none"> • El 76% juega en directo • Solo el 4% (del total) juega on-line. (Se prevé un importante aumento on-line con los años)
• A qué se juega	<ul style="list-style-type: none"> • Más jugados: Lotería de Navidad (65%), Primitiva (38%), Cupón ONCE (30%) Euromillones (20%) • Menos jugados: Máquinas recreativas, Póquer, Bingo
• Juegos por géneros	<ul style="list-style-type: none"> • Juega más: Los hombres: a todos los juegos, excepto: • Las mujeres: Lotería Nacional, Cupón de la Once y Bingo
• Por qué se juega	<ul style="list-style-type: none"> • Para ganar dinero (86%)
• Cuánto se juega (promedio)	<ul style="list-style-type: none"> • Mes: 20-26€ (Rango 0-700) • Lotería de Navidad: 68€ (Rango 3-600€) (Al 30% le ha afectado la subida del 20% de impuestos)
• En cuáles gastan más de 100€/mes	<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: Casino, Superonce y máquinas recreativas • On-line: videojuegos (con apuesta), bingo y apuestas deportivas
• Gasto percibido	<ul style="list-style-type: none"> • El 14% reconoce gastar mucho o excesivamente
• Tiempo percibido	<ul style="list-style-type: none"> • El 9,2% reconoce jugar mucho o excesivo tiempo
• Accesibilidad del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Más accesibles: La Primitiva, Cupón Once y Lotería de Navidad • Menos accesibles: Quíntuple plus, Lototurf y El Quinigol
• Peligrosidad percibida	<ul style="list-style-type: none"> • Poco peligrosos: Juegos de la SELAE y la ONCE • Muy peligrosos: Máquinas recreativas (81%), bingo (74%), casino (68%)

0.2.- El Juego en España según tipos de Juegos (Parte 4ª)

• Tipos de juego	<ul style="list-style-type: none"> • SELAE (menos Lotería de Navidad) • ONCE • OTROS juegos (cartas, bingo, máquinas recreativas, casino...)
• A qué se juega	<ul style="list-style-type: none"> • Mayoría de españoles juegan SELAE (87%), 48.5% en exclusiva • ONCE (33.5%). De ellos el 1.1% juega en exclusiva • OTROS juegos (13.4%). De ellos el 1.3% juega en exclusiva
• Por género	<ul style="list-style-type: none"> • SELAE y ONCE: No diferencias entre hombres y mujeres • OTROS juegos: El doble de hombres que mujeres
• Por edad	<ul style="list-style-type: none"> • SELAE y ONCE se juega más a edad adulta (35-44 años) • OTROS juegos se juega más a edad jóvenes (18-24 años)
• Estado civil	<ul style="list-style-type: none"> • SELAE y ONCE juegan más casados, separados y viudos • OTROS juegos juegan más solteros
• Situación laboral (Amplia dispersión)	<ul style="list-style-type: none"> • SELAE juegan más los de baja laboral, jubilados y en paro • ONCE juegan más las amas de casa, trabajadores y jubilados • OTROS juegos juegan más los estudiantes <ul style="list-style-type: none"> ○ Que son los que menos juegan a SELAE y ONCE
• Nivel de estudios	<ul style="list-style-type: none"> • SELAE y ONCE juegan más los que tienen estudios primarios • OTROS juegos no hay diferencias
• Por Comunidades Autónomas	<ul style="list-style-type: none"> • SELAE juegan más en: Murcia (97%) y Canarias (94%) • ONCE juegan más en: Canarias (57%) y Valencia (52%) • OTROS juegos juegan más en Baleares (31%) <ul style="list-style-type: none"> ○ El doble que en el resto de Comunidades (excepto Cantabria)
• Nivel de ingresos personales	<ul style="list-style-type: none"> • SELAE y ONCE juegan más cuanto más ingresos • OTROS juegos no hay diferencias
• Gasto en el último mes (3 categorías)	<ul style="list-style-type: none"> • Mayoría de jugadores (60-70%) gasta menos de 30€/mes • SELAE y ONCE juegan más los que menos gastan (0-29€) • OTROS juegos juegan más los que más gastan (>30€)
• Gasto en el último mes (7 categorías)	<ul style="list-style-type: none"> • A mayor número de juegos jugados mayor gasto • Gastan menos: jugadores ONCE exclusivamente (97%)
• Gasto percibido	<ul style="list-style-type: none"> • Consideran gasto excesivo : juega a OTROS juegos (6,2%) , juegan ONCE (2,9%), juegan SELAE (2,8%) • Más gasto percibido cuantos a más juegos se juega • Menor gasto percibido: jugadores ONCE exclusivamente
• Tiempo dedicado al juego	<ul style="list-style-type: none"> • El 91% de jugadores SELAE y ONCE juegan menos de una hora, el 61% de jugadores de OTROS juegos • El 3,5% de jugadores de OTROS juegos juega más de 10horas; el 0.8% de jugadores de SELAE y ONCE
• Motivos para jugar	<ul style="list-style-type: none"> • SELAE y ONCE para ganar dinero • OTROS juegos por “diversión”
• Accesibilidad del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Los que más juegan perciben más accesibilidad • Más accesibles: Primitiva, Cupón ONCE y Lotería Nacional
• Peligrosidad percibida	<ul style="list-style-type: none"> • El juego on-line se considera el doble de peligroso que el presencial • Juegos de SELAE y ONCE considerados poco peligrosos • OTROS juegos (cartas, bingo, máquinas, casinos) se consideran peligrosos

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Los jugadores de OTROS juegos perciben más peligrosidad ○ Cuanto más se juegan mayor peligrosidad se percibe
--	---

0.3.- El juego en España según los tipos de jugadores (Parte 5ª)

• Problemas de juego	<p>El 5% de la población presenta problemas</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1,1% son jugadores patológicos ○ 1% jugadores-problema ○ 3% jugadores en riesgo
• Por género	<ul style="list-style-type: none"> • Los hombres juegan más y presentan más problemas de juego • Jugadores patológicos: 10 hombres por 1 mujer
• Edades	<ul style="list-style-type: none"> • Más jóvenes que la edad media de jugadores “sin problema” • Los más jóvenes más riesgo: juegan más a OTROS juegos • Mayor edad se relaciona con jugadores de bajo riesgo
• Estado civil	<ul style="list-style-type: none"> • Jugadores patológicos solteros (2,4%) duplican a los demás grupos • Jugadores patológicos viudos son los que menos hay
• Nivel de Ingresos	<ul style="list-style-type: none"> • Más jugadores patológicos (10.5%) cuantos más ingresos (>2.500€)
• Nivel de estudios	<ul style="list-style-type: none"> • Pequeña tendencia a jugar menos cuánto mayor nivel de estudios
• Situación laboral	<ul style="list-style-type: none"> • Más jugadores-problema (1.6%) y patológicos (2.3%) entre los parados, seguidos por los trabajadores (1.1% y 1.3%) • Menos problemas entre las amas de casa y estudiantes
• Nacionalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Nacionalidad no española cuadruplica los problemas de juego
• Por Comunidades Autónomas	<ul style="list-style-type: none"> • Mas jugadores patológicos en Cataluña (5%), Murcia y Valencia • Menos jugadores-problema: Ceuta y Melilla, Navarra y País Vasco • Zona de menos juego: Cornisa Cantábrica y Galicia (excepto Asturias) • Zona de más juego: Zona costera mediterránea y Baleares
• Gasto en juego	<ul style="list-style-type: none"> • Jugadores patológicos triplican al del resto de jugadores
• Gasto percibido	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción de gasto aumenta ordenadamente desde jugador de bajo riesgo (2.3%) hasta jugador patológico (21%) • Más del 50% de jugadores-problema y patológicos no consideran que su gasto es mucho o excesivo
• Tiempo dedicado	<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta progresivamente desde jugadores de bajo riesgo hasta patológicos
• Reconocimiento de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • El 1,5% de los jugadores reconoce problemas de juego • 1/3 de los jugadores patológicos (32,5%) no reconocen problemas <ul style="list-style-type: none"> ○ Reconocen más problemas los hombres (8:1) ○ Reconocen más problemas los que ganan >2.500€ ○ Reconocen más problemas las CC.AA. que más problemas tienen: Cataluña (6%), Murcia (3,6%) y Asturias (2,3%)
• Juegos con los que se han tenido problemas	<ul style="list-style-type: none"> • OTROS juegos: Máquinas recreativas (61%); Cartas y Bingo (22%) • No problemas con juegos SELAE ni ONCE
• Peligrosidad percibida	<ul style="list-style-type: none"> • Poco peligrosos: Juegos de la SELAE y la ONCE • Muy peligrosos: Máquinas recreativas, bingo y cartas • Jugadores patológicos: perciben menos peligrosos OTROS juegos

0.4.- Pensamientos sobre el juego y distorsiones cognitivas (Parte 6ª)

<p>No jugadores vs Jugadores (Diferencias muy pequeñas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mayor consumo de alcohol • Mayor consumo de bebidas energéticas • Mayor consumo de tabaco • Menor uso de ordenador, Internet y redes sociales • Consideran tener peor salud • No diferencias en búsqueda de tratamiento psicológico • No diferencias en satisfacción con la vida: <ul style="list-style-type: none"> ○ Jugar no da más satisfacción • Conocen más a familiares y/o amigos con problemas de juego
<p>Jugadores en bajo riesgo vs Jugadores en riesgo vs jugadores-problema y patológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mayor consumo de alcohol: <ul style="list-style-type: none"> ○ Beben casi el doble (59%) que jugadores de bajo riesgo (37%) ○ Cuadruplican problemas de alcoholismo de los de bajo riesgo • Consumen el doble de tabaco • Tienen menos amigos • Se aburren más • Duermen peor (menos de 6h o más de 10h): <ul style="list-style-type: none"> ○ Toman más pastillas para dormir • Padecen más enfermedades: <ul style="list-style-type: none"> ○ El 40% tiene alguna enfermedad física (frente al 10% de bajo riesgo) ○ El 21% tiene alguna trastorno psicológico (frente al 2% de bajo riesgo) • Tienen peor calidad de vida • Conocen más familiares y/o amigos con problemas de juego • Se describen más impulsivos, excitables y nerviosos
<p>Jugadores SELAE vs ONCE vs OTROS juegos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consumen más tabaco • Tienen el doble de video juegos • Mayor uso de ordenador, Internet y redes sociales • No diferencias en consumo de alcohol • No diferencias en salud • No diferencias en satisfacción con la vida • Conocen más familiares y/o amigos con problemas de juego • Más problemas de depresión, ansiedad y alcohol • Más tratamiento por depresión, ansiedad y alcohol • Se describen más impulsivos, excitables y nerviosos

0.5.- El juego en España según tipos de jugadores (Parte 7ª)

Nota: Los grupos marcados en negrita presentan valores superiores a los otr

Todos	<ul style="list-style-type: none"> • Considera el juego como una droga y una enfermedad difícil de curar • No lo considera en cambio un vicio menor ni una forma de divertirse o pasar el tiempo • Opiniones divididas sobre posibilidad de ganar dinero con el juego • Rechazo a que el estado prohíba los juegos de azar
No jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Más frecuente ven el juego como droga o enfermedad • Más frecuente ven el juego como peligroso • Menos frecuente verlo como diversión o para ganar dinero • Menos frecuente verlo como vicio menor • Menos distorsiones cognitivas
Todos los jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • La mitad (51%) esta totalmente de acuerdo de que con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica • Menor acuerdo en considerar el juego como Forma de divertirse y pasar el tiempo (33%) • Más distorsiones cognitivas
Diferencias de pensamientos entre jugadores:	<ul style="list-style-type: none"> • El juego como diversión: más en j. problema y patológicos • El juego como enfermedad: más en j. problema y j. patológicos • El juego para ganar dinero: más en j. riesgo y j. patológicos • Tradicionales vs. Modernos: más en j. problema
Jugadores-problema y patológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Tendencia a justificar su conducta de juego excesivo • Minimizan que sea una enfermedad difícil de curar • Resaltan su carácter lúdico y posibilidad de ganar dinero
Distorsiones cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre menos en no jugadores que en jugadores • Se incrementan conforme se participa en más juegos • Se incrementan conforme mayor implicación en juego (bajo riesgo, en riesgo, problemas y patológicos)
• Distorsiones cognitivas por juegos	<ul style="list-style-type: none"> • Menor presencia de distorsiones en jugadores exclusivos de la SELAE, luego ONCE y luego OTROS • Valores relativamente elevados en jugadores de la ONCE+OTROS juegos • Nivel intermedio los que juegan a SELAE y otros juegos • Mayor presencia en los que juegan a los tres tipos de juego
• Distorsiones por jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • En todas las distorsiones cognitivas son significativamente mayores las puntuaciones de j. problema y patológicos, sin diferencias entre ellos • Ilusión de control y evaluación sesgada de resultados distinguen bien entre j. problema y patológicos y los demás jugadores
• Jugadores patológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Más distorsiones cognitivas que cualquier otro jugador en prácticamente todas las distorsiones. • Ilusión de control, Evaluación sesgada de los resultados que obtiene, creencia suerte y correlación ilusoria

<ul style="list-style-type: none"> • Organización por grupos de jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Tres grupos ordenados según distorsiones. <ul style="list-style-type: none"> ○ No jugadores ○ Jugadores bajo riesgo y en riesgo ○ Jugadores-problema y patológicos.
---	---

PARTE 1ª LOS JUEGOS DE AZAR

Índice
1.- LOS JUEGOS DE AZAR. 1.1.- Consideraciones generales 1.2.- Estudios sobre el juego 1.3.- Estudios epidemiológicos previos en España 1.4.- Justificación del trabajo, objetivos y metodología

1. LOS JUEGOS DE AZAR

1.1. Consideraciones generales

Los juegos de azar han sido considerados a lo largo de la historia de muy diversas formas: como un entretenimiento y una forma de obtener dinero de una forma fácil, como un pecado o vicio, como una debilidad de la naturaleza humana, como una forma adulta de diversión, como un alivio de la rutina diaria, como un medio de excitación, como una forma de amortiguar el malestar en la vida cotidiana e incluso como un desafío intelectual (en el caso de los juegos de estrategia). Ello explica que históricamente el juego ha oscilado cíclicamente de la tolerancia a la prohibición, según se haya considerado el juego como una conducta natural anclada en la naturaleza humana o como una actividad perjudicial para la sociedad y sus miembros.

Los juegos de azar han adquirido una gran relevancia en las sociedades desarrolladas en épocas recientes. En décadas pasadas, en la mayoría de los países el juego estaba prohibido, con ligeras excepciones de algunos juegos, como, por ejemplo en España, la Lotería Nacional, el cupón de la ONCE y las quinielas de fútbol. El juego se ha ido legalizando progresivamente en los países desarrollados, al tiempo que se ha ido desarrollando su regulación. Lo que ha provocado también de manera progresiva un incremento en el número de personas que participaban en él, así como las cantidades de dinero jugadas.

Antiguamente los casinos y mesas de juego estaban reservados para personas con un buen nivel adquisitivo, dada la cuantía elevada de las apuestas. El resto de las personas jugadoras lo hacía a las loterías y a las apuestas deportivas, con el sueño de convertirse en millonarias de un día para otro. En las últimas décadas se han introducido los bingos, donde se practica un juego de azar apto para todo tipo de economías y que, además, se caracteriza por ser para muchas mujeres y jubilados un centro de encuentro social. A su vez, las máquinas recreativas han supuesto un auténtico revulsivo: el importe de las apuestas es pequeño, existe una gran disponibilidad de lugares (más allá de los locales de juego) y el resultado de la apuesta es inmediato. Por último, las casas deportivas y el juego en Internet (por ejemplo, el póquer *on-line*), con el añadido de que suponen una mezcla de juegos de azar y de estrategia, se han difundido rápidamente en la oferta disponible de juegos.

Los gobiernos han autorizado los juegos tradicionales (loterías, quinielas, etc.) y los juegos nuevos (máquinas recreativas, casinos, bingos, casas de apuestas, etc.) por razones fundamentalmente económicas: obtención de impuestos, creación de puestos de trabajo, atracción de turismo, oferta de nuevas formas de ocio, etc. Sin embargo,

todavía hay una oposición o crítica a la industria del juego basada en una serie de consideraciones, tales como el potencial adictivo del juego, que puede resultar sumamente perjudicial para personas especialmente vulnerables, o la vinculación de ciertos tipos de juego con conductas negativas, como el abuso de alcohol y tabaco, las deudas contraídas o las conductas antisociales o autodestructivas, como el suicidio. No obstante, a medida que las sociedades se vuelven más desarrolladas y más secularizadas, se aceptan peor las prohibiciones y se toleran más las distintas alternativas de ocio. En otras palabras, la sociedad ha dejado de ser tan paternalista y protectora de los ciudadanos y les transfiere a estos la responsabilidad de sus conductas. De este modo, si las personas eligen dañarse a sí mismas con un juego excesivo, con un abuso de alcohol o drogas, con el consumo abusivo de pornografía o con el abuso de “*fast food*”, no se aceptan actitudes prohibicionistas generales, excepto para las personas consideradas más vulnerables, como los menores.

Hoy, tras varias décadas con el juego legalizado, se puede constatar cómo en la mayoría de las personas éste se ha incorporado como una actividad más entre las actividades de ocio, sin ningún tipo de problemas para la mayoría de las personas y con una importante aceptación social. Sin embargo, de la misma manera que el consumo de alcohol puede llevar al alcoholismo o el consumo recreativo de drogas a la drogadicción, la participación en actividades de juego -al menos, en algún tipo de juegos- puede llevar, a un grupo pequeño de sujetos vulnerables, al juego problemático o al juego patológico, cuyas consecuencias van más allá de la persona directamente afectada para influir en la familia, el medio laboral y la sociedad. La investigación al respecto ha puesto de relieve que estos problemas con el juego no se reparten al azar, sino que guardan una importante relación con el tipo de juegos y el grado de peligrosidad de estos, así como con el comportamiento de los propios jugadores. Hoy es evidente, y este estudio así lo confirma, que junto a juegos que tienen un escaso grado de peligrosidad para el desarrollo de problemas adictivos (ej., las loterías), otros, por el contrario, presentan un alto grado de peligrosidad, como son los juegos de resultado instantáneo o rápido (ej., las máquinas recreativas o el bingo). Esto ha generado una importante alarma social al respecto, que con frecuencia no distingue entre esos distintos tipos de juego.

En España, como en los países de nuestro entorno, el juego se ha ido legalizando y expandiendo en las últimas décadas (Becoña, 2009; Jiménez-Murcia et al., 2013; Meyer et al., 2009). Actualmente hay una gran disponibilidad de juegos de azar, aunque con la crisis económica ha descendido ligeramente el gasto *per cápita* en juego en los últimos años (Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, 2012).

1.2. Estudios sobre el juego

Dadas las prevenciones iniciales ya señaladas sobre el juego, y que su legalización en muchos países, más que acallar quejas o voces discrepantes, ha servido de acicate a éstas, es lógico que los gobiernos se hayan preocupado por obtener información de forma rigurosa sobre la realidad asociada a los juegos de azar. El juego puede convertirse en una fuente de financiación de las arcas públicas que no genera apenas malestar, pero hay que asegurarse que sus efectos no son más negativos que sus ventajas.

Con esta idea se han desarrollado estudios especialmente dirigidos a identificar hasta qué punto el juego facilita el desarrollo de consecuencias negativas. Así comenzaron a desarrollarse estudios epidemiológicos a partir de la década de 1970. El primer estudio realizado en EE.UU., en 1976, fue llevado a cabo por la *Comission on the Review of the National Policy Towards Gambling* y señalaba cifras de un 0,77% de jugadores patológicos y de un 2,33% de jugadores problema. Posteriormente los estudios del grupo de Volberg (Volberg, 1989, 1990; Volberg y Steadman, 1989) señalaban porcentajes del 1,2% para jugadores patológicos y del 2,3% para jugadores-problema.

No tiene sentido hacer historia de estos estudios. Se trata solo de indicar su presencia y, también, de señalar que a partir de ellos se ha dirigido de forma especial la atención a identificar la presencia de problemas con el juego, reflejado por la presencia de jugadores patológicos y jugadores problema. También en otros países se han desarrollado estos estudios, y los datos obtenidos han sido un tanto variados, en parte por la propia realidad del juego en cada país, en parte por la forma de llevarse a cabo esta evaluación (en especial por los instrumentos utilizados). Como muestra de los estudios más recientes se incluye la Tabla 1.1.

Como resumen puede señalarse que a nivel internacional los datos aportados por los estudios epidemiológicos realizados en otros países, especialmente en EE. UU. y Canadá, en relación con el juego patológico oscilan en un rango del 0,1% al 2,7% en la población adulta, si bien los estudios más recientes suelen presentar porcentajes próximos al 1% para los jugadores patológicos y entre el 1,5-2% para los jugadores-problema.

Tabla 1.1. Prevalencia de problemas asociados al juego en varios países (Encuestas

Nacionales)

Referencia	País	Jugador problema	Jugador patológico	Tamaño muestra	Instrumento
Ronnberg, 1999	Suecia	2	0,6	7.139	SOGS
Abbot, 2000	Nueva Zelanda	1,3	0,5	6.452	SOGS
Gobierno Australia 1999	Australia	4,9	2,1	10.600	SOGS
Sproston et al. (2000)	Reino Unido		0,6	7.700	DSM-IV
Cox, 2005	Canadá	2	0,5	34.770	CPGI
Welte, 2001	Estados Unidos	5,5	1,9	2.638	SOGS
Jonsson, 2006	Noruega	0,6	0,2	5.235	SOGS
Wardle, 2007	Gran Bretaña	1,9	0,5	9.003	CPGI DSM-IV
Wardle, 2011	Gran Bretaña		0,9	7.756	CPGI DSM-IV
Bondolfi, 2008	Suiza	1,3	0,5	2.803	SOGS
Buth y Stöve (2008)	Alemania	0,6	0,6		DSM-IV
Druine, 2009	Bélgica	2	0,4	3.002	DSM-IV
Goudriaan, 2009	Países Bajos	0,9	0,3	5.460	SOGS
Meyer, 2009	Alemania	0,6	0,2	7.980	SOGS
Linnet (2009)	Dinamarca	0,3	0,14		NODS
Costes et al, 2010	Francia	1,3	0,4	25.034	CPGI
Kairouz, 2011	Quebec	1,9	0,6	11.888	CPGI

NODS=NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems

DSM-IV-DIS=DSM-IV-Diagnostic Interview Schedule.

DSM-IV=Criterios diagnósticos para el juego patológico del DSM-IV

CPGI= Canadian Problem Gambling Index

1.3. Estudios epidemiológicos previos en España

Aunque se han hecho algunos estudios sobre el juego en España en sus distintos aspectos (epidemiológico, sociológico, psicológico, biológico, etc.), se carece de estudios a nivel nacional que, realizados con muestras amplias y representativas, permitan conocer la situación actual del juego, más allá de los aspectos económicos, es decir, aspectos como qué y cuántas personas juegan, cuáles son los tipos de juegos utilizados y cuáles los preferidos, razones para jugar, problemas ocasionados por el juego y relevancia de los distintos tipos de juego en el desarrollo de estos problemas, etc. Los estudios hasta la fecha en España adolecen de varias carencias: a) se limitan

a ámbitos geográficos muy específicos (ciudades o comunidades autónomas), sin que haya ningún estudio a nivel nacional; b) el objetivo de los estudios se reduce a contenidos muy concretos, por lo que no es posible establecer una radiografía del juego en sus distintas dimensiones.

En concreto, por lo que a España se refiere, la prevalencia de jugadores patológicos oscila entre el 1,4% y el 1,9%; la prevalencia de jugadores problemáticos, que se podría cifrar en torno al 2,5%, es más variable en los estudios, quizá porque es una categoría subclínica que resulta difícil de precisar. Los instrumentos utilizados fundamentalmente han sido el SOGS o cuestionarios derivados del DSM-III o del DSM-III-R (Becoña, 2004) y, más recientemente, el NODS (Cuestionario basado en el DSM-IV-TR).

Algunos de los estudios llevados a cabo son los siguientes:

- a) En el estudio de Cayuela (1990), llevado a cabo en Cataluña con una muestra de 1.230 adultos, hay un 2,5% de sujetos que pueden considerarse como jugadores patológicos o problemáticos. El SOGS fue el instrumento utilizado.
- b) En el estudio de Legarda, Babio y Abreu (1992), desarrollado en la ciudad de Sevilla con una muestra de 598 sujetos, hay un 1,67% de jugadores patológicos y un 5,18% de jugadores problemáticos. El SOGS fue el instrumento utilizado, debiendo señalarse que la tasa de rechazos para participar en el estudio fue alta (40%).
- c) En el estudio de Becoña (1993), llevado a cabo en Galicia con una muestra de 1.615 sujetos, hay un 1,73% de jugadores patológicos y un 1,6% de jugadores problemáticos. La entrevista estructurada, basada en los criterios del DSM-III-R, fue el instrumento utilizado.
- d) En el estudio de Becoña y Fuentes (1995), llevado a cabo en Galicia con una muestra de 1.028 sujetos, hay un 1,36% de jugadores patológicos y un 2,04% de jugadores problemáticos. El SOGS fue el instrumento utilizado.
- e) En el estudio de Becoña (2004), llevado a cabo en Galicia con una muestra representativa de 1.624 adultos, aparecieron un 0,92% de jugadores patológicos, un 0,18% de jugadores problemáticos y un 0,31% de jugadores de riesgo. A diferencia de los estudios anteriores, en este caso el instrumento de evaluación utilizado fue el NODS, adaptado al DSM-IV. Los 17 ítems del NODS se agrupan en las diez categorías del DSM-IV para el diagnóstico de juego patológico (5 o más criterios). La tasa de rechazos para participar en el estudio ha sido baja (8,4%).
- f) En el estudio realizado por la Generalidad de Cataluña (2009) llevado a cabo en la Comunidad de Cataluña, se utilizó el NODS como instrumento de evaluación,

con una muestra de 3.000 personas. Se obtuvo un 0,2% de jugadores patológicos y un 0,5% de jugadores problema.

En estos dos últimos estudios los resultados obtenidos presentan porcentajes inferiores a los obtenidos en los estudios previos. La clave probablemente está en el instrumento de valoración utilizado (el NODS), que resulta más preciso y que se ajusta a los criterios más actuales del DSM-IV, que son más restrictivos. De hecho, una crítica habitual hacia el SOGS es la de que se obtienen muchos falsos positivos (Stinchfield, 2002).

En jóvenes la prevalencia es mayor que en los adultos, normalmente del doble al triple, si bien suele estar referida más al juego problema o juego de riesgo que al juego patológico (Becoña, 2004; Fernández-Alba y Labrador, 2002). Por lo que al sexo se refiere, entre los jugadores patológicos en tratamiento hay muchos más hombres que mujeres (ratio: 9/1), pero esta diferencia no es tan alta en el caso de los jugadores problemáticos y de los jugadores de riesgo. Además, se considera que las mujeres son más resistentes a acudir al tratamiento por el estigma social negativo asociado al juego patológico. Así, se da la circunstancia de que en los estudios epidemiológicos referidos a jugadores patológicos la ratio hombres/mujeres es de 7/3 y, sin embargo, en los centros de tratamiento es de 9/1 (Becoña, 1993; Echeburúa et al., 2011).

El centrarse en los problemas asociados al juego ha sesgado la visión al respecto de lo que es la realidad del juego, permitiendo opiniones o errores frecuentes, como el considerar el juego desde una perspectiva eminentemente clínica (incluso a veces moral), el considerar que todos los juegos son iguales o, alternativamente, tratar de negar el problema. Parece, pues, muy importante conocer una realidad más completa sobre el juego (quién juega, cuánto juega, qué motivaciones le lleva a jugar, qué colectivos juegan más o menos, o cómo afecta, si es que lo hace, el juego a la vida cotidiana, etc.).

1.4. Justificación del trabajo, objetivos y metodología

Detectada esta situación, la SELAE y el equipo de investigación dirigido por el P^f. F.J. Labrador han estimado la necesidad de dar respuesta a los interrogantes no resueltos en los estudios previos con el desarrollo de este trabajo.

El objetivo del presente estudio es analizar las principales características del juego de azar en España, en la línea de lo que se viene haciendo en los países de nuestro entorno europeo (ej., Meyer et al., 2009; Wardle et al., 2011; Costes et al., 2010), con una muestra amplia y representativa y con una metodología rigurosa. Es evidente la

importancia de conocer con precisión las características del juego en España, atendiendo no solo al gasto global en juego, dato ya conocido, sino a aspectos más precisos y amplios, como los referidos a las personas que juegan, los tipos de juegos, las razones para jugar, la percepción de los jugadores respecto a los distintos juegos o los problemas ocasionados por esta actividad en algunos de los jugadores.

Se trata de un estudio epidemiológico, que tiene como objetivo estudiar la magnitud y la distribución del juego en la población española, tanto desde una perspectiva cuantitativa (el número de jugadores, los tipos de juego o las cantidades de dinero jugadas) como desde una perspectiva cualitativa (las variables asociadas a la conducta de jugar). Es un estudio en el que se ha recurrido básicamente a dos tipos de parámetros: lugar y características de las personas. En relación al factor *lugar*, se ha atendido a la distribución geográfica de las personas en las diversas comunidades autónomas españolas. Respecto al parámetro referido a las *características de las personas*, se han incluido las variables más representativas, como la edad, el sexo, el estado civil, el nivel socio-ocupacional, el grado de instrucción o el nivel de ingresos.

El método utilizado ha sido el recurso a una técnica de muestreo aleatorio que ha permitido seleccionar una muestra amplia representativa de la población española de la cual obtener la información a través de técnicas de encuesta. A efectos de aumentar la validez del estudio, las encuestas se han hecho en directo. Asimismo, con el objetivo de detectar las personas con problemas de juego, se ha realizado un *screening* (cribado), mediante el que se pretende identificar los “casos” probables, a través de unas preguntas seleccionadas. Posteriormente, sobre esa muestra más restringida, se ha llevado a cabo una identificación más precisa mediante la cumplimentación del cuestionario completo del NODS (Norc DSM-IV Screen for Gambling Problems) (Gernstein et al., 1999; adaptación española de Becoña, 2004), que cuenta con unas buenas propiedades psicométricas, está validado en España y es el instrumento actualmente más utilizado en EE. UU. y Canadá.

Parte 2ª. METODOLOGÍA

Índice

2.- METODOLOGÍA

2.1. Características de la encuesta

2.2. Muestra y representatividad

2.3. Características de la muestra

2.3.1. *Género*

2.3.2. *Edad*

2.3.3. *Estado civil*

2.3.4. *Situación laboral*

2.3.5. *Profesión*

2.3.6. *Nivel de estudios*

2.3.7. *Nivel de ingresos personal y de la unidad familiar*

2.3.8. *Comunidades Autónomas*

2.3.9. *Nacionalidad*

2.4.- Análisis de datos

2.5.- Limitaciones de la encuesta

2. METODOLOGÍA

2.1. Características de la encuesta

Para la recogida de datos se elaboró una encuesta para la valoración de las conductas relacionadas con los distintos juegos de azar y de las variables relacionadas. La encuesta consta de tres secciones;

- (1) La primera sección recoge información para el *control por cuotas*, esto es, para la determinación de los criterios de inclusión y el ajuste al sistema de muestreo establecido. En concreto, en esta sección se evalúan las siguientes variables: edad, género, ciudad, provincia y comunidad autónoma de residencia.
- (2) La segunda sección se centra en la valoración de las conductas relacionadas con los distintos juegos de azar. En concreto, se evalúan los siguientes aspectos: participación en juegos de azar (21 juegos agrupados en juegos de la SELAE, juegos de la ONCE y OTROS juegos), modalidad de participación (directo, Internet), gasto mensual en cada juego y a todos los juegos en conjunto, valoración del gasto en juego, tiempo dedicado al juego y valoración del tiempo dedicado al juego, motivos para jugar, juego en solitario o en compañía, cambios en el juego tras el establecimiento del impuesto del 20% a los premios, grado de acuerdo con afirmaciones generales sobre el juego y su control por el azar, problemas con el juego (juego de riesgo, problema y patológico), percepción de accesibilidad y peligrosidad de los distintos juegos, percepción de problemas con el juego y juegos con los que se han producido esos problemas, y distorsiones cognitivas sobre el juego.

Para la evaluación y detección de los problemas de juego (juego de riesgo, juego-problema y juego patológico), de acuerdo con las categorías establecidas por el DSM-IV-TR (APA, 2000), se utilizó el NODS (*NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems*) de Gernstein et al. (1999), adaptado en España por Becoña (2004).

- (3) La última sección evalúa *variables sociodemográficas, hábitos de vida y conductas relacionadas con la salud*, en concreto: estado civil, número de personas con las que convive, número de hijos, situación laboral, profesión, nivel de estudios, ingresos de la persona y de la unidad familiar, nacionalidad, consumo de bebidas alcohólicas y excitantes, problemas con el alcohol, consumo de cigarrillos, salud percibida, presencia de problemas físicos y psicológicos, presencia de problemas de juego en el entorno, utilización de nuevas tecnologías, pautas de sueño, actividades de ocio y tiempo libre y satisfacción general.

En esta sección para la evaluación de los posibles problemas con el alcohol se aplicó el CAGE (Ewing, 1984).

A continuación se describen las principales características de los instrumentos de evaluación estandarizados incluidos en la encuesta:

- **NODS (NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems) (Gernstein et al., 1999)**
Cuestionario de evaluación del juego patológico basado en los criterios del DSM-IV.

Consta de 17 ítems que deben responderse atendiendo a su prevalencia vital y a su presencia en el último año. Las puntuaciones permiten detectar el nivel de problema de la persona con el juego. Así una puntuación de 0 señalaría jugador de bajo riesgo, puntuaciones de 1 ó 2 corresponderían a un jugador de riesgo, puntuaciones de 3 ó 4 a un jugador problema (posible jugador patológico), y puntuaciones de 5 ó más caracterizarían a un jugador patológico según criterios DSM-IV-TR. Es el cuestionario más recomendable en la actualidad para identificar los problemas de juego, habiendo superado las limitaciones señaladas del SOGS. También es adecuado su uso en estudios epidemiológicos para el cálculo de prevalencia vital y la prevalencia en el momento presente. Las propiedades psicométricas son buenas, con una fuerte consistencia interna y fiabilidad. La fiabilidad test-retest es 0.98 en la versión “en el último año”, y 0.99 en la versión “a lo largo de su vida”. Su validez es elevada al adecuarse a los criterios del DSM-IV y la sensibilidad y especificidad son buenos (ver Becoña, 2004). El punto de corte para el juego patológico es 5 (rango para el último año: 1-9; rango para toda la vida: 1-10). Este instrumento está validado en población española (Becoña, 2004).

- **CAGE (CAGE Questionnaire) (Ewing, 1984).** Este cuestionario de *screening* tiene como finalidad detectar abuso de alcohol. Es altamente sensible a las formas graves de abuso de alcohol. Es un cuestionario rápido y sencillo que consta de 4 ítems, que el sujeto debe puntuar con una respuesta dicotómica (sí / no). Su nombre hace referencia a las preguntas que lo componen en inglés: *Cut-down, Annoyed, Guilty y Eye-opener*. Se utilizó para el estudio la versión española de Rodríguez-Martos, Navarro, Vecino y Pérez (1986). El punto de corte del instrumento puede situarse en 1 o en 2, este último es el más aceptado. En función de la variabilidad del punto de corte la sensibilidad puede oscilar entre 100%, para el punto de corte 1, y 96%, para el punto de corte 2 y los valores de especificidad, estarían en 98% y 100% respectivamente (Rodríguez-Martos et al., 1986).

2.2. Muestra y representatividad

Se ha utilizado una muestra relativamente amplia (3.000) en comparación con las que suelen utilizarse en este tipo de estudios, y dado el muestreo utilizado es representativa de la sociedad española actual en cuanto al sexo, la edad, y las Comunidades Autónomas de referencia según los datos del INE (2012). Las encuestas se han desarrollado en directo y a pie de calle. (Ver Tabla 2.1.)

Tabla 2.1. Ficha técnica de la encuesta

Ámbito: Todo el territorio español

Universo: Población residente en España de ambos géneros y de 18-81 años.

Muestreo y Afijación: muestreo aleatorio estratificado por Comunidades Autónomas, con afijación aporportional de 100 entrevistas por CCAA y 25 en cada ciudad autónoma, más el porcentaje correspondiente al peso de cada CCAA. (calculados según datos del Censo de Población y viviendas 2011 del INE).

Selección de entrevistados: muestreo aleatorizado en la calle mediante la aplicación del siguiente procedimiento:

- identificación de los municipios (195 puntos de muestreo) para recogida información según cuotas establecidas
- Establecimiento de entrevistas a realizar en cada municipio según género y edad
- Selección de localizaciones en los que realizar la recogida de información.
- Selección aleatoria del potencial entrevistado.

Muestra: 3.000 entrevistas

Error muestral: $\pm 1,83\%$ para el total de la muestra para un nivel de confianza del 95,5% (2sigma) y bajo el supuesto de máxima indeterminación donde $p=q=0,5$.

Técnica de recogida de información: entrevista personal a pie de calle.

Instrumento de recogida de información: cuestionario semi- estructurado previamente validado mediante la realización de un estudio piloto de 50 entrevistas (realizado entre el 6 y el 7 de mayo) tras el que se realizaron diversos ajustes de contenido y formato consensuados y aprobados por SELAE.

Fecha de trabajo de campo: 27 de mayo a 12 de junio de 2013.

2.3. Características de la muestra

2.3.1. Género

Se distribuyo la muestra de 3.000 personas de acuerdo con los datos del INE (2012), en un 50,5% de mujeres y un 49,5% de hombres.

Tabla 2.2. Distribución de la muestra por género

Género	Porcentaje	Frecuencia
Mujeres	50,5	1515
Hombres	49,5	1489

2.3.2.// Edad

Con respecto a la edad, se consideró a las personas entre 18 años (antes de esta edad el juego de azar no está permitido) y los 81 años de edad.

Tabla 2.3. Distribución de la muestra por edades

Edad	Porcentaje
18 a 24 años	9,0
25 a 35 años	17,8
35 a 44 años	20,3
45 a 59 años	24,8
60 a 80 años	28,0

2.3.3. Estado civil

Con respecto al estado civil, se consideraron las categorías principales al uso, agrupando, en el apartado de “Casados”, a todos los que convivían en pareja, con independencia de las características legales de su unión. Como puede verse esta categoría engloba a la mayoría de las personas encuestadas, en paralelo con la realidad española. Sin embargo se consideró más adecuado no agrupar a las personas que viven sin pareja por reflejar realidades probablemente diferentes.

Tabla 2.4. Distribución de la muestra por estado civil

<i>Estado civil</i>	Porcentaje	Frecuencia
1 Soltero	29,6	888
2 Casado (o viviendo en pareja)	54,5	1.634
3 Separado	8,2	245
4 Viudo	7,2	215
9 Ns/Nc	0,6	18

2.3.4. Situación laboral

Con respecto a la situación laboral, aproximadamente el 50% está en activo, con una representación próxima al 17% tanto de jubilados como de parados.

Tabla 2.5. Distribución de la muestra por situación laboral

<i>Situación laboral</i>	Porcentaje	Frecuencia
1 Trabaja	49,6	1.488
2 En paro	16,2	486
3 Baja laboral	1,1	33
4 Jubilado	17,8	533
5 Estudiante	7,2	217
6 Ama de casa	7,5	225
8 Otras (especificar)	0,1	3
9 Ns / Nc	0,5	15

2.3.5. Profesión

Las profesiones de las personas encuestadas representan una gama amplia, lo que destaca la variedad de la muestra y en ese sentido su mayor representatividad. Con respecto a la distribución de la muestras según la profesión, la categoría más frecuente es la incluida como “Otros empleados con trabajos fuera de oficina y obreros especializados”, con un porcentaje del 17,9%, seguida de “Otros empleados con trabajo de oficina (administrativos)”. El que casi el 50% no tengan incluida la profesión tiene que ver con el porcentaje de personas en paro, jubilados, amas de casa, estudiantes, etc., incluidos en la tabla anterior.

Tabla 2.6. Distribución de la muestra por profesión

<i>Profesión</i>	Porcentaje	Frecuencia
1 Agricultor	1,2	36
2 Empresario/Propietario	5,3	160
3 Profesional Liberal	3,7	111
4 Miembro de la dirección	1,0	30
5 Mandos intermedios	4,7	142
6 Otros empleados con trabajo de oficina (administrativos)	10,2	305
8 Otros empleados con trabajos fuera de oficina y obreros especializados	17,9	536
9 Peones, jornaleros, personal subalterno (conserje, limpieza)	5,9	178
Total	49,9	1.498

2.3.6. Nivel de estudios

Con respecto al nivel de estudios, la presentación en las diferentes categorías, desde estudios primarios a universitarios, arroja valores muy similares, que oscilan entre el 17,4% y el 19,9%.

Tabla 2.7. Distribución de la muestra por estudios

<i>Nivel de estudios</i>	Frecuencia	Porcentaje
1 Primarios	522	17,4
2 Secundarios	568	18,9
3 Bachillerato	570	19,0
4 Formación Profesional	555	18,5
5 Universitario	597	19,9
9 Ns / Nc	188	6,3
Total	3.000	100,0

2.3.7. Nivel de ingresos personales y de la unidad familiar

El nivel de ingresos personales más habitual está en el rango de 901-1.500 €, sucediendo lo mismo al considerar toda la unidad familiar. No obstante, los casos en los que no se aporta esta información, en especial en lo que respecta a ingresos de la Unidad familiar (36,6%), son numerosos. Aun con esta limitación, es de señalar que casi la mitad (44,5%) de las personas encuestadas reconocen ganar menos de 901 € al mes.

Tabla 2.8. Distribución de la muestra por nivel de ingresos personales (mes)

<i>Nivel de ingresos personales (mes)</i>	Frecuencia	Porcentaje
1 No tiene ingresos	421	14,0
2 Menos de 600 euros	378	12,6
3 Entre 601 y 900 euros	535	17,8
4 Entre 901 y 1500 euros	735	24,5
5 Entre 1501 y 2500 euros	232	7,7
6 Entre 2500 y 4000 euros	38	1,3
7 Más de 4001 euros	5	0,2
9 Ns / Nc	656	21,9
Total	3.000	100,0

Tabla 2.9. Distribución de la muestra por nivel de ingresos de la unidad familiar (mes)

<i>Nivel de ingresos de la unidad familiar (mes)</i>	Frecuencia	Porcentaje
1 No tiene ingresos	32	1,1
2 Menos de 600 euros	154	5,1
3 Entre 601 y 900 euros	343	11,4
4 Entre 901 y 1500 euros	616	20,5
5 Entre 1501 y 2500 euros	508	16,9
6 Entre 2500 y 4000 euros	204	6,8
7 Más de 4001 euros	44	1,5
9 Ns / Nc	1099	36,6
Total	3000	100

2.3.8. Comunidades Autónomas

La distribución de la muestra en función de la Comunidad Autónoma, se ha hecho de acuerdo al tamaño poblacional. Aquellas con un mayor porcentaje son las comunidades de Andalucía, Cataluña y Madrid, con un 10,8%, 10,0% y 9,1%, respectivamente.. En último lugar están las comunidades de Cantabria y la Comunidad Foral de Navarra con un 3,9%, La Rioja con un 3,6% y, finalmente Ceuta y Melilla que con un 0,8% cada una representan una realidad diferente como ciudades únicas.

Tabla 2.10. Distribución de la muestra por Comunidades Autónomas

<i>Comunidades Autónomas</i>	Porcentaje	Frecuencia
1 Andalucía	10,8	325
2 Aragón	4,5	136
3 Principado de Asturias	4,3	129
4 Islas Baleares	4,3	129
5 Canarias	5,2	156
6 Cantabria	3,9	116
7 Castilla y León	5,7	170
8 Castilla / La Mancha	5,2	156
9 Cataluña	10,0	301
10 Comunidad Valenciana	7,8	234
11 Extremadura	4,3	129
12 Galicia	5,8	174
13 Comunidad de Madrid	9,1	272
14 Región de Murcia	4,6	139
15 Comunidad Foral de Navarra	3,9	117
16 País Vasco	5,3	159
17 La Rioja	3,6	108

18 Ceuta	0,8	25
19 Melilla	0,8	25

2.3.9. Nacionalidad

Respecto a la nacionalidad, prácticamente la totalidad de los encuestados son de nacionalidad española, por lo que la población inmigrante parece estar infrarrepresentada. Además la dispersión por nacionalidades de esta población dificulta el poder hacer un análisis en función de la nación de origen (Las personas de nacionalidad colombiana conforma el grupo mayor con 24 casos).

Tabla 2.11. Distribución de la muestra por nacionalidad

<i>Nacionalidad</i>	Frecuencia	Porcentaje
1 Española	2.874	95,8
2 Otras (Especificar)	126	4,2
Total	3.000	100,0

2.4. Análisis de datos

Para la *identificación de las principales características* de los participantes, así como para su valoración de las distintas variables objeto del estudio, se utilizaron estadísticos descriptivos (medias, desviaciones típicas y porcentajes).

La *fiabilidad* de las pruebas de evaluación utilizadas se calculó mediante el índice de consistencia interna, en concreto mediante el alfa de Cronbach.

Para la *comparación entre los participantes en función del tipo de juego en el que participaban y en función del tipo de jugador* se aplicaron pruebas de Chi-cuadrado (χ^2 o *Chi-2*) para variables nominales. Para las variables cuantitativas, se aplicaron pruebas *t-Student*, teniendo en cuenta la homogeneidad de las varianzas mediante la prueba de *Levene*, o análisis de varianza (ANOVAS), aplicando como prueba post hoc la prueba de *Scheffé*. En aquellos casos en los que el análisis implicaba comparaciones múltiples se aplicó la corrección del nivel de significación de *Bonferroni*.

Hay que tener en cuenta que el n incluido en cada uno de los análisis puede experimentar algún tipo de variación en función de los valores perdidos para esa variable. Además en todos los análisis la opción de respuesta Ns/Nc se consideró valor perdido.

Para establecer el grado de acuerdo entre la percepción de los propios sujetos sobre los problemas en el juego y la consideración de problemas de juego a través de las puntuaciones del NODS se procedió a la realización de análisis de Bayes y al cálculo de los valores de sensibilidad, especificidad, tasa de falsos positivos, tasa de falsos negativos, valor predictivo positivo, valor predictivo negativo, eficiencia, cociente de error e índice Kappa.

Para calcular la *sensibilidad y especificidad* de la autopercepción de problemas con el juego se emplearon las siguientes ecuaciones:

$$\text{Sensibilidad} = a / a + c$$

Siendo:

a: número de casos de percepción de problemas con el juego que, efectivamente, son considerados como casos de jugador problemático según el NODS.

c: número de casos de no percepción de problemas con el juego que, sin embargo, son considerados como casos de jugador problemático según el NODS

$$\text{Especificidad} = d / b + d$$

Siendo:

b: número de casos de percepción de problemas con el juego que, sin embargo, no son considerados como casos de jugador problemático según el NODS

d: número de casos de no percepción de problemas con el juego que, efectivamente, no son considerados como casos de jugador problemático según el NODS

Para calcular las *tasas de falsos positivos y de falsos negativos* se emplearon las siguientes ecuaciones:

$$\text{Tasa de falsos positivos} = b / b + d$$

$$\text{Tasa de falsos negativos} = c / a + c$$

Para calcular el *valor predictivo positivo y el valor negativo* se emplearon las siguientes ecuaciones:

$$\text{Valor predictivo positivo} = a / a + b$$

$$\text{Valor predictivo negativo} = d / c + b$$

Para calcular la *eficiencia* de la prueba se empleó la siguiente ecuación:

$$\text{Eficiencia} = a + d / N$$

Siendo N: número de jugadores de la muestra total

Para calcular el *coeficiente de error* de la prueba se empleó la siguiente ecuación:

$$\text{Cociente de error} = b + c / a$$

2.5. Limitaciones de la encuesta

La encuesta parece suficientemente representativa de la población española y resulta adecuada para detectar las pautas de conducta de juego fundamentales.

Sin embargo, por lo que se refiere a los problemas con el juego, cabe la posibilidad de que haya una bolsa indeterminada de juego patológico o problemático oculto que no ha aparecido en los resultados por la posible tergiversación de las respuestas por parte de algunas personas afectadas. Al implicar la etiqueta de jugador patológico/problemático un estigma social negativo (más intenso aún en el caso de las mujeres), las respuestas en cuanto a la cantidad de dinero invertida, a la frecuencia de juego o a los problemas asociados pueden estar parcialmente tergiversadas.

Parte 3ª. CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO EN ESPAÑA

Índice
3.- CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO EN ESPAÑA
3.1. Frecuencia de juego
3.2. Características de los jugadores
3.2.1. <i>Jugadores de forma presencial o en Internet</i>
3.2.2. <i>Juego por género</i>
3.2.3. <i>Juego por edad</i>
3.2.4. <i>Juego por estado civil</i>
3.2.5. <i>Juego según situación laboral</i>
3.2.6. <i>Juego en función de la profesión</i>
3.2.7. <i>Juego en función del nivel de estudios</i>
3.2.8. <i>Juego en función del nivel de ingresos personales al mes.</i>
3.2.9. <i>Juego según nivel de ingresos de la unidad familiar al mes.</i>
3.2.10. <i>Juego según Comunidad Autónoma de residencia</i>
3.2.11. <i>Juego en función de la nacionalidad</i>
3.3. ¿A qué juegan?
3.4. ¿Cuánto juegan?
3.4.1. <i>Cantidad de dinero</i>
3.4.3. <i>Percepción de gasto en juego</i>
3.4.3. <i>¿El impuesto del 20% establecido en 2013 sobre los premios de LAE ha hecho que usted juegue menos?</i>
3.4.4. <i>Tiempo de juego</i>
3.4.6. <i>Percepción del tiempo de juego</i>
3.5. Motivos para jugar
3.6. Accesibilidad a los juegos
3.7. Grado de peligrosidad percibida en los juegos
3.8. Discusión y Conclusiones
3.9.- Resumen

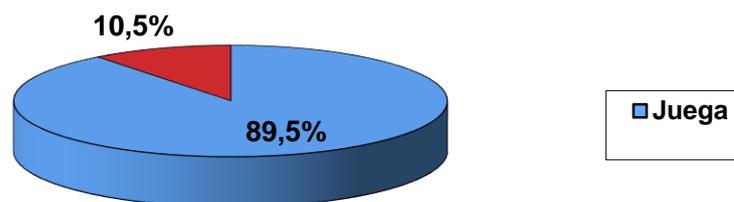
3. CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO EN ESPAÑA

3.1. Frecuencia de juego

Teniendo en cuenta los 21 juegos evaluados en el estudio, juegan a juegos de azar con apuesta casi el 90% de la población española (véase Figura 3.1). Esto supone que de las 3000 personas entrevistadas 2685 (89,5%) participan en algún juego de azar, mientras que 315 (10,5%) no lo hacen.

Este dato se obtiene al excluir del análisis el juego a la Lotería de Navidad. Considerando también el juego a la lotería de Navidad, se obtiene un porcentaje de juego del 100%.

Figura 3.1. Frecuencia de juego (n=3000)



3.2. Características de los jugadores

3.2.1. Jugadores de forma presencial o en Internet

Entre las personas que juegan, la mayoría lo hace de forma presencial (76%) y solo una minoría (4%) lo hace por Internet (véase Tabla 3.1). De hecho, una mayoría (entorno al 73%) juega solo de forma presencial, mientras que la mayoría de los que juegan por Internet también lo hacen de forma presencial (73 de los 116 que juegan a través de Internet, lo que supone un 62,93% de los que juegan a través de Internet). No obstante es de esperar que el porcentaje de jugadores por Internet se incremente rápidamente como está sucediendo en otros países, en especial tras la regulación del juego online.

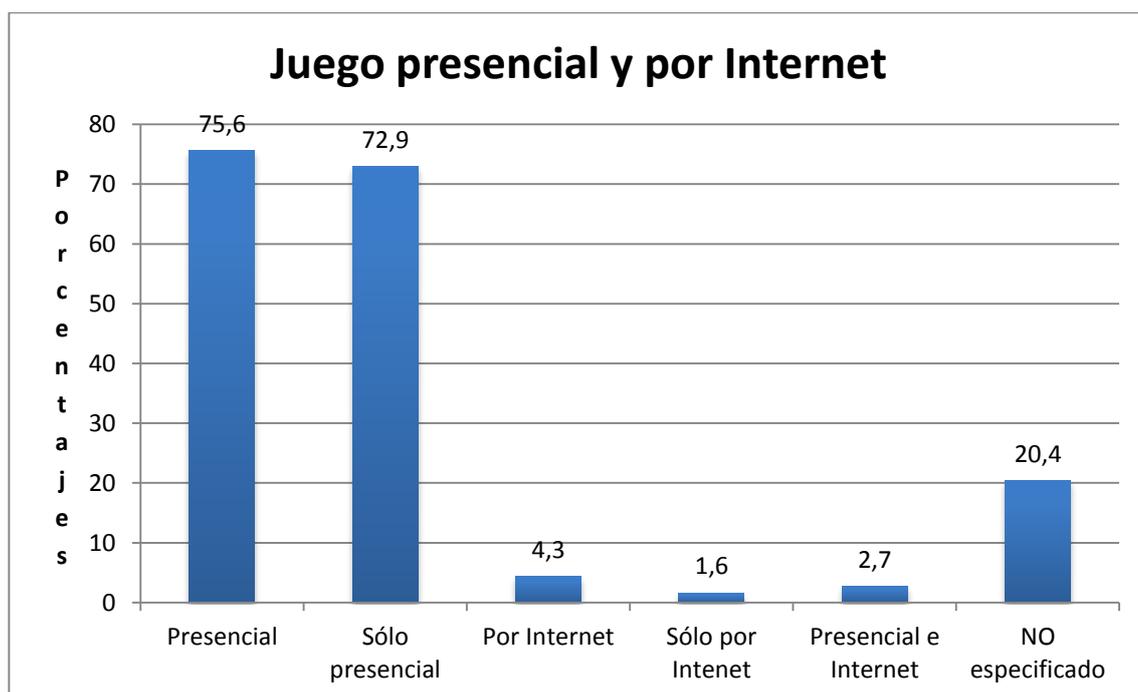
Es de destacar además que un 20% de las personas que dicen jugar a alguno de los juegos evaluados no especifica la modalidad en la que lo hacen. Si se consideran solo a los que juegan e identifican a qué juegan, los resultados son que el 97,9% juega

de forma presencial (94,4% solo presencial), el 5.6% juega en Internet (2.1% solo por Internet).

Tabla 3.1. Frecuencia y porcentaje de juego en las distintas modalidades entre los jugadores (n=2685)

<i>Modalidad de juego</i>	n	%
No especificada	612	20,4
Presencial	2030	75,6
Solo presencial	1957	72,9
Internet	116	4,3
Solo por Internet	43	1,6
Presencial e Internet	73	2,7

Figura 3.2. Jugadores de forma presencial y por Internet



3.2.2. Juego por género

Juegan más los hombres (91%) que las mujeres (88%) y si bien esta diferencia es estadísticamente significativa, solo supone alrededor de un 3%. Los resultados en

otros trabajos epidemiológicos con frecuencia ponen de relieve diferencias más importantes a favor de los hombres.

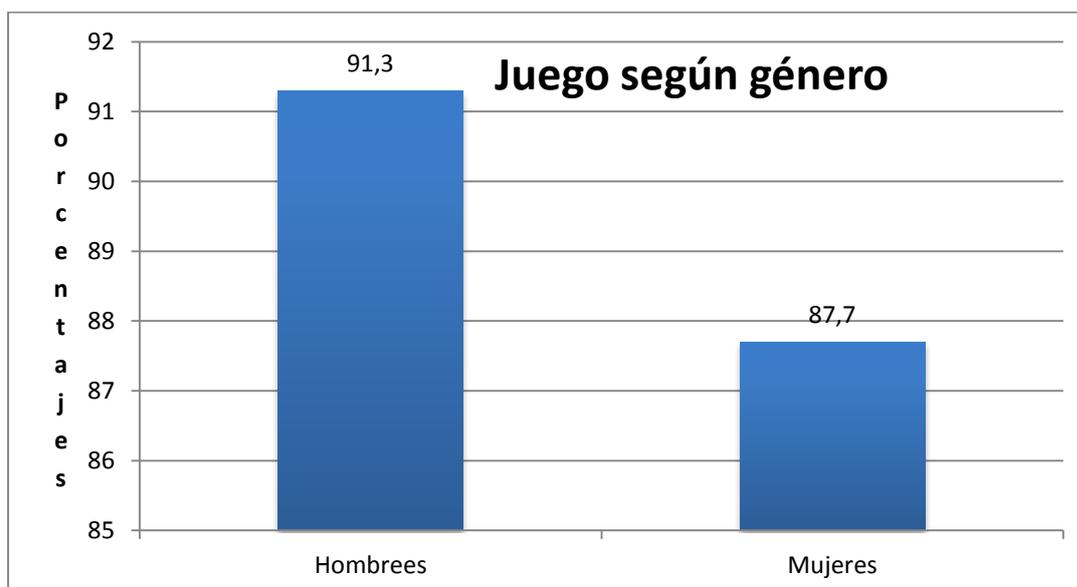
Tabla 3.2. Frecuencia y porcentaje de juego en función del género (n=2685)

	n	%
Hombres	1356	91,3
Mujeres	1329	87,7

($\chi^2= 10,29$, $gl=1$, $p=.001$)

NOTA: En azul, porcentajes de juego por debajo del porcentaje de juego en la muestra total; En amarillo, porcentajes de juego por encima del porcentaje de juego en la muestra total.

Figura 3.3. Juego según género



3.2.3. Juego por edad

El juego está presente a todas las edades, especialmente en edades medias (35-60 años). Destaca un incremento constante en los porcentajes de juego conforme aumenta la edad, hasta llegar al último grupo (60-80) que baja ligeramente con respecto al anterior, probablemente debido en parte a la llegada de la jubilación y la consiguiente reducción de ingresos. Los datos de mayores de 80 años no pueden interpretarse debido al escaso número de participantes en este grupo de edad. Las diferencias en la presencia de juego por edades son significativas.

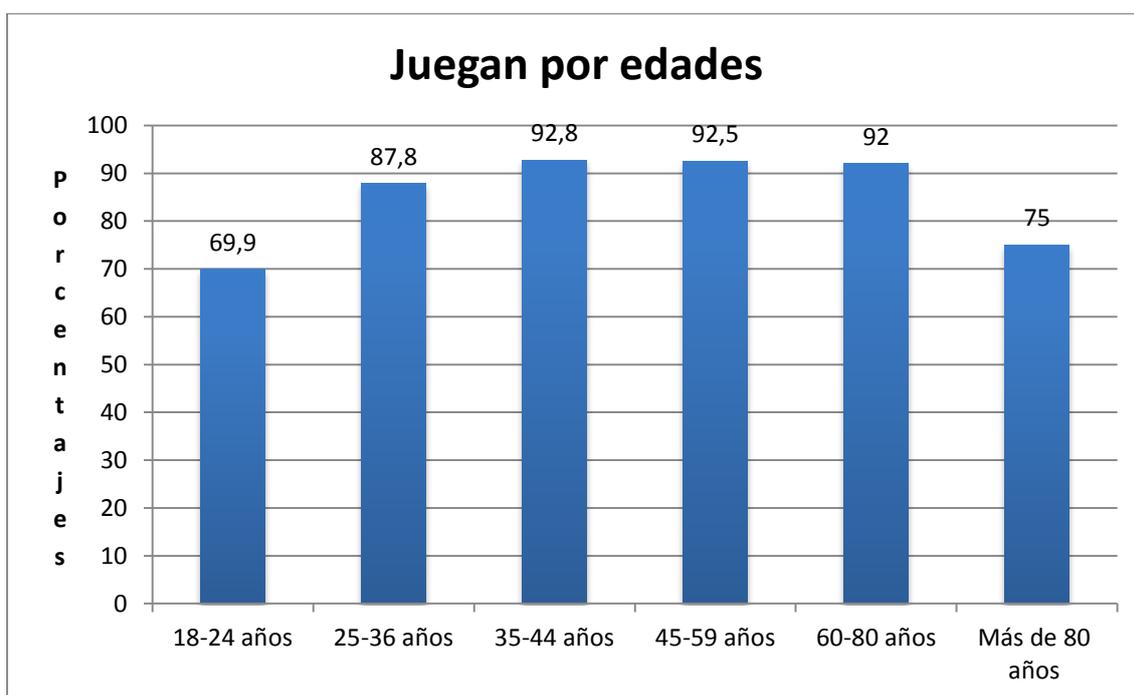
Tabla 3.3. Frecuencia y porcentaje de juego en función de la edad (n=2685)

	n	%
18 a 24 años	188	69,9
25 a 35 años	469	87,8
35 a 44 años	564	92,8
45 a 59 años	687	92,5
60 a 80 años	771	92
Más de 80 años	6	75

($\chi^2= 132,90$, $gl=5$, $p<.001$)

NOTA: En azul, porcentajes de juego por debajo del porcentaje de juego en la muestra total; En amarillo, porcentajes de juego por encima del porcentaje de juego en la muestra total.

Figura 3.4. Juego por edades



3.2.4. Juego por estado civil

Aparecen diferencias estadísticamente significativas en función del estado civil, siendo los que más juegan los separados. Tan solo los solteros tienen un porcentaje de

juego por debajo de la media en la muestra total. El que solteros y viudos jueguen menos quizá pueda estar sesgado por un menor nivel de ingresos.

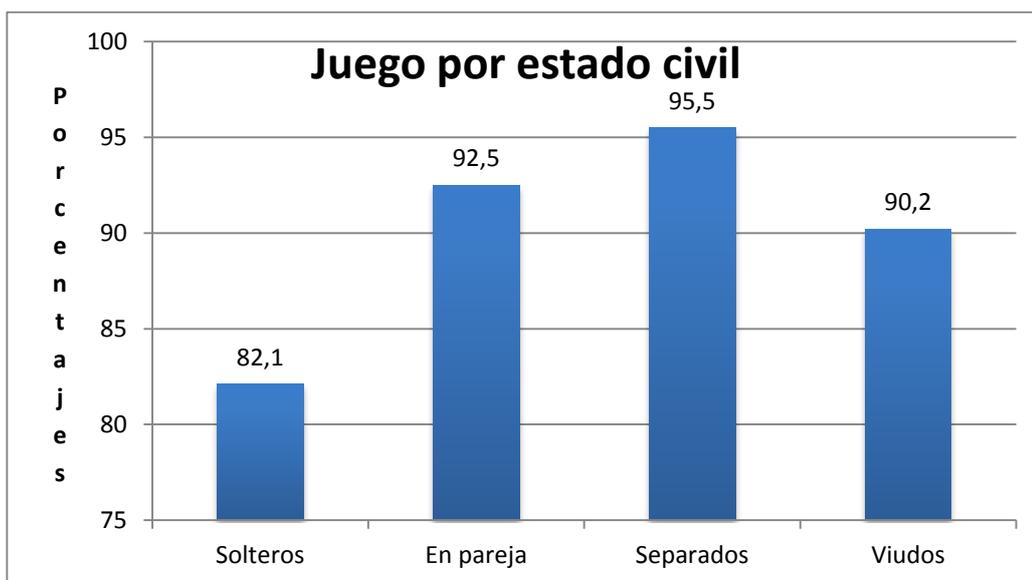
Tabla 3.4. Frecuencia y porcentaje de juego en función del estado civil (n=2685)

	n	%
Soltero	729	82,1
Casado (o viviendo en pareja)	1511	92,5
Separado	234	95,5
Viudo	194	90,2

($\chi^2= 76,53$ gl=3, $p<.001$)

NOTA: En azul, porcentajes de juego por debajo del porcentaje de juego en la muestra total; En amarillo, porcentajes de juego por encima del porcentaje de juego en la muestra total.

Figura 3.5. Juego por estado civil



3.2.5. Juego según situación laboral

Nuevamente aparecen diferencias significativas en función de la situación laboral, siendo las personas con baja laboral las que presentan el porcentaje más elevado de juego. Quizá en este dato pueda influir que al estar de baja disponen del mismo dinero pero más tiempo. Con todo hay que tener en cuenta el reducido número de casos de este grupo (32 casos). Destaca asimismo que los porcentajes más bajos los presentan los estudiantes, quizá como reflejo de su menor nivel adquisitivo. Destaca que parados y trabajadores en activos presenten porcentajes de juego muy similares.

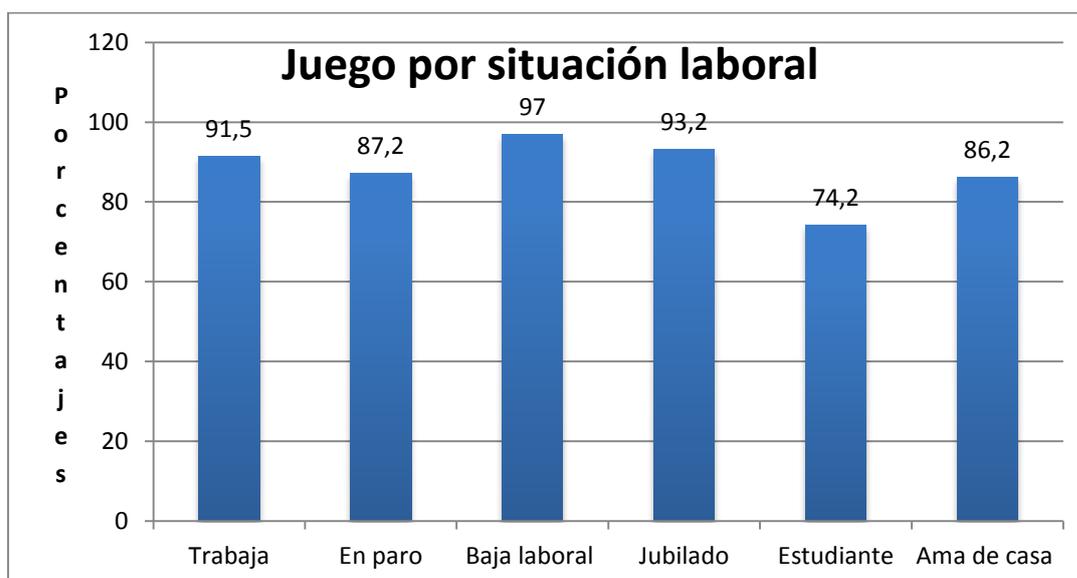
Tabla 3.5. Frecuencia y porcentaje de juego en función de la situación laboral (n=2685)

	n	%
Trabaja	1362	91,5
En paro	424	87,2
Baja laboral	32	97
Jubilado	497	93,2
Estudiante	161	74,2
Ama de casa	194	86,2
Otras	3	100

($\chi^2= 76,42$, $gl=6$, $p<.001$)

NOTA: En azul, porcentajes de juego por debajo del porcentaje de juego en la muestra total; En amarillo, porcentajes de juego por encima del porcentaje de juego en la muestra total.

Figura 3.6. Juego por situación laboral



3.2.6. Juego en función de la profesión

No aparecen diferencias significativas en el porcentaje de personas que juegan al considerar la profesión.

Tabla 3.6. Frecuencia y porcentaje de juego en función de la profesión (n=2685)

	n	%
Agricultor	36	100
Empresario/Propietario	149	93,1
Profesional Liberal	99	89,2
Miembro de la dirección	28	93,3
Mandos intermedios	132	93
Otros empleados con trabajo de oficina (administrativos)	275	90,2
Otros empleados con trabajos fuera de oficina y obreros especializados	478	89,2
Peones , jornaleros , personal subalterno (conserje, limpieza)	167	93,8

($\chi^2= 9,96$, $Gl=7$, $p=0,191$)

Figura 3.7. Juego por profesiones



3.2.7. Juego en función del nivel de estudios

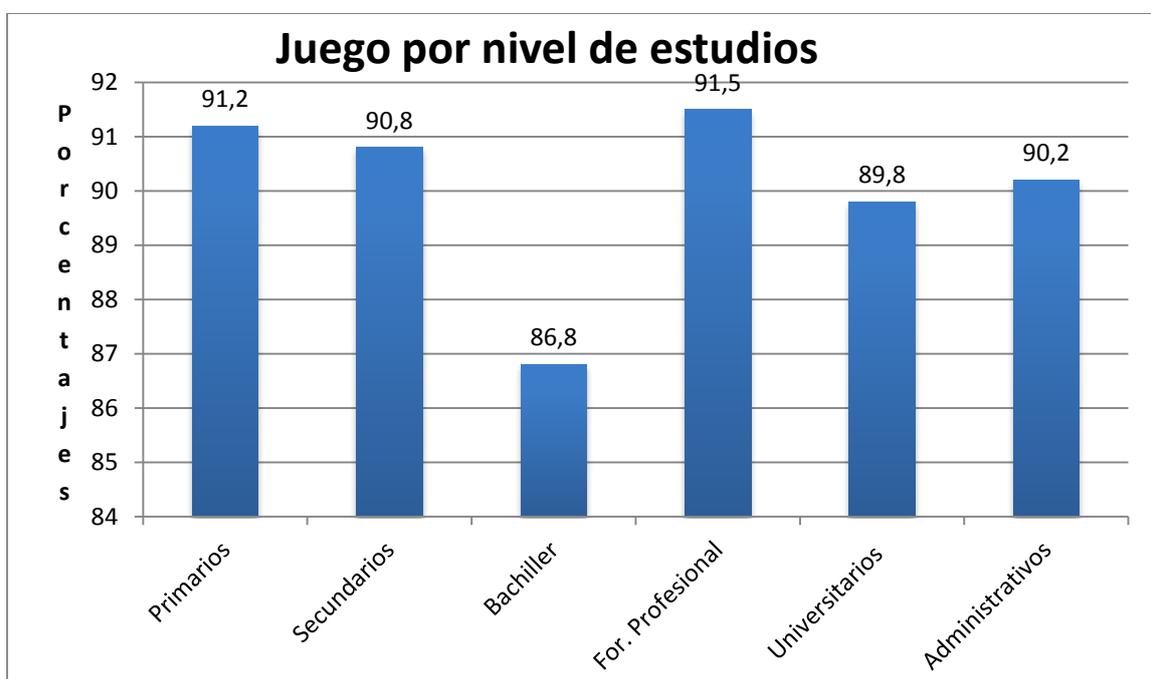
Tampoco aparecen diferencias en los porcentajes de juego en función del nivel de estudios, presentando todos los grupos valores muy próximos a ese 70% de referencia general.

Tabla 3.7. Frecuencia y porcentaje de juego según el nivel de estudios (n=2685)

	n	%
Primarios	476	91,2
Secundarios	516	90,8
Bachillerato	495	86,8
Formación Profesional	508	91,5
Universitario	536	89,8

($\chi^2= 9,07$, $gl=4$, $p=0,059$)

Figura 3.8. Juego por nivel de estudios



3.2.8. Juego en función del nivel de ingresos personales al mes.

Sí aparecen diferencias significativas en función del nivel de ingresos personales. Los resultados muestran una tendencia prácticamente constante a jugar más conforme aumenta el nivel de ingresos.

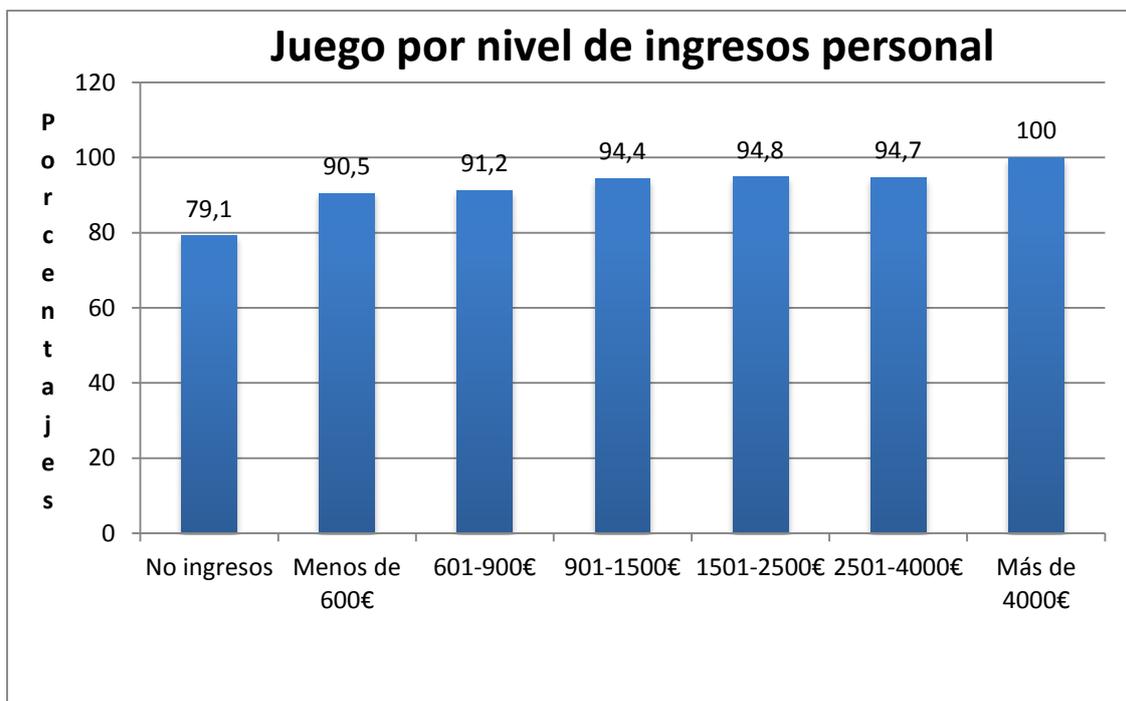
Tabla 3.8. Frecuencia y porcentaje de juego en función del nivel de ingresos personales al mes (n=2685)

	n	%
No tiene ingresos	333	79,1
Menos de 600 euros	342	90,5
Entre 601 y 900 euros	488	91,2
Entre 901 y 1500 euros	694	94,4
Entre 1501 y 2500 euros	220	94,8
Entre 2501 y 4000 euros	36	94,7
Más de 4001 euros	5	100

($\chi^2= 82,36$, $gl=6$, $p<.001$)

NOTA: En azul, porcentajes de juego por debajo del porcentaje de juego en la muestra total; En amarillo, porcentajes de juego por encima del porcentaje de juego en la muestra total.

Figura 3.9. Juego por nivel de ingresos personal



3.2.9. Juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar al mes.

Aunque también aparecen diferencias en los porcentajes de juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar, se sigue apreciando un incremento paralelo entre nivel de ingresos y porcentaje de personas que juega hasta llegar al grupo de 1501-2500 €, a partir del cual oscilan los valores sin una clara tendencia. Esto parece apoyar la idea de que conforme se dispone de más dinero se juega más, hasta llegar a un nivel en el que se supera un umbral de ingresos suficientemente elevados de forma que ya no resultan determinantes para ajustar o reducir el juego.

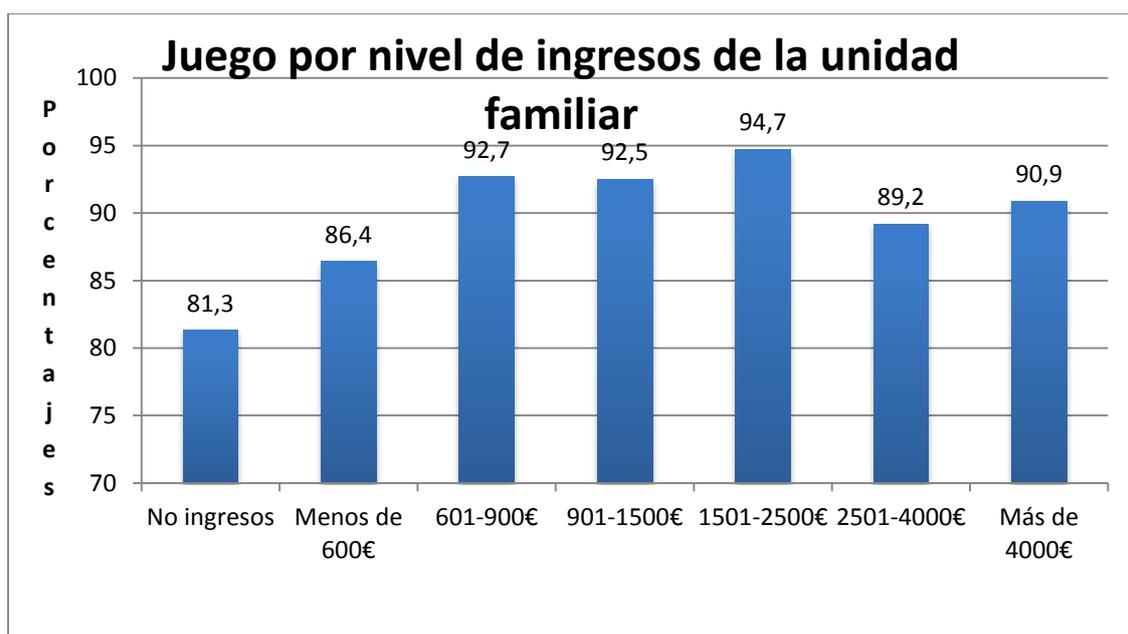
Tabla 3.9. Frecuencia y porcentaje de juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar al mes (n=2685)

	n	%
No tiene ingresos	26	81,3
Menos de 600 euros	133	86,4
Entre 601 y 900 euros	318	92,7
Entre 901 y 1500 euros	570	92,5
Entre 1501 y 2500 euros	481	94,7
Entre 2500 y 4000 euros	182	89,2
Más de 4001 euros	40	90,9

($\chi^2= 19,46$, $gl=6$, $p=0,003$)

NOTA: En azul, porcentajes de juego por debajo del porcentaje de juego en la muestra total; En amarillo, porcentajes de juego por encima del porcentaje de juego en la muestra total.

Figura 3.10. Juego por nivel de ingresos de la unidad familiar



3.2.10. Juego según Comunidad Autónoma de residencia

Llama la atención las diferencias tan importantes, y significativas, en función a las Comunidad Autónoma de procedencia. Los porcentajes de jugadores se sitúan por encima del 95% en Canarias (100%), Murcia y Valencia, estando muy cercano también en Baleares. Por el contrario los porcentajes de jugadores son más bajos en Cantabria, Navarra y País Vasco (todos ellos entre el 75% y el 80%) y sobre todo en Melilla, donde no llega al 70%. Será importante analizar si esto va acompañado o no de una mayor presencia de problemas de juego en apartados posteriores.

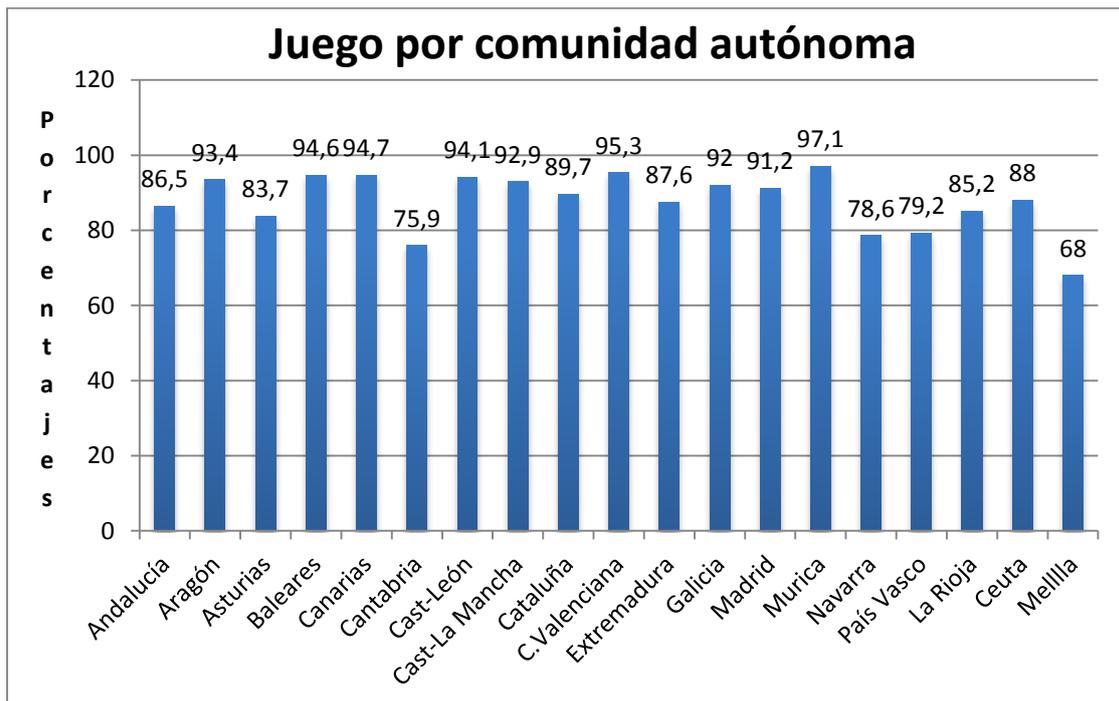
Tabla 3.10. Frecuencia y porcentaje de juego en función de la Comunidad Autónoma de residencia (n=2685)

COMUNIDAD	n	%
Andalucía	281	86,5
Aragón	127	93,4
Principado de Asturias	108	83,7
Islas Baleares	122	94,6
Canarias	156	100
Cantabria	88	75,9
Castilla y León	160	94,1
Castilla / La Mancha	145	92,9
Cataluña	270	89,7
Comunidad Valenciana	223	95,3
Extremadura	113	87,6
Galicia	160	92
Comunidad de Madrid	248	91,2
Región de Murcia	135	97,1
Comunidad Foral de Navarra	92	78,6
País Vasco	126	79,2
La Rioja	92	85,2
Ceuta	22	88
Melilla	17	68

($\chi^2= 126,98$, $gl=18$, $p<.001$)

NOTA: En azul, porcentajes de juego por debajo del porcentaje de juego en la muestra total; En amarillo, porcentajes de juego por encima del porcentaje de juego en la muestra total.

Figura 3.11. Juego por Comunidad Autónoma de residencia



3.2.11. Juego en función de la nacionalidad

Por lo que respecta a la nacionalidad, los datos muestran diferencias significativas, que indican un porcentaje de jugadores significativamente mayor entre los españoles. Es probable que estas diferencias en parte estén sesgadas por las diferencias de ingresos

Tabla 3.11. Frecuencia y porcentaje de juego en función de la nacionalidad (n=2685)

	n	%
Española	2581	89,8
Otras	104	82,5

($\chi^2= 6,78$, $gl=1$, $p=0,009$)

NOTA: En azul, porcentajes de juego por debajo del porcentaje de juego en la muestra total; En amarillo, porcentajes de juego por encima del porcentaje de juego en la muestra total.

3.3. ¿A qué juegan?

Puede decirse que las personas juegan a todo, pero con diferencias muy importantes a la hora de escoger el tipo de juego. La primera diferencia evidente se refiere a si juegan de forma directa o a través de internet. Si no se considera el apartado de Videojuegos (con apuesta) por sus características especiales, en todos los juegos al menos el 80% juega de forma presencial, y en la mayoría más del 90%, mientras que a

través de Internet no se supera el 25%, si bien en muchos casos ni siquiera llega al 10%. Hay que señalar no obstante un recurso mayor a Internet en algunos juegos minoritarios, todos ellos de operadores privados, como las apuestas deportivas (el 35%), el póquer (22%) e incluso el bingo (18%).

Los juegos preferidos por las personas encuestadas son, en primer lugar y de forma muy destacada, la lotería de Navidad (65%), después aparecen la Primitiva (38%), el cupón/cuponazo de la ONCE (30%), el Euromillones (20%) y la lotería nacional (14%). Es decir, 4 de entre los 5 tipos de juegos a los que más juegan los españoles son de la SELAE. Sin duda el juego más popular es la Lotería de Navidad.

Los juegos de los operadores privados (no se considera entre ellos a la ONCE) parecen ser menos frecuentados por los jugadores, pues ninguno de ellos supera el 6%. No obstante llama la atención que solo reconozca jugar a las máquinas recreativas el 3,2%, más aún teniendo en cuenta que su recaudación anual está próxima a la de los juegos de la SELAE. Es posible que haya una cierta ocultación por parte de los encuestados en el reconocimiento de jugar a máquinas recreativas, actividad considerada típica de jugadores con problemas. Quizá algo similar puede decirse del juego del bingo y juegos de casino. Pero esto es una hipótesis y la realidad es que muy pocas personas reconocen jugar a máquinas recreativas, a pesar de los datos registrados de gasto en juego en máquinas tragaperras (Ministerio de Hacienda y Administración Pública, 2012).

Llama la atención que un 5,2% reconozca jugar a las Cartas. Probablemente este porcentaje hace referencia a algo que siempre ha estado oculto por definición, el porcentaje de personas que juegan a juegos no legales. Es lógico que los que jueguen a cartas de forma legal, en los casinos, hayan escogido la opción de Casinos. También es probable que este cifra esté algo infravalorada, pero en cualquier caso señala esa bolsa de juego ilegal a la que siempre se ha hecho referencia pero que nunca ha habido ni siquiera estimaciones aproximadas.

En cuanto a las diferencias en función del género, hay que señalar que en general, y de acuerdo con los datos anteriores, los hombre juegan más a todos los juegos que las mujeres, salvo en la Lotería Nacional, Cupón de la ONCE y Bingo, en los que el porcentaje de mujeres que juegan es mayor, si bien las diferencias no son significativas.

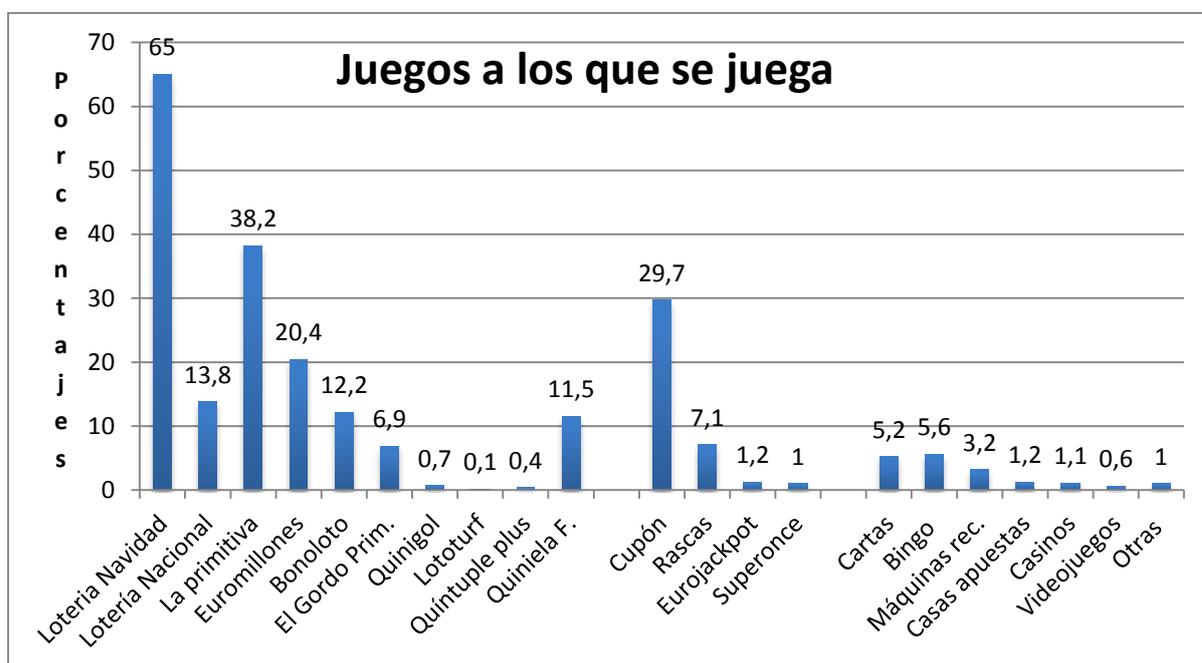
Los juegos que más diferencias presentan en función del género, y siempre con valores superiores en los hombres son: la quiniela de fútbol, las cartas, las máquinas recreativas y el juego en casa de apuestas.

Tabla 3.12. Juegos en los que participan las personas que juegan en porcentajes (n=2685)

Juego	Juego Total	Juego presencial	Juego por Internet	Hombre	Mujer
JUEGOS SELAE					
Lotería de Navidad	65,0	94,7	11,4		
Lotería Nacional (No lotería de Navidad)	13,8	98,3	1,9	12,6	14,9
La Primitiva	38,2	98,6	2,4	40,4**	36
Euromillones	20,4	98,0	2,9	24,8***	16
Bonoloto	12,2	98,6		13,5*	11
El gordo de la primitiva	6,9	99,5		7,7	6,2
El Quinigol	0,7			1,1*	0,4
Lototurf	0,1			0,2	0,0
Quíntuple Plus	0,4			0,4	0,3
Quiniela de fútbol	11,5	98,7		17,9***	5,3
JUEGOS ONCE					
Cupón / Cuponazo ONCE	29,7	99,8		28,2*	31,2
Rascas	7,1	100		6,7	7,5
Eurojackpot	1,2	94,4		1,3	1,1
Superonce	1,0			0,8	1,2
OTROS JUEGOS					
Cartas (mus, póker, tute, etc.) apostando dinero	5,2	83,9	21,9	7,1***	3,2
Bingo	5,6	92,9	18,4	5,3	5,9
Máquinas recreativas	3,2	100		4,6***	1,7
Juego en casas de apuestas deportivas	1,2	80,0	25,0	2,2***	0,2
Juegos en Casino	1,1	87,0	15,6	1,2	0,9
Videojuegos (con apuesta)	0,6	31,0	68,4	1,2***	1,0
Otras apuestas	1,0	75,5	24,1	1,3*	0,6

Diferencias en función del género: * = $p < 0.05$; ** = $p < 0.01$; *** = $p < 0.001$. Los asteriscos se aplican en la columna con un valor superior.

Figura 3.12. Porcentajes de personas que juegan a cada juego



3.4. ¿Cuánto juegan?

3.4.1. Cantidad de dinero

En líneas generales el gasto promedio en juego es relativamente pequeño, señalándose valores generales de gasto mensual que oscilan entre 20 y 26€ de media (unos 250-312 euros al año), sin embargo las desviaciones típicas son muy elevadas, lo que indica diferencias muy importantes entre los jugadores. La cantidad promedio al mes del último año invertida en el juego es de 26 €, lo que parece una cantidad razonable en función de los ingresos habidos. Sobre estos valores destaca el gasto reconocido en la Lotería de Navidad, que casi triplica el gasto promedio mensual (68 € por término medio), si bien las diferencias entre unas personas y otras son muy altas (desde 3 € hasta 600 €).

Tabla 3.13. Gasto medio en juego

Gasto en juego	Media	D.T.	Rango
Último mes	19,67	38,0	0-700
Promedio mes, último año	25,59	51,0	0-850
Lotería de Navidad	68,29	74,3	3-600

En la tabla siguiente se indican el número y el porcentaje de jugadores con un gasto superior a 100 euros mensuales entre las personas que participan en cada uno de los juegos evaluados.

Tabla 3.14. Frecuencia y porcentaje de jugadores con un gasto en juego superior a 100 euros (n=2685)

Juego	Gasto mensual superior a 100 € n (%)	
	Juego presencial	Juego por Internet
JUEGOS SELAE		
Lotería Nacional (No lotería de Navidad)	3 (1,6)	0
La Primitiva	9 (1,3)	0
Euromillones	0	0
Bonoloto	3 (1,3)	0
El gordo de la primitiva	1 (0,8)	0
El Quinigol	0	0
Lototurf	---	---
Quíntuple Plus	0	---
Quiniela de futbol	5 (2,3)	0
JUEGOS ONCE		
Cupón / Cuponazo ONCE	3 (0,6)	0
Rascas	2 (1,9)	---
Eurojackpot	0	---
Superonce	2 (10,5)	---
OTROS JUEGOS		
Cartas (mus, póker, tute, etc.) apostando dinero	3 (3,8)	2 (8,7)
Bingo	2 (3,8)	2 (20)
Máquinas recreativas	2 (4,3)	---
Juego en casas de apuestas deportivas	0	1 (16,7)
Juegos en Casino	1 (20)	0
Videojuegos (con apuesta) ¹	0	2 (28,6)
Otras apuestas	0	0

3.4.2. Percepción de gasto en juego

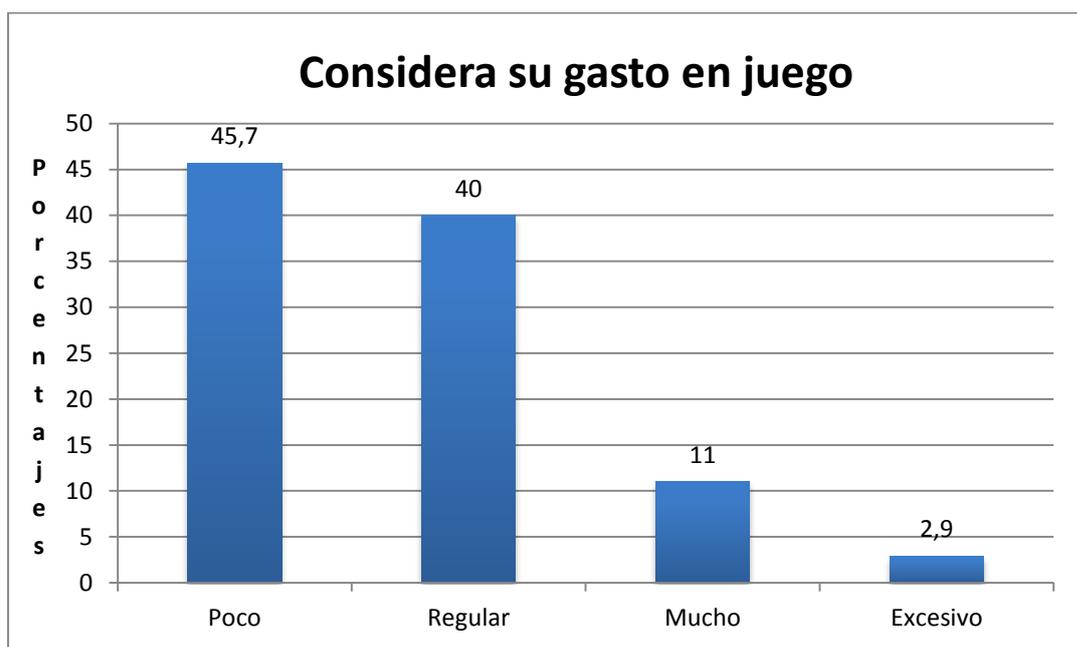
Casi la mitad (45%) consideran que el gasto en juego es pequeño, y un porcentaje próximo que es regular. Es decir que el 86% considera que su gasto es

comedido. Pero el 14% piensa que es mucho o excesivo, lo que supone una cifra bastante elevada de personas que de alguna manera reconocen un cierto exceso en las cantidades jugadas. En especial ese 2,9% que reconoce que es excesivo supone un dato importante a tener en cuenta a la hora de la consideración de posibles personas con problemas de juego.

Tabla 3.15. Considera que su gasto de juego es...

Mi gasto en juego es:	%
Poco	45,7
Regular	40,0
Mucho	11,0
Excesivo	2,9

Figura 3.13. Percepción del gasto en juego



3.4.3. ¿El impuesto del 20% establecido en 2013 sobre los premios de LAE ha hecho que usted juegue menos?

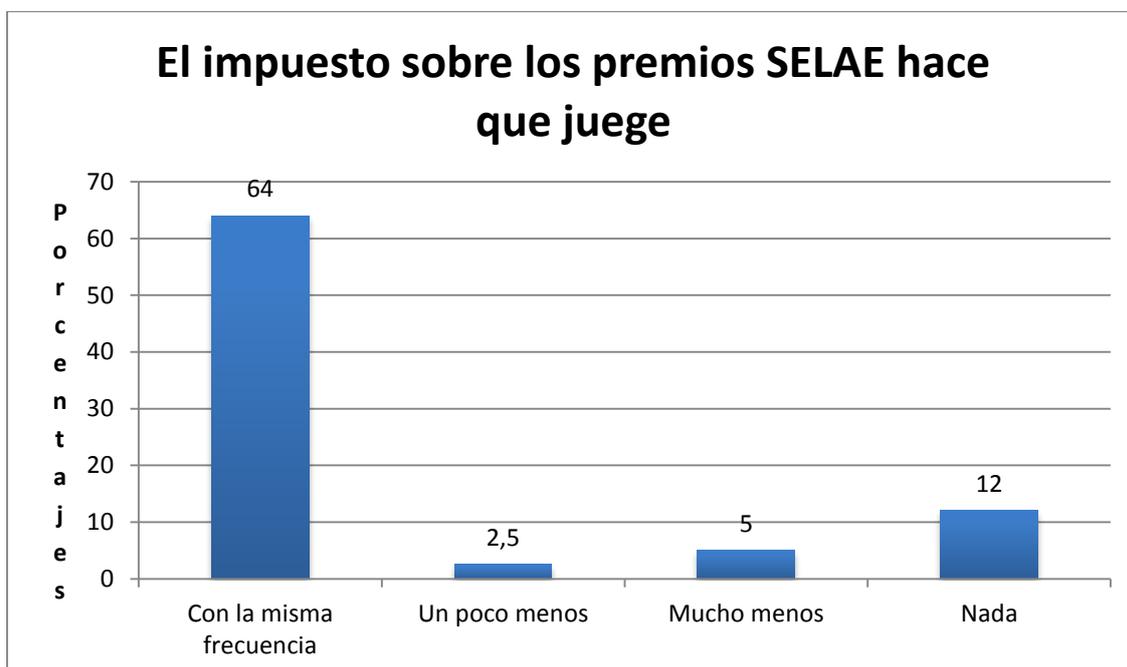
Parece que a la mayoría (64%) no le ha afectado, si bien un tercio reconoce que juega menos, incluso un 12% que no juega nada. En realidad si un 30% reconoce que juega menos debido a este impuesto el porcentaje es algo superior al 20% de retención

establecido, lo que hace bastante probable que la recaudación sea similar o incluso algo inferior. Con todo este dato no puede precisarse más, pues lo que se pregunta es la frecuencia de juego, no la cantidad de dinero jugado, eso sí en la misma muestra es difícil que con una frecuencia menor la cantidad total de dinero jugado sea mayor.

Tabla 3.16. Porcentaje de afectación a la frecuencia de juego del impuesto del 20% sobre premios de la LAE (n=3000)

	%
Con la misma frecuencia	64,0
Un poco menos	13,0
Mucho menos	5,0
Nada	12,0

Figura 3.14. Efecto del impuesto del 20% sobre los premios de la SELA en la frecuencia de juego.



3.4.4. Tiempo de juego

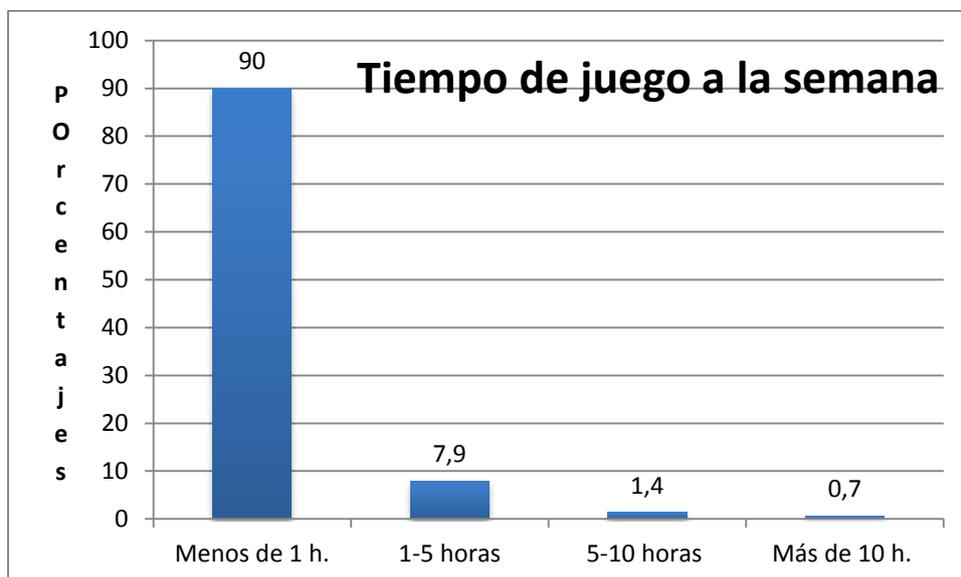
En general el tiempo dedicado a jugar es reducido, para el 90% menos de una hora a la semana. Probablemente esto esté muy determinado por el hecho de que los juegos a los que mayoritariamente se juega consisten en adquirir una participación, y

que está disponible en múltiples ubicaciones. Los juegos de operadores privados (bingo, casinos, máquinas recreativas...) que probablemente conlleven un mayor número de horas, dada la participación más activa de los jugadores, al ser minoritarios no tienen un reflejo importante en las medias finales de tiempo promedio de juego. No obstante un análisis más completo de tiempo por tipo de juego permitirá identificar si esto es así. También, lo que es más interesante, hasta qué punto los jugadores con problema presentan valores de tiempo dedicado al juego superior a los jugadores sin problema.

Tabla 3.17. Promedio de horas semanales de juego

Horas semanales de juego	%
Menos 1 horas	90,0
1-5 horas	7,9
5-10 horas	1,4
Más de 10 horas	0,7

Figura 3.15. Tiempo dedicado al juego por semana



3.4.6. Percepción del tiempo de juego

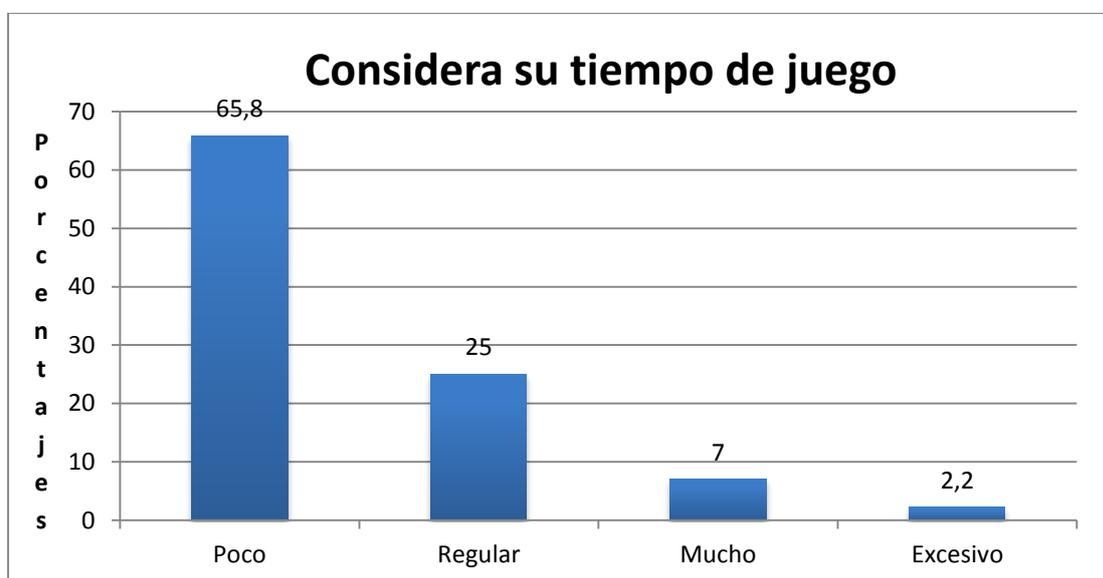
Lo mismo que en el caso del dinero una amplia mayoría considera que el tiempo que dedica a jugar es poco o regular (90.8%), lo que concuerda con que un porcentaje similar juegue menos de 1 hora semanal. Sin embargo el 2,2% considera que el tiempo dedicado es excesivo. Será interesante un análisis posterior del promedio de tiempo

jugado por esas personas para ver si realmente hay diferencias en el tiempo que juegan y la percepción es relativamente realista. Nuevamente ese valor del 2,2% es una cifra de aproximación a las personas con problemas de juego.

Tabla 3.18. Considera que el tiempo dedicado a jugar es

Mi tiempo dedicado a jugar es:	%
Poco	65,8
Regular	25,0
Mucho	7,0
Excesivo	2,2

Figura 3.16. Percepción del tiempo dedicado al juego



3.5. Motivos para jugar

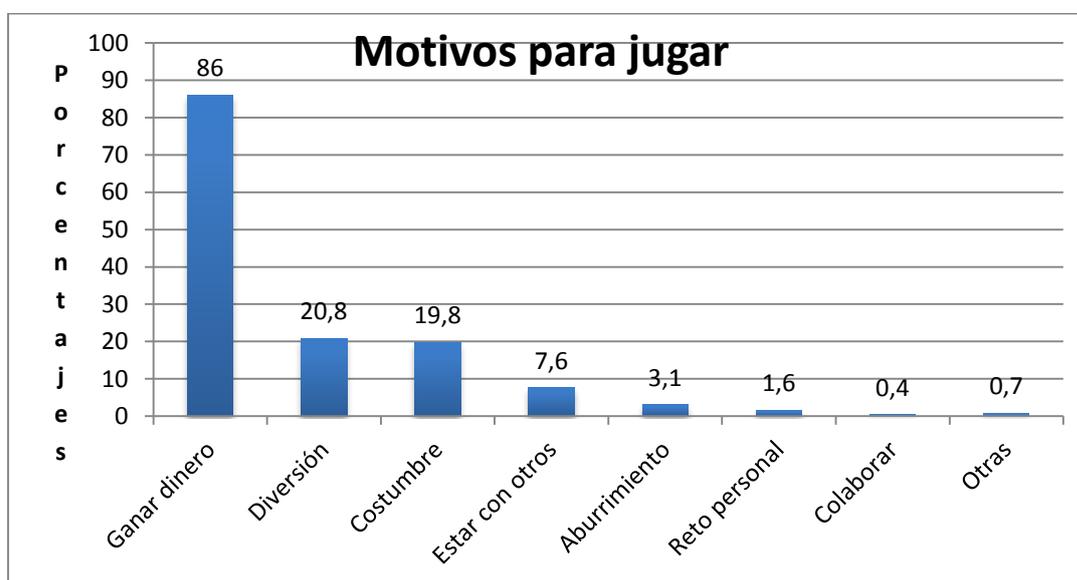
No hay ninguna duda, la inmensa mayoría juega a juegos de azar con apuesta para ganar dinero (86%). Otras motivaciones, como el divertirse (21%) o el mero hábito (20%), aun siendo relevantes, son menos frecuentes. Destaca que solo uno de cada cinco lo considere como una diversión. Probablemente un análisis más pormenorizado por juegos puede apuntar diferencias en las motivaciones para jugar a los distintos juegos, pero el elevado porcentaje de los que juegan para ganar dinero probablemente haga que las demás motivaciones sean muy secundarias en todos los juegos

Tabla 3.19. Motivos por los que se juega

Juego para:	%
-------------	---

Ganar dinero	86,0
Diversión	20,8
Es una costumbre	19,8
Estar con otras personas	7,6
Evitar aburrimiento	3,1
Reto personal	1,6
Colaborar/Solidaridad	0,4%
Otras (especificar)	0,7

Figura 3.17. Motivos para acceder al juego



3.6. Accesibilidad a los juegos

La accesibilidad del juego es uno de los factores más relevantes para jugar y para la presencia de problemas de juego. Los datos ponen de relieve una relación muy directa entre la accesibilidad del juego y la frecuencia con la que se juega. En general, los juegos de la SELAE (especialmente, la Primitiva, la Lotería, el Euromillones y la Bonoloto) y de la ONCE (sobre todo, el Cupón/Cuponazo) se perciben por parte de los encuestados como los más fácilmente accesibles. El resto de los juegos se consideran menos accesibles, si bien destaca que las máquinas recreativas, prácticamente omnipresentes, y los bingos, se perciben como accesibles solo por parte del 28% y del 20%, respectivamente, de los encuestados. La Primitiva (58%) es el juego considerado más accesible y 4 de los 5 juegos considerados más accesibles son de la SELAE. Destaca que juegos a los que se juega en un mismo ámbito (por ejemplo los de la SELAE), se considere que tienen distinta accesibilidad, en algunos casos incluso con

porcentajes muy inferiores (El gordo de la primitiva: 15%). Otros posibles factores como el precio de la participación, o la cantidad del premio, no parecen suficientes para explicar estas diferencias. De forma que quizá el factor más relevante al respecto tenga que ver bien con la publicidad, bien con la ubicación de estos juegos en los propios lugares de juego.

Tabla 3.19. Porcentaje de participantes que seleccionan cada juego entre los más accesibles

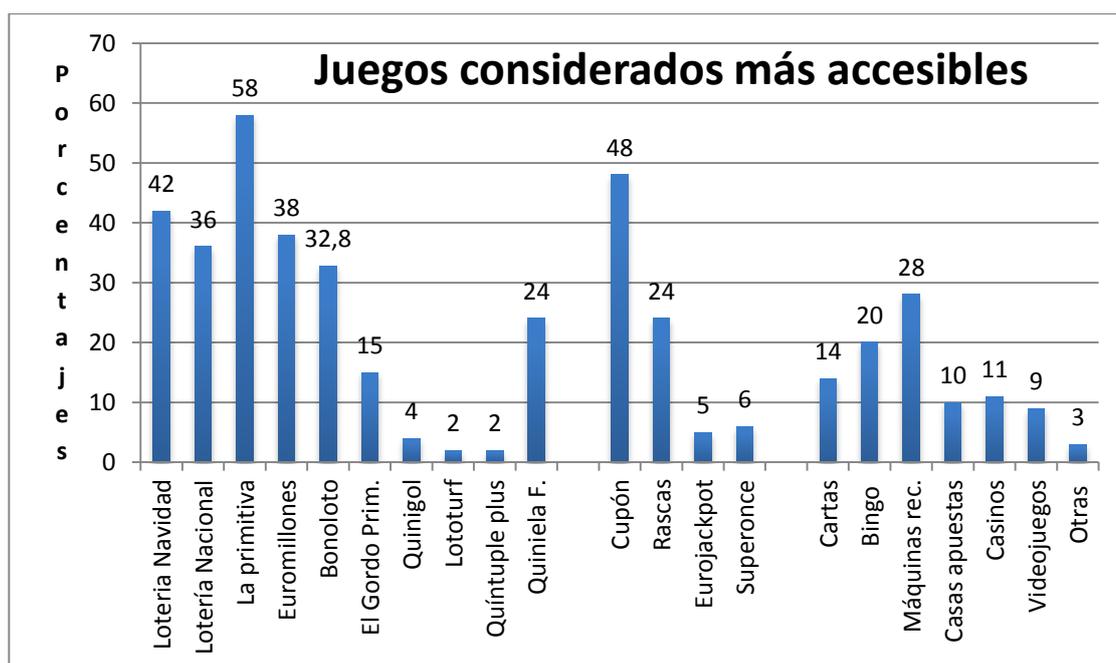
	%
JUEGOS SELAE	
Lotería de Navidad	42,0
Lotería Nacional (No lotería de Navidad)	36,4
La Primitiva	58,4
Euromillones	37,5
Bonoloto	32,8
El gordo de la primitiva	15,1
El Quinigol	4,4
Lototurf	2,0
Quíntuple Plus	1,9
Quiniela de futbol	24,1
JUEGOS ONCE	
Cupón / Cuponazo ONCE	48,0
Rascas	23,7
Eurojackpot	4,9
Superonce	6,2
OTROS JUEGOS	
Cartas (mus, póker, tute, etc.) apostando dinero	13,6
Bingo	20,0
Máquinas recreativas	28,0
Juego en casas de apuestas deportivas	9,6
Juegos en Casino	11,3
Videojuegos (con apuesta)	8,6
Otras apuestas	2,8
Ninguno de los anteriores	6,2

Nota: Cada persona tenía que seleccionar entre todos los juegos los 5 que consideraban más accesibles.

También destaca que el grado de accesibilidad de los juegos de operadores privados son bastante superiores a los porcentajes de juego reconocido en ellos. Prácticamente todos (manteniendo la excepción de los videojuegos) presentan

porcentajes de accesibilidad entre el 10%-30%, mientras que en ninguno ellos el porcentaje de frecuencia de juego supera el 6%. Probablemente este dato apoye un tanto la idea de ocultación de reconocimiento de juego apuntada en la parte de frecuencia de juego en estos operadores. Llama la atención que consideren que las máquinas recreativas son bastante accesibles (28%), más incluso que la quinielas (24.1%), pero solo juegan el 3.2%, frente al 11,5% de las quinielas

Figura 3.18. Juegos considerados más accesibles



3.7. Grado de peligrosidad percibida en los juegos

Los resultados son claros, los juegos de la SELAE, lo mismo que los de la ONCE, se consideran poco peligrosos (en ningún caso superan al 12% los que así los consideran), por el contrario los juegos de los operadores privados sí se consideran peligrosos, pues prácticamente en todos los casos (manteniendo la excepción de los videojuego) el porcentaje de personas que los consideran peligrosos oscila entre el 50% y el 80%. Como era previsible las máquinas recreativas son consideradas el juego más peligroso (81%), seguido por el Bingo (74%) y Casinos (68%). Probablemente este dato apoye la idea avanzada con anterioridad de un menor reconocimiento por parte de las personas de que juegan a estos juegos, que como ahora se ve se los considera muy peligrosos.

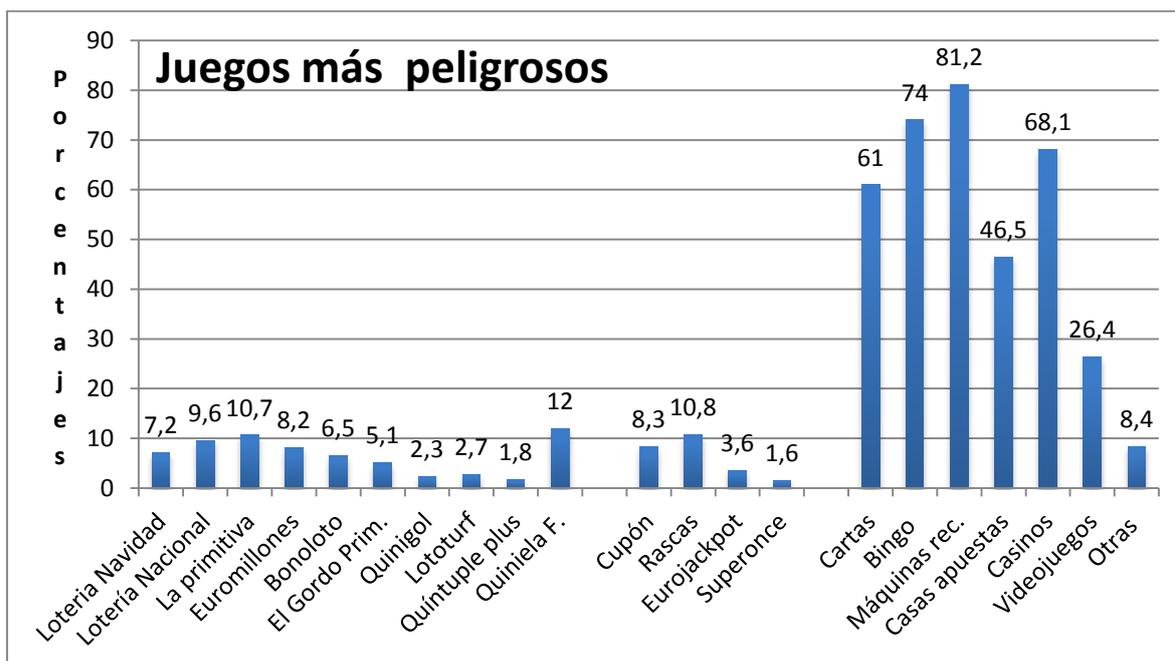
Tabla 3.20. Porcentaje de participantes que seleccionan cada juego entre los que perciben como más peligrosos

	%
JUEGOS SELAE	
Lotería de Navidad	7,2
Lotería Nacional (No lotería de Navidad)	9,6
La Primitiva	10,7
Euromillones	8,2
Bonoloto	6,5
El gordo de la primitiva	5,1
El Quinigol	2,3
Lototurf	2,7
Quíntuple Plus	1,8
Quiniela de futbol	12,0
JUEGOS ONCE	
Cupón / Cuponazo ONCE	8,3
Rascas	10,8
Eurojackpot	3,6
Superonce	1,6
OTROS JUEGOS	
Cartas (mus, póker, tute, etc.) apostando dinero	61,0
Bingo	74,0
Máquinas recreativas	81,2
Juego en casas de apuestas deportivas	46,5
Juegos en Casino	68,1
Videojuegos (con apuesta)	26,4
Otras apuestas	8,4
Ninguno de los anteriores	2,3

Nota: Cada persona tenía que seleccionar entre todos los juegos los 5 que consideraban más peligrosos.

Estas diferencias en grado de peligrosidad percibida entre alrededor del 9% (juegos SELAE y ONCE) y alrededor de un 65% en el caso de juegos de operadores privados, es realmente importante y refleja la diferente consideración de unos y otros por los españoles. Por otro lado esta peligrosidad percibida por las personas encuestadas corresponde en líneas generales a las consideraciones técnicas sobre la capacidad de provocar problemas de juego por parte de unos y otros.

Figura 3.19. Juegos considerados más peligrosos



3.8. Discusión y Conclusiones

1.- Una inmensa mayoría de la población española (el 89,5%) juega más o menos regularmente a algún tipo de juego con apuestas, sin considerar, por sus especiales características, la Lotería de Navidad. Si se tiene en cuenta ésta prácticamente el 100% de los españoles juega en algún momento a algún juego de azar.

2.- Si bien el juego *on-line* ha irrumpido con fuerza en la sociedad española, todavía es minoritario (el 4,3% del total) en relación con el juego presencial. Es más, casi dos tercios de los que juegan por Internet lo hacen también de forma presencial. Sin embargo, cabe conjeturar que en los próximos años el juego *on-line* va a aumentar considerablemente, sobre todo en la población más joven (que domina mejor la tecnología) y en ciertos tipos de juegos, como los videojuegos con apuesta, las apuestas deportivas, el póquer o el bingo (Echeburúa, Labrador y Becoña, 2009).

3.- Respecto al sexo, la implicación global en el juego es relativamente similar en ambos géneros, si bien resulta algo mayor (un 3% adicional) en el caso de los hombres que en el de las mujeres, siendo esta diferencia significativa. La

relativa similitud de implicación en el juego en uno y otro género en el caso español se diferencia de lo ha encontrado en otros países, en donde hay una mayor diferencia a favor de la implicación de los hombres. No obstante aquí solo se considera si han jugado o no, sin tener en cuenta la frecuencia o asiduidad, aspectos en los que probablemente el porcentaje de varones sea superior.

4.- El juego está presente en todas las edades, especialmente en las edades medias (35-60 años), con una tendencia al aumento a medida que avanza la edad. Solo disminuye ligeramente la implicación en el juego a partir de los 60 años, lo que quizá pueda relacionarse con los efectos de la jubilación, en especial la reducción de ingresos. Por otro lado, los más jóvenes, probablemente como resultado también de sus ingresos más limitados, juegan menos.

5.- La frecuencia de juego es mayor entre los separados/divorciados que en el resto de los estados civiles. Los solteros constituyen el grupo menos jugador, quizá porque tienen una menor capacidad adquisitiva y porque disponen de otras alternativas de ocio.

6.- Si se atiende a la situación laboral, el dato más destacado es que los estudiantes son el grupo que presenta los porcentajes de juego más bajos, probablemente debido en gran parte a sus escasos recursos económicos. En el polo opuesto están las personas que se encuentran de baja laboral, que cuentan con mucho más tiempo libre y tienen básicamente los mismos recursos económicos. No parecen sin embargo diferencias en función de la profesión, probablemente por los efectos de techo, dado los valores más bajos por grupo están en 89,2%.

7.- Respecto al nivel de ingresos, hay una relación directa entre el nivel de ingresos personal y familiar y la frecuencia de juego. Es decir, la implicación en el juego aumenta a medida que aumentan los ingresos mensuales percibidos. Sin embargo, a partir de una determinada cantidad mensual (en torno a los 2.500 €), la implicación en el juego se estabiliza y unos mayores ingresos no vienen acompañados de una mayor inversión en el juego. Con todo la relación con los ingresos personales es más evidente que con los ingresos familiares, pues dependerá mucho de cómo se ubique cada jugador en la familia, para que le afecte más o menos directamente el nivel de ingresos de ésta.

8.- En cuanto a la procedencia geográfica, hay ciertas diferencias entre unos lugares y otros. Así, los archipiélagos (Canarias y Baleares) y el litoral

mediterráneo (Comunidad Valenciana y Murcia) presentan las tasas más altas de jugadores (en torno a o por encima del 95% de jugadores). Por el contrario, el País Vasco, Navarra, Melilla y Cantabria cuentan con las tasas más bajas de jugadores (en torno al 75%-80% de jugadores). A su vez, el juego es más habitual en la población española que en la población inmigrante, si bien estas diferencias pueden estar mediadas por el diferente nivel de ingresos.

9.- Los juegos preferidos, o al menos más jugados, por la población española son algunos de los ofertados por la SELAE (Lotería de Navidad, La Primitiva, el Euromillones y la Bonoloto) y por la ONCE (el Cupón/Cuponazo, especialmente). Los cinco juegos a los que más se juegan reflejan esta tendencia: 4 de los 5 juegos más habituales en España son ofertados por la SELAE y 1 por la ONCE. A su vez, otros juegos de estrategia (como el póquer) o de azar (como los bingos, las máquinas recreativas o los casinos) son más minoritarios, y en ellos la penetración de Internet es más intensa. Sin embargo, a tenor de la recaudación anual obtenida por algunos de ellos, como las máquinas recreativas (muy próxima a la de los juegos de la SELAE), resulta sorprendente que solo un 3,2% de la población encuestada reconozca jugar a ellas. Cabe pensar que en los juegos con un estigma social negativo, como es el caso de las máquinas recreativas, los bingos y los casinos, haya una cierta ocultación de los datos.

10.- En cuanto a las diferencias de género en los juegos preferidos, los hombres tienden a jugar más que las mujeres en todos los juegos (especialmente en las quinielas), excepto en la Lotería Nacional y en el Cupón de la ONCE. A su vez, en los juegos minoritarios (máquinas recreativas, juegos en casas de apuestas, cartas y bingos) hay un predominio de hombres sobre mujeres, excepto en el caso de los bingos, en que se invierte esta tendencia.

11.- En general, la cantidad media de dinero invertida mensualmente en el juego es pequeña (20- 26 €) en relación con los ingresos habidos, si bien hay muchas oscilaciones de unos casos a otros. No obstante, cabe pensar que puede haber habido una ocultación o tergiversación del gasto a la baja por parte de los encuestados, especialmente en aquellos juegos que están más estigmatizados socialmente, como las máquinas recreativas, los casinos o los bingos. El que casi un 14% reconozca que su gasto en juego es mucho o excesivo parecen apoyar la consideración anterior.

12.- Algo similar puede decirse en relación al tiempo dedicado semanalmente al juego, donde la inmensa mayoría dice jugar menos de 1 horas. Es difícil que las personas que juegan al Bingo, Casinos, Máquinas recreativas o Cartas, dediquen tan poco tiempo. Como se señala en el párrafo anterior es previsible una cierta ocultación de datos. El hecho de que un 2,2% reconozca que el tiempo que dedican a jugar es excesivo, o un 7% que es mucho parece apoyar la consideración anterior.

13.- Respecto a la motivación para jugar, aunque se consideran diversos motivos, el fundamental y muy mayoritario es ganar dinero (86%). Hay también otros motivos que llevan a los jugadores a jugar, como la diversión o la costumbre, pero resultan de mucho menor peso que el motivo fundamental. Es curioso que el jugar por “costumbre” se reconoce por el 20% de la muestra .

14.-En líneas generales, los juegos de la SELAE y de la ONCE son muy conocidos, están muy introducidos y resultan muy accesibles para la población encuestada, lo que facilita su implicación en estos juegos. Las máquinas recreativas y los bingos, aun estando muy presentes en la sociedad, se perciben como menos accesibles, quizá por el estigma social negativo. Esta apreciaciones parecen muy sesgadas, pues la realidad es que juegos que se juegan en los mismos locales y con precios similares, presentan diferencias importantes en la evaluación de su grado de accesibilidad (por ejemplo: La Primitiva -58,4%- y el gordo de la Primitiva -15,1%- Lototurf -2%-).

15.- Respecto al grado de peligrosidad, los juegos de la SELAE y de la ONCE se perciben como poco peligrosos por parte de las personas encuestadas. Por el contrario, la mayoría de los sujetos estudiados atribuye un riesgo de adicción a las máquinas recreativas, a los bingos, a los casinos y, en menor medida, a las apuestas deportivas. Esta percepción de la población encuestada se corresponde con la realidad de los hechos estudiados hasta la fecha.

3.9.- Resumen

<i>Resumen</i>
<i>-Si se consideran todos los juegos, prácticamente juega el 100% de los españoles, casi siempre de forma presencial.</i>

-Juegan algo más los hombres, la personas con edades entre 35-60 años, los separados/divorciados, los trabajadores que están de baja y las personas con ingresos medios o altos.

-Los porcentajes de jugadores varían mucho entre las distintas comunidades autónomas: en algunas (País Vasco, Navarra, Melilla y Cantabria) no superan el 80%, pero en otras no bajan del 95% (Canarias, Baleares, Valencia y Murcia)

-Los juegos a los que más se juegan son algunos de la SELAE y el Cupón de la ONCE.

-La cantidad de dinero invertido por mes en juego es reducida (20-26 €), lo mismo que el tiempo (90% menos de 1 horas semanal). Sin embargo, los porcentajes que reconocen emplear mucho o excesivo tiempo o dinero son más elevados.

-Algunos juegos de la SELAE y de la ONCE son considerados los más accesibles.

-Los juegos de Máquinas recreativas, Cartas, Bingo y Casino son considerados los más peligrosos.

Parte 4ª. JUEGO EN FUNCIÓN DEL TIPO DE JUEGO (SELAE, ONCE, OTROS)

Índice

4 -JUEGO EN FUNCIÓN DE LOS TIPOS DE JUEGO (SELAE, ONCE, OTROS)

4.1. ¿Quién juega a estos tipos de juegos?

4.1.1.- *Distribución entre los distintos tipos de juegos*

4.1.2. *Juego en función del género*

4.1.3.- *Juego en función de la edad*

4.1.4. *Juego en función del estado civil*

4.1.5. *Juego en función de la situación laboral*

4.1.6. *Juego en función del nivel de estudios*

4.1.7. *Juego en función del nivel de ingresos personales al mes*

4.1.8.. *Juego según nivel de ingresos de la unidad familiar al mes.*

4.1.9. *Juego según Comunidad Autónoma de residencia*

4.2. ¿Cuánto Juegan?

4.2.1. *Gasto según categorías de juego*

4.2.2. *Percepción del gasto en juego*

4.2.3. *Tiempo en Juego: Tres categorías*

4.3. Motivos para jugar

4.3.1. *Motivos para jugar: Tres categorías*

4.3.2. *Motivos para jugar: Siete Categorías*

4.4. Accesibilidad de los juegos.

4.5. Grado de peligrosidad percibida en los Juegos

4.5.1. *Grado de peligrosidad percibida juego directo versus Internet (Tres Categorías)*

4.5.2. *Grado de peligrosidad percibida juego directo versus Internet (Siete Categorías)*

4.5.3. *Grado de peligrosidad percibida para cada juego según siete categorías de juegos*

4.6. Consideraciones al juego en función del tipo de juegos.

4.7.- Resumen final

4. JUEGO EN FUNCIÓN DEL TIPO DE JUEGO (SELAE, ONCE, OTROS)

Para la realización de esta parte se han considerado los juegos en directo agrupados en tres conjuntos:

- a) Juegos de la SELAE: Agrupa todos los juegos de la SELAE a excepción de la Lotería de Navidad
- b) Juegos de la ONCE: Agrupa todos los juegos de la ONCE
- c) OTROS Juegos: agrupa el resto de los juegos (cartas, bingo, máquinas recreativas, juego en casas de apuesta deportivas, juegos en Casino, Videojuegos -con apuesta-, Otras apuestas)

4.1. ¿Quién juega a esos tipos de juego?

4.1.1. Distribución entre los distintos tipos de juegos

Tabla 4.1. Frecuencia y porcentaje de jugadores en los distintos grupos de juegos

Juega a SELAE, ONCE y/u otros	Jugadores Frecuencia	Jugadores Porcentaje
Válidos no juega	315	10,5
solo SELAE	1454	48,5
solo ONCE	34	1,1
SELAE + ONCE	796	26,5
solo otros	43	1,4
SELAE + otros	186	6,2
ONCE + otros	7	,2
SELAE + ONCE + otros	165	5,5
Total	3000	100,0

Según estos datos, la mayoría de los españoles (86,7%) juega a los juegos de la SELAE. De ellos, casi la mitad (48,5%) juega a juegos de la SELAE exclusivamente.

Un porcentaje menor de españoles juega a juegos de la ONCE (33,4%), y muy rara vez (1,1%) lo hace en exclusiva.

Finalmente el porcentaje de españoles que juegan a OTROS juegos es muy bajo (13,4%), y en exclusiva se juega muy rara vez (1,4%).

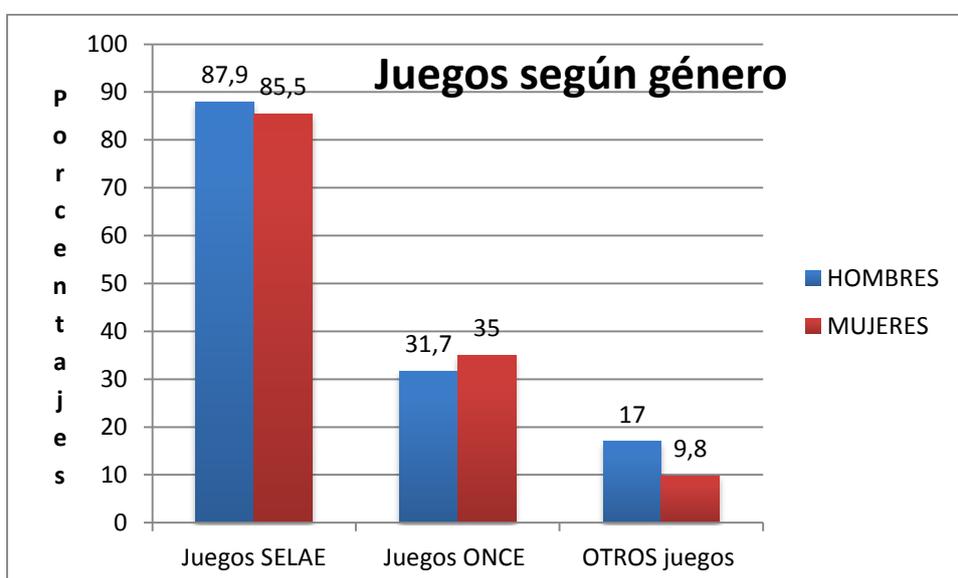
Aparecen pues grandes diferencias, más aún teniendo en cuenta que no se ha contabilizado, entre los juegos de las SELAE, la Lotería de Navidad.

4.1.2. Juegos en función del género

Tabla 4.2. Tipo de juegos en función del género

Género	Juega SELAE (n=2601)		Juega ONCE (n=1002)		Juega OTROS (n=401)	
	n	%	n	%	n	%
Hombres	1306	87,9	471	31,7	252	17
Mujeres	1295	85,5	531	35	149	9,8
		NS		NS		NS
<i>Chi2</i>	3.96 gl= 1	.026	3.74 gl= 1	.029	32.97 gl= 1	.000

Figura 4.1. Tipos de juego en función del género



Estos datos señalan porcentajes similares para hombres y mujeres en los juegos de la SELAE y ONCE, si bien es ligeramente más elevado el de los hombres en los juegos de la SELAE y lo contrario en los juegos de la ONCE,. Sin embargo en OTROS juegos aparecen diferencias importantes pues el porcentaje de hombres (17%) que juega a esos juegos casi duplica al porcentaje de mujeres (9,8%). En todos los casos las diferencias en función del género alcanzaron la significación estadística.

4.1.3. Juegos en función de la edad

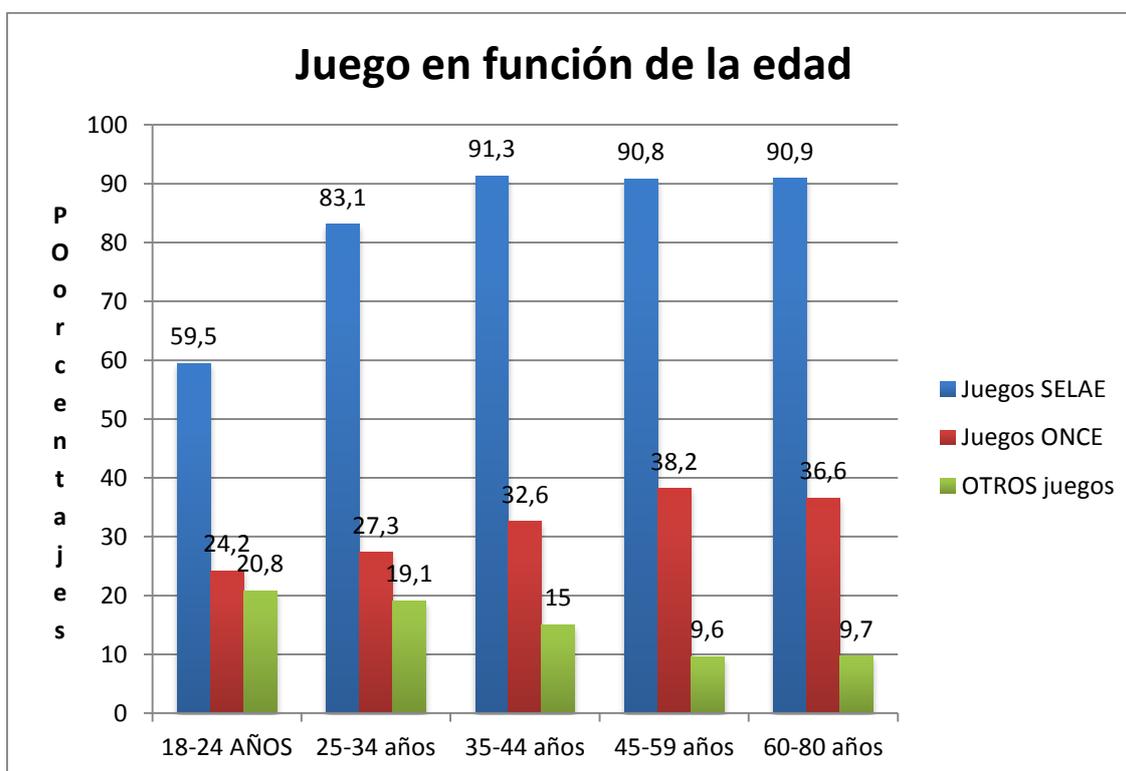
Como reflejan los datos, las diferencias en función de la edad son importantes y mantienen un patrón similar en juegos de la SELAE y ONCE, aunque con porcentajes muy diferentes según lo ya visto: Se juega menos a edades más jóvenes (18-24 años) aumentando hasta estabilizarse en los valores más elevados (entre los 35-44 años).

Curiosamente el patrón evolutivo en los OTROS Juegos es contrario, se va reduciendo el porcentaje de jugadores de forma progresiva, siendo el más elevado el de las edades más jóvenes (18-24 años). En todos los tipos de juegos considerados estas diferencias son significativas.

Tabla 4.3. Tipo de juegos en función de la edad

EDAD en años	Juega SELAE (n=2601)		Juega ONCE (n=1002)		Juega OTROS (n=401)	
	n	%	n	%	n	%
18-24	160	59,5	65	24,2	56	20,8
25-34	444	83,1	146	27,3	102	19,1
35-44	555	91,3	198	32,6	91	15
45-59	675	90,8	284	38,2	71	9,6
60-80	767	90,9	309	36,6	81	9,7
		NS		NS		NS
<i>Chi-2</i>	214.10 gl: 5	.000	31.29 gl= 5	.000	49.87 gl= 5	.000

Figura 4.2.-Juego en función de la edad

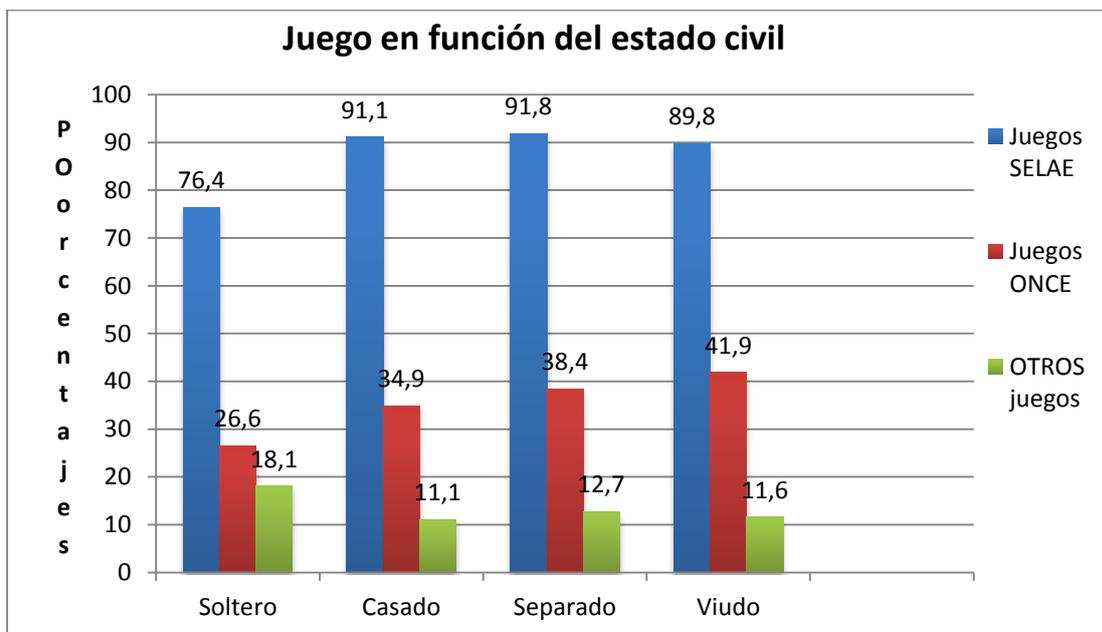


4.1.4. Juegos en función de estado civil

Tabla 4.4. Tipo de juegos en función del estado civil

Estado Civil	Juega SELAE (2584) N	Juega SELAE (86.7%) %	Juega ONCE (900) N	Juega ONCE (33.2) %	Juega OTROS (398) N	Juega OTROS (13.3%) %
Soltero	678	76,4	236	26,6	161	18,1
Casado	1488	91,1	570	34,9	181	11,1
Separado	225	91,8	94	38,4	31	12,7
Viudo	193	89,8	90	41,9	25	11,6
		NS		NS		NS
Chi-2	116.48 gl: 3	.000	29.8 gl= 3	.000	25.50 gl= 3	.000

Figura 4.3. Juego en función del estado civil



Nuevamente aparecen agrupados los juegos de SELAE y ONCE, en función del estado civil, de forma que los solteros juegan significativamente menos que los otros tres grupos, que entre ellos presentan variaciones más pequeñas. Los OTROS juegos siguen una tónica diferente; los que más juegan son los solteros, con diferencias significativas respecto a los otros tres grupos (casados, separados, viudos) que se mueven en un rango muy próximo. En los tres casos las diferencias en función del estado civil alcanzaron la significación estadística.

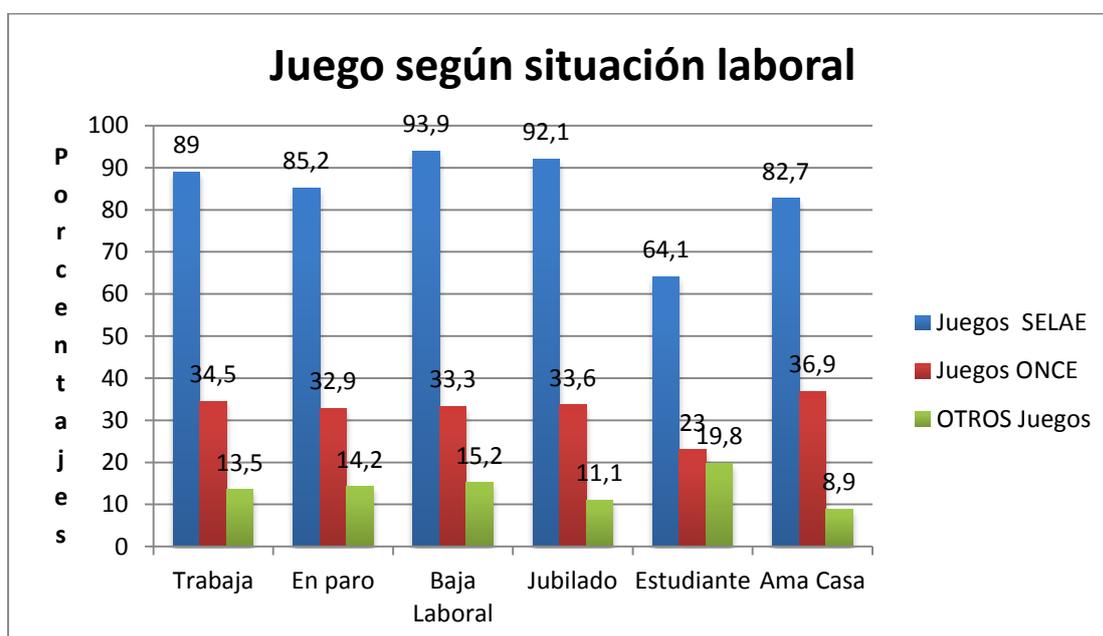
4.1.5. Juegos en función de la situación laboral

Tabla 4.5. Tipo de juegos en función de la situación laboral.

Situación laboral	Juega SELAE (2601) N	Juega SELAE (86.7%) %	Juega ONCE (1002) N	Juega ONCE (33.4) %	Juega OTROS (401) N	Juega OTROS (13.4%) %
Trabaja	1325	89	513	34,5	201	13,5
En paro	414	85,2	160	32,9	69	14,2
Baja Laboral	31	93,9	11	33,3	5	15,2
Jubilado	491	92,1	179	33,6	59	11,1
Estudiante	139	64,1	50	23	43	19,8
Ama Casa	186	82,7	83	36,9	20	8,9
Otras (1)	3	100	0	0	2	66,7
NS/NC (1)	12	80	6	40	2	13,3
		NS		NS		NS
Chi2	123.86 gl: 7	.000	14.33 gl= 7	.046	21.88 gl= 7	.003

(1) El escaso número de casos desaconseja su consideración.

Figura 4.4. Juego en función de la situación laboral



Lo más destacable de este análisis es la amplia dispersión de los datos y tendencias. Así los que trabajan, están en paro y de baja laboral, presentan valores muy similares en todos los grupos. Los jubilados, que presentan valores similares en juegos SELAE y ONCE sin embargo, presentan valores más bajos en OTROS juegos, quizá debido a la menor accesibilidad de estos juegos y a las mayores limitaciones de

desplazamiento de este grupo (al menos los de mayor edad). Los estudiantes, que presentan los valores más bajos en juegos SELAE y ONCE, sin embargo son los que presentan los valores más elevados en OTROS Juegos. Finalmente las Amas de casa, que presentan porcentajes bajos en juegos SELAE y OTROS, sin embargo, son las que más juegan a juegos de la ONCE. Las diferencias más importantes tienen que ver con las bajas puntuaciones de los estudiantes en juegos SELAE, y sus altas puntuaciones en OTROS Juegos. En los tres casos las diferencias en función de la situación laboral alcanzaron la significación estadística.

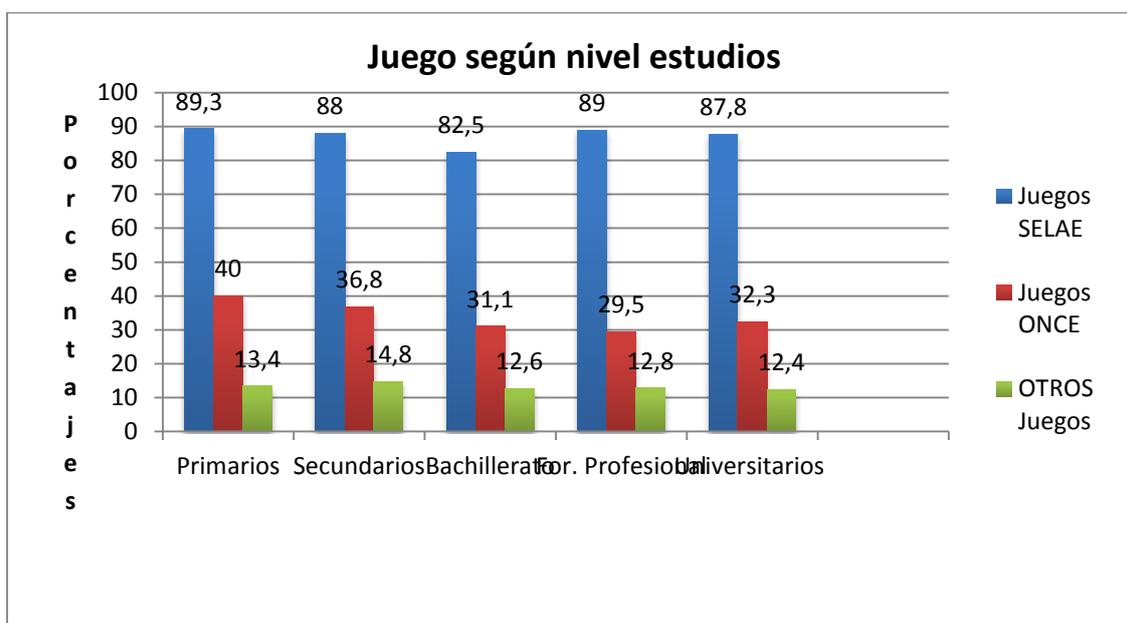
4.1.6. Juegos en función del nivel de estudios

Tabla 4.6. Tipo de juegos en función del nivel de estudios.

Nivel estudios	Juega SELAE (2454) N	Juega SELAE (87.3%) %	Juega ONCE (952) N	Juega ONCE (33.9) %	Juega OTROS (371) N	Juega OTROS (13.2%) %
Primarios	466	89,3	209	40	70	13,4
Secundarios	500	88	209	36,8	84	14,8
Bachillerato	470	82,5	177	31,1	72	12,6
Formación Profesional	494	89	164	29,5	71	12,8
Universitarios	524	87,8	193	32,3	74	12,4
		NS		NS		NS
<i>Chi-2</i>	15.71 gl: 4	.003	18.32 gl= 4	.001	1.85 gl= 4	.763

Con respecto al nivel de estudios, apenas aparecen diferencias en los juegos SELAE, con la única excepción de que los estudiantes de Bachillerato presentan valores más bajos. Tampoco aparecen muchas diferencias entre los jugadores ONCE, si bien en este caso los que tienen Formación Profesional son los que presentan los valores más bajos. Se observa que en ambos la puntuación máxima aparece en el grupo de estudios primarios. No obstante, también en ambos casos las diferencias en función del nivel de estudios alcanzan la significación estadística. Respecto a OTROS juegos, no hay diferencias significativas en función del nivel de estudios, pero la puntuación máxima aparece en el grupo de estudios secundarios.

Figura 4.5. Juego en función del nivel de estudios



4.1.7. Juego en función del nivel de ingresos personales

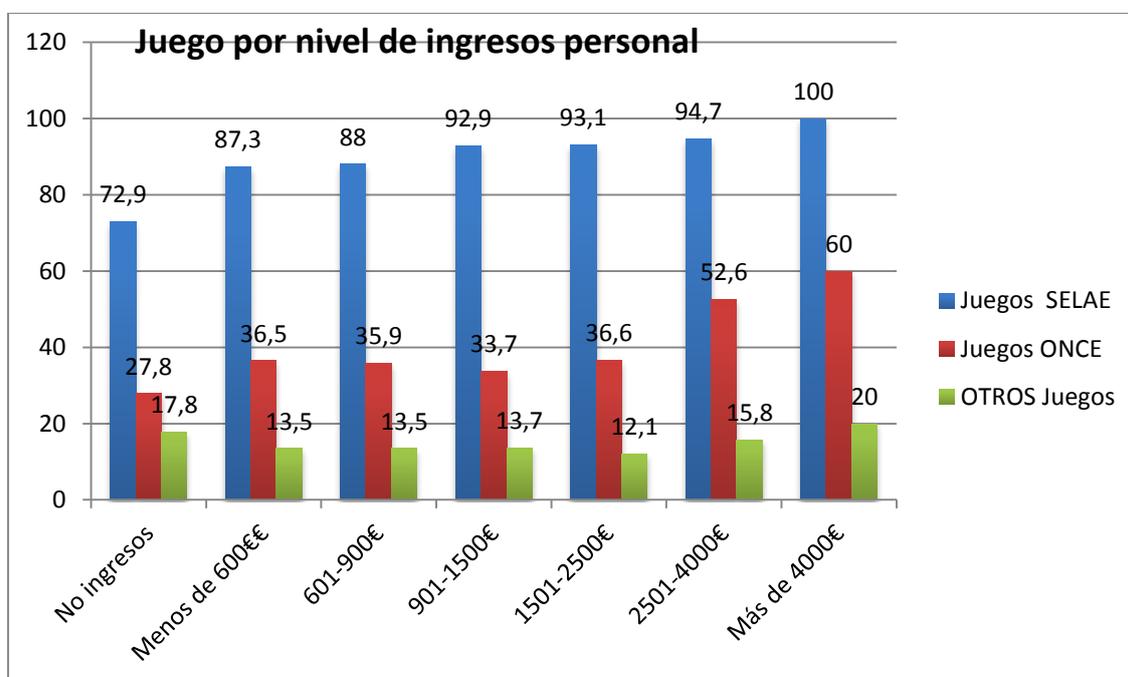
Tabla 4.7. Tipo de juegos en función del nivel de ingresos personales

Ingresos Personales	Juega SELAE (2048) N	Juega SELAE (87.4%) %	Juega ONCE (803) N	Juega ONCE (34.3%) %	Juega OTROS (334) N	Juega OTROS (14.2%) %
No Ingresos	307	72,9	117	27,8	75	17,8
Menos de 600€	330	87,3	138	36,5	51	13,5
601-900€	471	88	192	35,9	72	13,5
901-1500€	683	92,9	248	33,7	101	13,7
1501-2500€	216	93,1	85	36,6	28	12,1
2501-4000€	36	94,7	20	52,6	6	15,8
Más de 4000€	5	100	3	60	1	20
		NS		NS		NS
Chi2	109.93 gl: 6	.000	17.14 gl= 6	.009	6.10 gl= 6	.412

En los juegos SELAE hay un aumento sistemático y significativo en los porcentajes de juego conforme aumenta el nivel de ingresos. En los juegos ONCE aparece un aumento similar (cuántos más ingresos, más se juega), aunque con pequeñas oscilaciones en las categorías intermedias, alcanzando también la significación estadística. Nuevamente el patrón de OTROS juegos se muestra diferente, pues los porcentajes más elevados aparecen en los extremos, con valores similares en

la mayoría de las casillas intermedias y sin que las diferencias alcances significación estadística.

Figura 4.6. Juego en función del nivel de ingresos personal



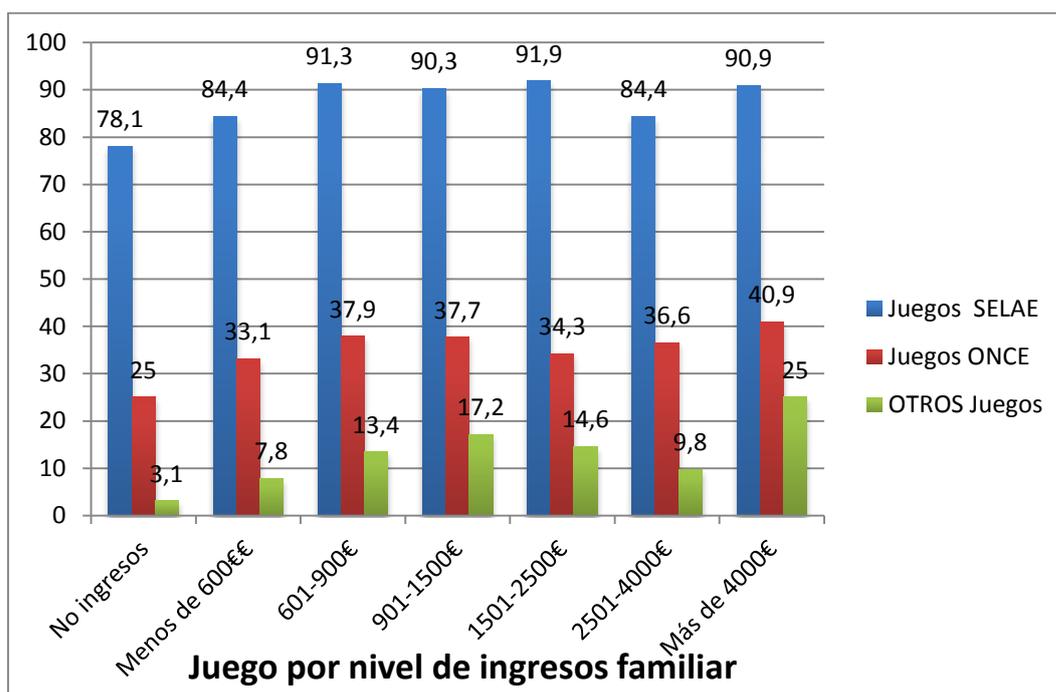
4.1.8. Juego en función del nivel de ingresos de la Unidad Familiar

Tabla 4.8. Tipo de juegos en función del nivel de ingresos de la unidad familiar

Ingresos Unidad Familiar	Juega SELAE (1704) N	Juega SELAE (89.6%) %	Juega ONCE (687) N	Juega ONCE (36.1%) %	Juega OTROS (270) N	Juega OTROS (14.2%) %
No Ingresos	25	78,1	8	25	1	3,1
Menos de 600€	130	84,4	51	33,1	12	7,8
601-900€	313	91,3	130	37,9	46	13,4
901-1500€	556	90,3	232	37,7	106	17,2
1501-2500€	467	91,9	174	34,3	74	14,6
2501-4000€	173	84,4	74	36,6	20	9,8
Más de 4000€	40	90,9	18	40,9	11	25
		NS		NS		NS
Chi2	18.38 gl: 6	.005	4.63 gl= 6	.592	20.66 gl= 6	.002

Aunque las variaciones no son importantes, aparecen algunas diferencias destacables. La primera es que en general juegan más los que tienen más ingresos, y los que menos juegan son los de la categoría de “No Ingresos”. No obstante no hay una escala perfecta pues hay mucha fluctuación en las categorías intermedias. Las diferencias encontradas alcanzan la significación estadística en el caso de los juegos de la SELAE y en OTROS, pero no así en los juegos de la ONCE.

Figura 4.7. Juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar



4.1.9. Juego en función del nivel de la Comunidad Autónoma

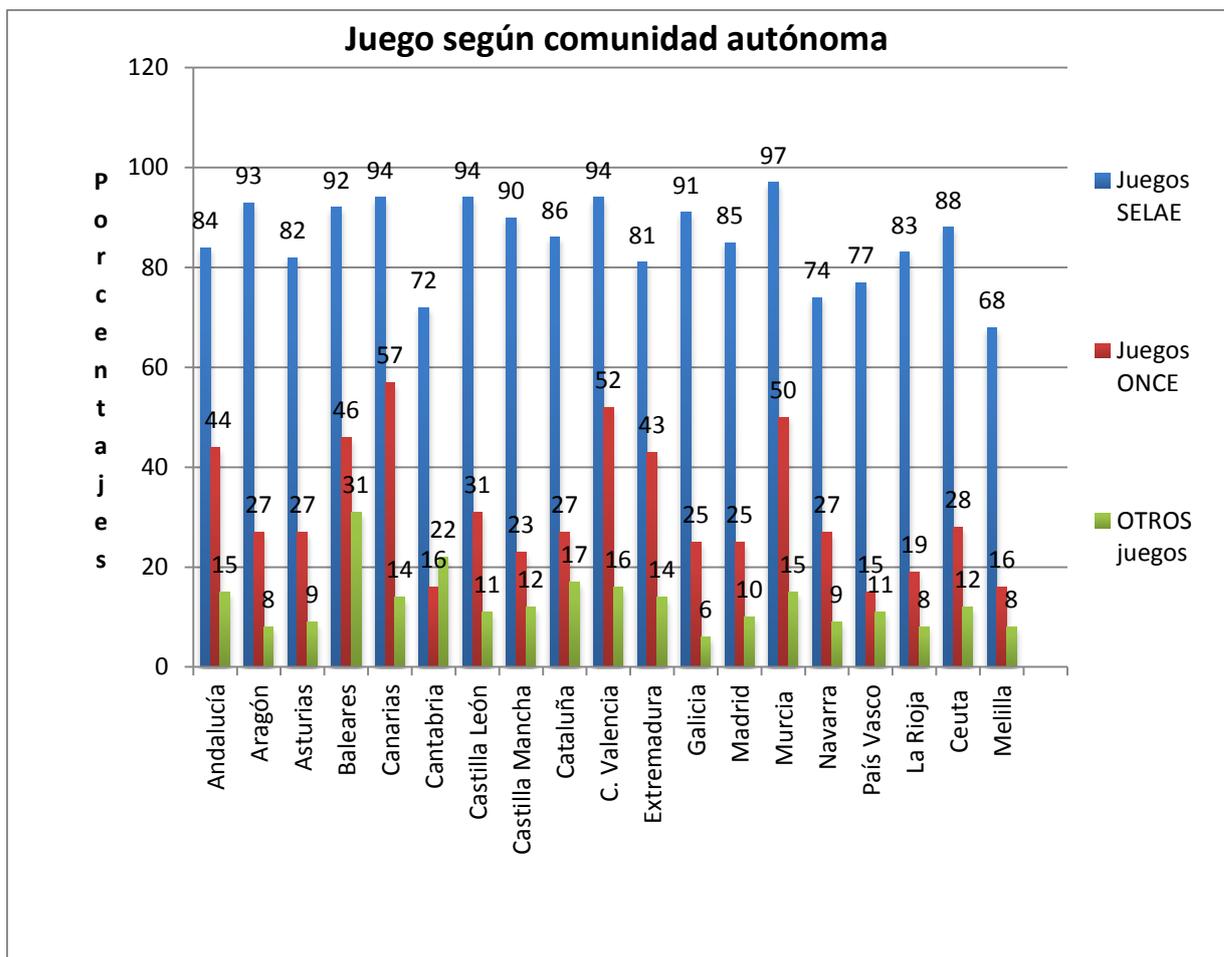
Lo más destacado, al considerar los juegos agrupados en función de las Comunidades Autónomas, es la disparidad de datos entre unas y otras. Como puede verse en todas las categorías las diferencias alcanzan valores significativos. Respecto a los juegos SELAE, en 7 comunidades juegan más del 90%, llegando en Murcia al 97,1%. En juegos de la ONCE hay cinco comunidades que juegan por encima del 44,3%, siendo el valor máximo el de Canarias con un 57,1%. Respecto a OTROS juegos la puntuación máxima corresponde a Baleares con un 31%, el doble prácticamente que en las demás, a excepción de Cantabria. Solo dos comunidades están entre las 5 primeras en todas las categorías: Murcia y C. Valenciana. Baleares, que está próxima también, presenta un porcentaje extraordinariamente elevado en OTROS Juegos. Las diferencias

entre comunidades son menores en el caso de Juegos SELAE (25%), algo mayores para Juegos ONCE (400%), y mucho mayores para OTROS Juegos (550%).

Tabla 4.8. Tipo de juegos en función del nivel de las Comunidades Autónomas.

Comunidad Autónoma	Juega SELAE (2601) N	Juega SELAE (86.7%) %	Juega ONCE (1002) N	Juega ONCE (33.4%) %	Juega OTROS (401) N	Juega OTROS (13.4%) %
Andalucía	274	84,3	144	44,3	49	15,1
Aragón	126	92,6	37	27,2	11	8,1
Asturias	106	82,2	36	27,9	12	9,3
Baleares	119	92,2	59	45,7	40	31
Canarias	147	94,2	89	57,1	21	13,5
Cantabria	84	72,4	19	16,4	25	21,6
Castilla León	158	92,9	53	31,2	18	10,6
Castilla Mancha	140	89,7	36	23,1	18	11,5
Cataluña	259	86	82	27,2	51	16,9
C. Valencia	219	93,6	122	52,1	38	16,2
Extremadura	105	81,4	56	43,4	18	14
Galicia	159	91,4	45	25,9	10	5,7
Madrid	232	85,3	67	24,6	27	9,9
Murcia	135	97,1	70	50,4	21	15,1
Navarra	87	74,4	32	27,4	11	9,4
País Vasco	122	76,6	24	15,1	17	10,7
La Rioja	90	83,3	20	18,5	9	8,3
Ceuta	22	88	7	28	3	12
Melilla	17	68	4	16	2	8
		NS		NS		NS
<i>Chi2</i>	114.32 gl: 18	.000	212.54 gl= 18	.000	71.395 gl= 18	.000

Figura 4.8. Juego según comunidad autónoma de residencia



4.2. ¿Cuánto juegan?

4.2.1. Gasto según categorías de juego

Se considerará el total del gasto en Euros (€) en todo tipo de juego, considerando dos distintas posibilidades:

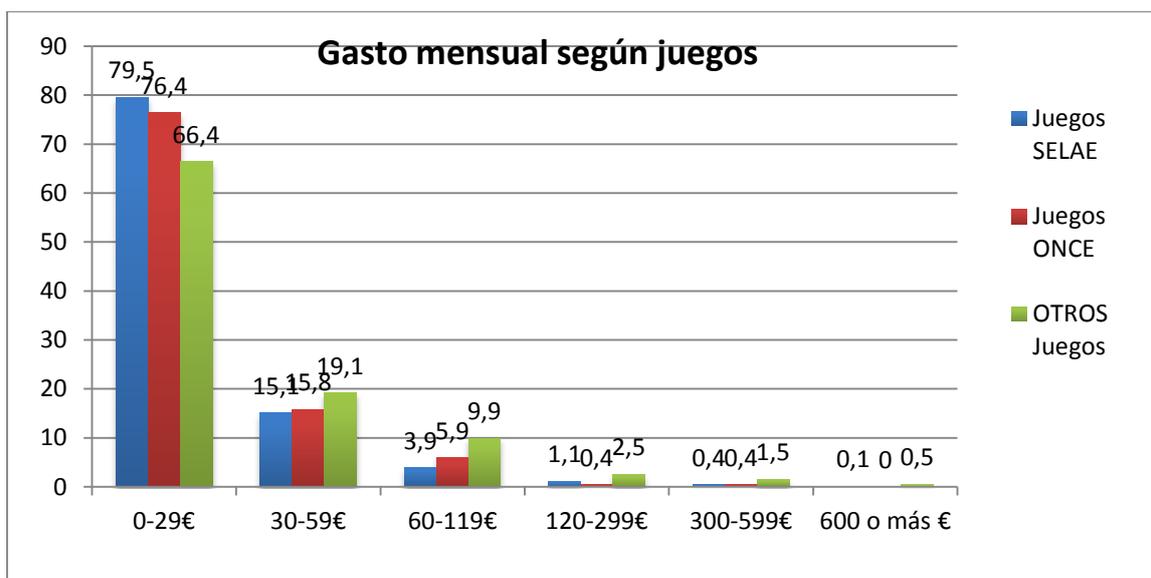
- Tres categorías: Juegan a juegos de la SELAE, ONCE u OTROS, con independencia de si juegan también a juegos de otras categorías
- Siete Categorías: Juegan a juegos de la SELAE, ONCE u OTRO, considerando si juegan también a juegos de otras categorías

4.2.1.1. Gasto en el último mes según categorías de juego: Tres categorías

Tabla 4.9. Gasto en el último mes según tres categorías de juego

Gasto en el último mes (2036)	Juega SELAE (1958) N	Juega SELAE (100%) %	Juega ONCE (992) N	Juega ONCE (100%) N	Juega OTROS (393) N	Juega OTROS (100%) %
0-29€	1557	79,5	758	76,4	261	66,4
30-59€	295	15,1	157	15,8	75	19,1
60-119€	76	3,9	59	5,9	39	9,9
120-299€	21	1,1	14	1,4	10	2,5
300-599€	7	0,4	4	0,4	6	1,5
600 o más €	2	0,1	0	0	2	0,5
		NS		NS		NS
<i>Chi-2</i>	2.27 gl: 5	.812	30.56 gl=5	.000	101.69 gl= 5	.000

Figura 4.9. Gasto mensual en juegos dividido en grupos según cantidades jugadas



Los datos destacan el amplio número de personas que gastan menos de 30 € al mes en cualquiera de las categorías de juego. Nuevamente son muy similares los datos para juegos SELAE y ONCE, y algo diferentes para OTROS Juegos.

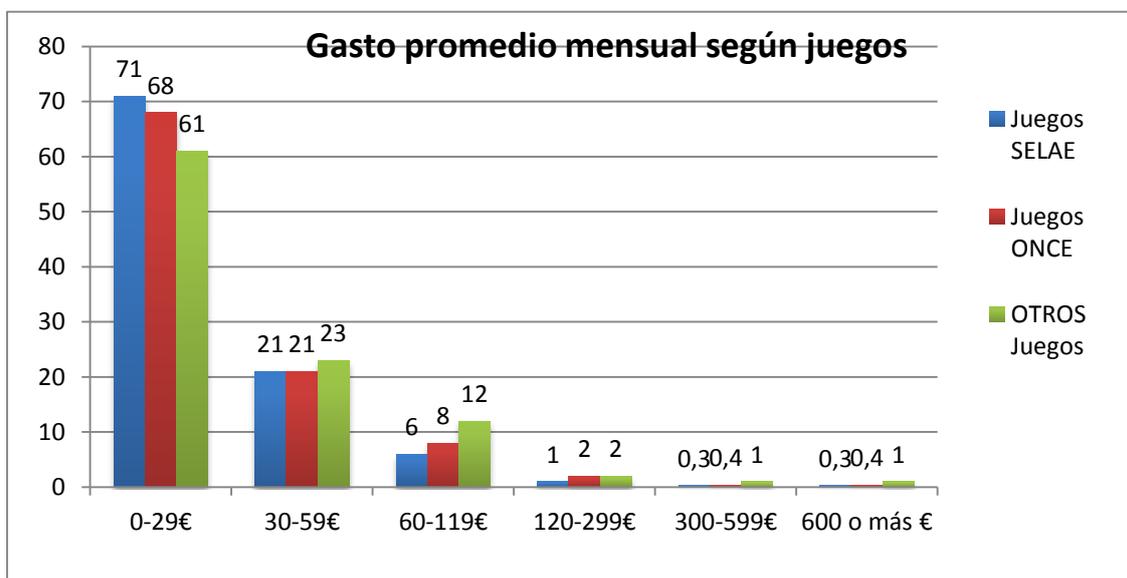
Así, en la categoría inferior (0-29 €) los porcentajes en juegos SELAE (79,5) y ONCE (76,4) son netamente superiores al de OTROS (66,4). Por otro lado, el porcentaje de los que juegan a juegos SELAE y ONCE es inferior en todas las categorías comparada con OTROS juegos, salvo en la de menos de 29 €. Parece, pues, que el gasto mayor provendría del juego a OTROS Juegos.

4.2.1.2. Gasto promedio al mes en el último año según categorías de juego: Tres categorías

Tabla 4.10 Gasto promedio al mes en el último año, según tres categorías de juego

Gasto promedio al mes en el último año (2010)	Juega SELAE N (1931)	Juega SELAE %	Juega ONCE N (979)	Juega ONCE %	Juega OTROS N (389)	Juega OTROS %
0-29€	1375	71,2	667	68,1	239	61,4
30-59€	408	21,1	208	21,1	89	22,9
60-119€	118	6,1	80	8,2	45	11,6
120-299€	18	0,9	16	1,6	7	1,8
300-599€	6	0,3	4	0,4	5	1,3
600 o más €	6	0,3	4	0,4	4	1
		NS		NS		NS
Chi-2	7.53gl: 5	.184	25.46 gl=5	.000	57.60 gl= 5	.000

Figura 4.10.- Gasto promedio mensual en el último año



En general, se reducen los porcentajes de personas que juegan menos de 30 € al mes en todas las categorías. Nuevamente los juegos de la SELAE y ONCE, presentan unos porcentajes de gasto por casillas muy similares, siendo más elevados los porcentajes de los que juegan a OTROS en todas las casillas están por encima de 30€. Parece pues algo mayor, aunque sin grandes diferencias, los porcentajes de gasto entre

los jugadores de OTROS juegos con respecto a los de la SELAE y ONCE. Con todo, destaca que el gasto mensual promedio en juego es reducido.

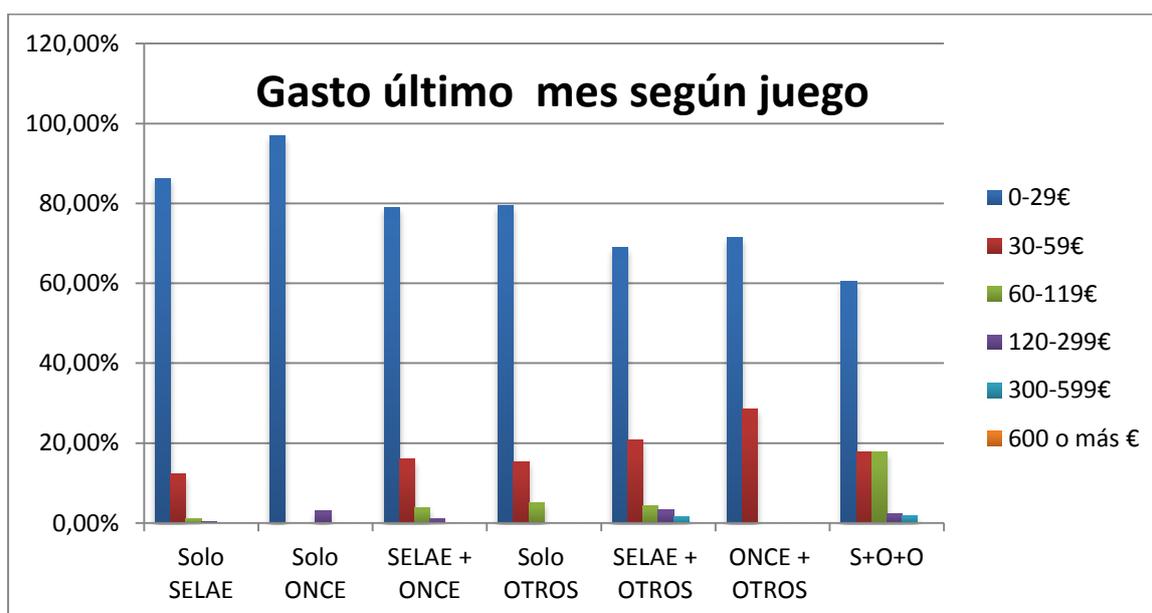
4.2.1.3. Gasto del último mes en todo tipo de juegos: Siete categorías

Tabla 4.11. Gasto en el último mes (siete categorías de juego)

Gasto en el último mes (2036)		Solo SELAE (822)	Solo ONCE (32)	SELAE + ONCE (789)	Solo OTROS (39)	SELAE + OTROS (183)	ONCE + OTROS (7)	SELAE ONCE OTROS (164)
0-29€	(N)	709	31	623	31	126	5	99
	(%)	86,3%	96,9%	79,0%	79,5%	68,9%	71,4%	60,4%
30-59€	(N)	102	0	126	6	38	2	29
	(%)	12,4%	,0%	16,0%	15,4%	20,8%	28,6%	17,7%
60-119€	(N)	9	0	30	2	8	0	29
	(%)	1,1%	,0%	3,8%	5,1%	4,4%	,0%	17,7%
120-299€	(N)	2	1	9	0	6	0	4
	(%)	,2%	3,1%	1,1%	,0%	3,3%	,0%	2,4%
300-599€	(N)	0	0	1	0	3	0	3
	(%)	,0%	,0%	,1%	,0%	1,6%	,0%	1,8%
600 o más €	(N)	0	0	0	0	2	0	0
	(%)	,0%	,0%	,0%	,0%	,1%	,0%	,0%

Chi-2: 192,86: gl= 30, NS= .000

FIGURA 4.11. Gasto del último mes según juego



En general, como se ha venido viendo en páginas anteriores, el gasto en juego es relativamente reducido, si bien parece depender del número de juegos a los que se

juego. A mayor número de estos, mayor es el gasto. El mayor porcentaje de personas que gastan menos de 30 € al mes corresponde a los que solo juegan a la ONCE (97%), seguidos por los de solo a la SELAE (86%) y solo a OTROS (80%). En esa misma dirección los que más gastan son los que juegan a juegos en las tres categorías, pues solo el 60% juega menos de 30 €. No parece haber mucha diferencia en función del grupo de juegos, aunque claramente los que solo juegan a la ONCE son los que menos parecen gastar al mes.

4.2.1.4. Gasto promedio al mes durante el último año en todo tipo de juegos: Siete categorías

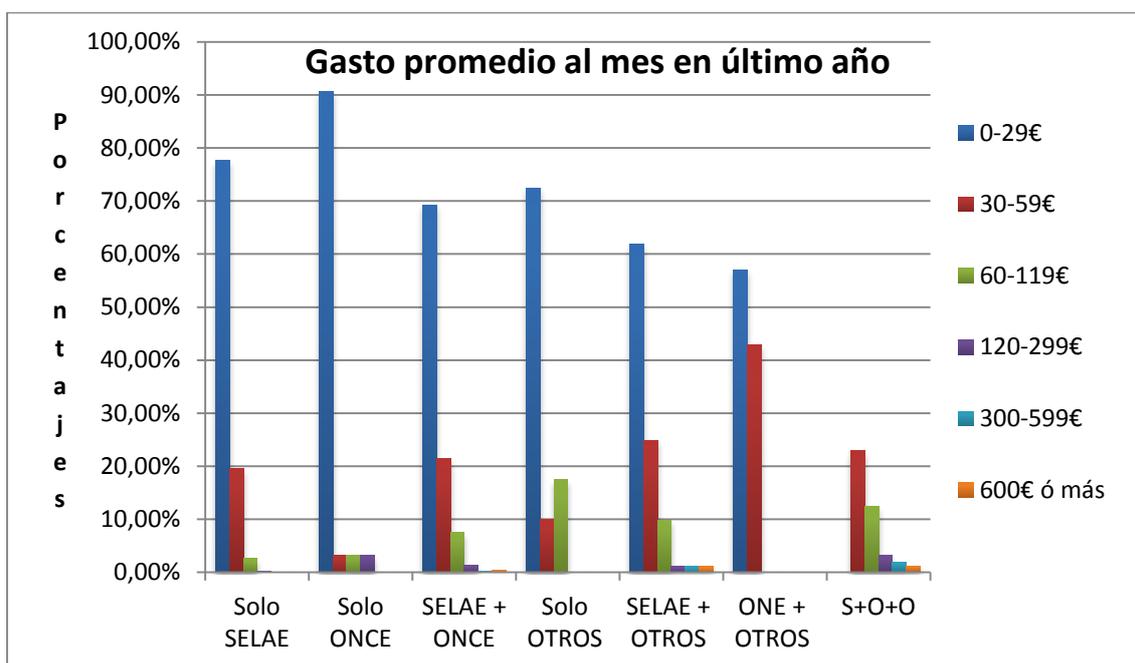
Tabla 4.12. Gasto promedio al mes en el último año, siete categorías de juego

Gasto promedio al mes durante el último año (2010)	Solo SELAE (810)	Solo ONCE (32)	SELAE + ONCE (779)	Solo OTROS (40)	SELAE + OTROS (181)	ONCE + OTROS (7)	SELAE ONCE OTROS (161)
0-29€ (N)	629	29	540	29	112	4	94
(%)	77,7%	90,6%	69,3%	72,5%	61,9%	57,1%	58,4%
30-59€ (N)	159	1	167	4	45	3	37
(%)	19,6%	3,1%	21,4%	10,0%	24,9%	42,9%	23,0%
60-119€ (N)	21	1	59	7	18	0	20
(%)	2,6%	3,1%	7,6%	17,5%	9,9%	,0%	12,4%
120-299€ (N)	1	1	10	0	2	0	5
(%)	,1%	3,1%	1,3%	,0%	1,1%	,0%	3,1%
300-599€ (N)	0	0	1	0	2	0	3
(%)	,0%	,0%	,1%	,0%	1,1%	,0%	1,9%
600 o más € (N)	0	0	2	0	2	0	2
(%)	,0%	,0%	,3%	,0%	1,1%	,0%	1,2%

$\chi^2 = 115,08$: $gl = 30$, $NS = .000$

Cuando se estima el promedio al mes del último año, en general aparece un gasto superior al estimado en el último mes, que afecta a todos los tipos de juego, bajando alrededor de un 10% el porcentaje de los que juegan menos de 30 €. También se reducen los porcentajes en las casillas superiores de gasto, de forma que no hay representantes en casillas superiores a 300 € en ninguna categoría de juego en solitario, y tanto en juegos SELAE como ONCE, solo hay un representante por encima de 120 €. Esta reducción de los valores extremos probablemente tenga que ver con el hecho de ser un recuerdo algo más demorado que el gasto en el último mes y la tendencia natural de regresión a la media. Como era de esperar, cuando se juega a juegos de las tres categorías es cuando aumentan los porcentajes de jugadores en las casillas de gasto superiores.

Figura 4.12. Gasto promedio al mes en el último año



A partir de estos resultados y considerando las cantidades de dinero invertido en el juego, se ha considerado adecuado dividir a los jugadores en función de una cantidad de referencia (90 €), para ver si su distribución establece diferencias entre los jugadores de las distintas categoría de juego.

4.2.1.5. Gasto en el último mes dicotomizado (90 €): Tres categorías

Tabla 4.13. Gasto en el último mes dicotomizado a partir de 90€, tres categorías de juego

Gasto en el último mes (2036)	Juega SELAE (1958) N	Juega SELAE (100%) %	Juega ONCE (992) N	Juega ONCE (100%) %	Juega OTROS (393) N	Juega OTROS (100%) %
0-89 €	1904	97,2	955	96,3	362	92,1
90 o más	54	2,8	37	3,7	31	7,9
		NS		NS		NS
<i>Chi-2</i>	,011 gl= 1	1.00	6.94 gl=1	,018	48.06 gl = 1	.000

Como puede verse, se mantiene la tónica de las tablas anteriores. Los porcentajes de personas que juegan 90 € o más al mes en la categoría de OTROS juegos al menos duplican a los porcentajes de personas que juegan a juegos SELAE y ONCE. Estos datos son importantes si se tiene en cuenta que los porcentajes de

personas con problemas de juego están alrededor del 2%, como se indicará en la parte número 5.

4.2.1.6. Gasto en el último mes dicotomizado (90 €): Siete categorías

Tabla 4.14. Gasto en el último mes dicotomizado a partir de 90 € (siete categorías de juego)

Gasto durante el último mes (2036)	Solo SELAE (822)	Solo ONCE (32)	SELAE + ONCE (789)	Solo OTROS (39)	SELAE + OTROS (183)	ONCE + OTROS (7)	SELAE ONCE OTROS (164)
0-89€ (N)	816	31	771	38	171	7	146
(%)	99,3%	96,9%	97,7%	97,4%	93,4%	100,0%	89,0%
90 ó más (N)	6	1	18	1	12	0	18
(%)	,7%	3,1%	2,3%	2,6%	6,6%	,0%	11,0%

$\chi^2= 64.81$; $gl= 6$, $NS= .000$

Lo mismo que la tabla anterior, esta señala diferencias escasas entre los grupos, salvo la tendencia general apuntada (a mayor número de categorías de juegos, mayor porcentaje de jugadores que gastan más de 90 €), si bien el escaso tamaño de la muestra en algunas categorías señala la necesidad de considerar los datos con precaución. Quizá habría sido interesante establecer un punto de corte del gasto en el juego más bajo, dado que el promedio de gasto mensual está en 25,59 €, pero la relevancia de este dato se supedita a su capacidad para señalar posibles personas con problemas de juego. Un gasto de 25 o 50 € al mes en juego no parece poder considerarse como un factor relevante a tal efecto. Por el contrario quizá hubiera sido mejor elevar el punto de corte, pero ya se ha visto como las frecuencias son muy reducidas, en cuyo caso es mejor el análisis anterior más segmentado que esta propuesta dicotomizada. Por eso se decide no continuar con estos análisis.

4.2.2. Percepción del gasto en juego

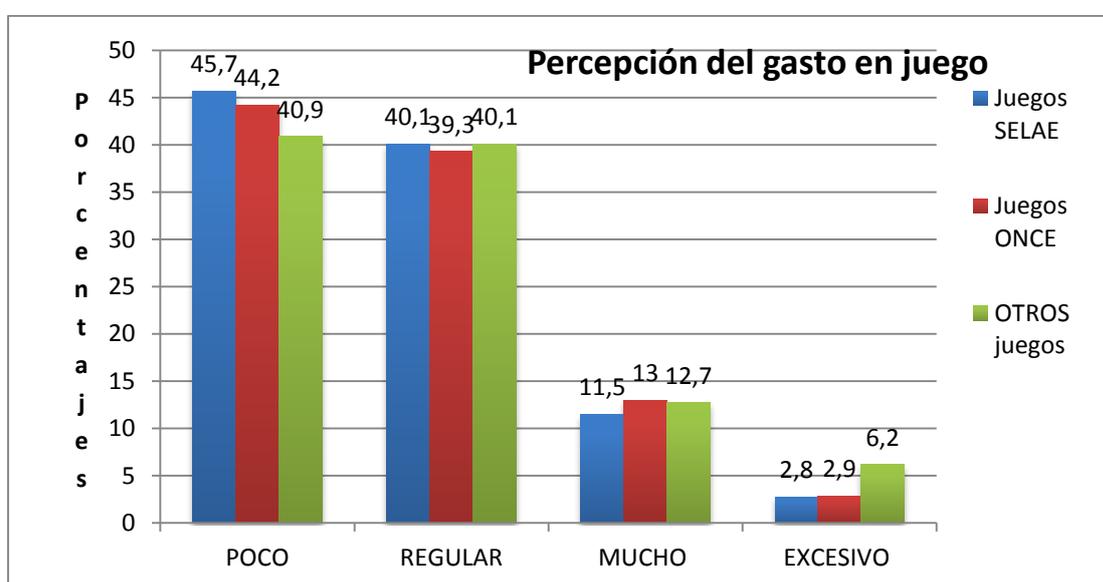
4.2.2.1. Percepción de gasto en juego: Tres categorías

Tabla 4.15. Percepción del gasto en juego (tres categorías)

Percepción del gasto (2073)	Juega SELAE N	Juega SELAE %	Juega ONCE N	Juega ONCE %	Juega OTROS N	Juega OTROS %
Poco	908	45,7	443	44,2	164	40,9
Regular	797	40,1	400	39,9	161	40,1
Mucho	228	11,5	130	13	51	12,7
Excesivo	56	2,8	29	2,9	25	6,2
		NS		NS		NS
χ^2	1.83	.608	5.57	.134	22.54	.000
	$gl: 3$		$gl= 3$		$gl= 3$	

Los resultados son relativamente similares para las tres categorías de juegos en la mayoría de las opciones. No obstante destaca que un 6.2% de los que juegan a OTROS juegos consideran que tiene un juego excesivo, mientras que los porcentajes en esta casilla de los juegos SELAE (2,8%) y ONCE (2,9%) son inferiores a la mitad de ese valor. Un 6,2% de personas que consideran que gastan demasiado dinero en juego es una cifra bastante elevada, que quizá esté señalando la percepción de problema por parte del jugador. Además es de reseñar que en este caso las diferencias en función del tipo de juego alcanzan la significación estadística.

Figura 4.13. Percepción del gasto en juego



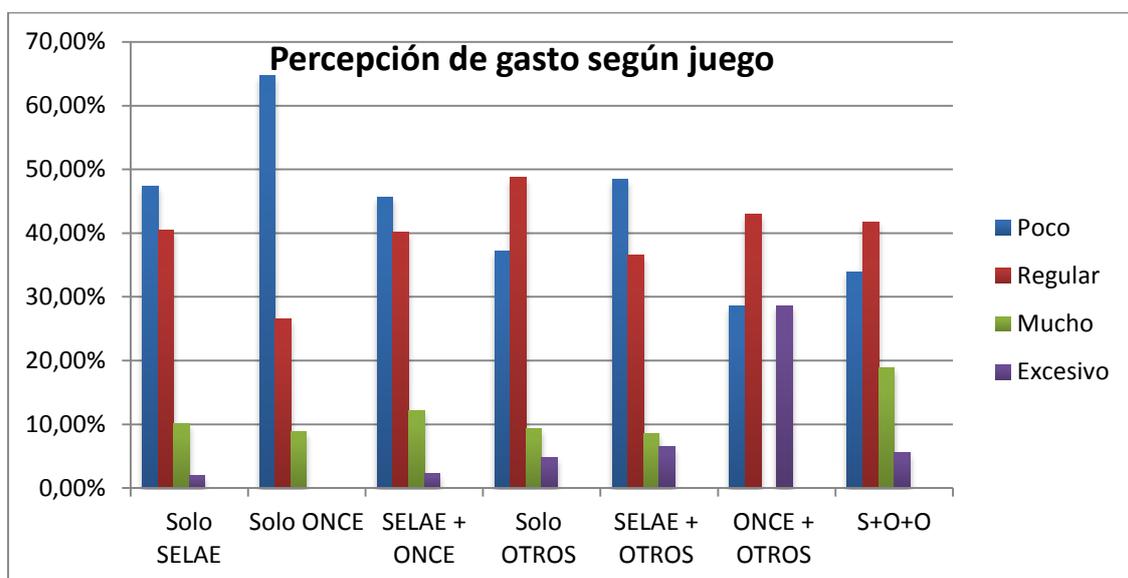
4.2.2.2. Percepción del gasto en juego: Siete categorías

Tabla 4.16. Percepción de gasto en juego: Siete categorías

Percepción del gasto en juego (2073)	Solo SELAE	Solo ONCE	SELAE + ONCE	Solo OTROS	SELAE + OTROS	ONCE + OTROS	SELAE ONCE OTROS
Poco (N)	399	22	363	16	90	2	56
(%)	1 H 200 s..	64,7%	45,6%	37,2%	48,4%	28,6%	33,9%
Regular (N)	341	9	319	21	68	3	69
(%)	40,5%	26,5%	40,1%	48,8%	36,6%	42,9%	41,8%
Mucho (N)	85	3	96	4	16	0	31
(%)	10,1%	8,8%	12,1%	9,3%	8,6%	,0%	18,8%
Excesivo (N)	17	0	18	2	12	2	9
(%)	2,0%	,0%	2,3%	4,7%	6,5%	28,6%	5,5%

Chi-2: 57.31; gl= 18; NS= .000

Figura 4.14 Percepción de gasto en juego: siete categorías de juego.



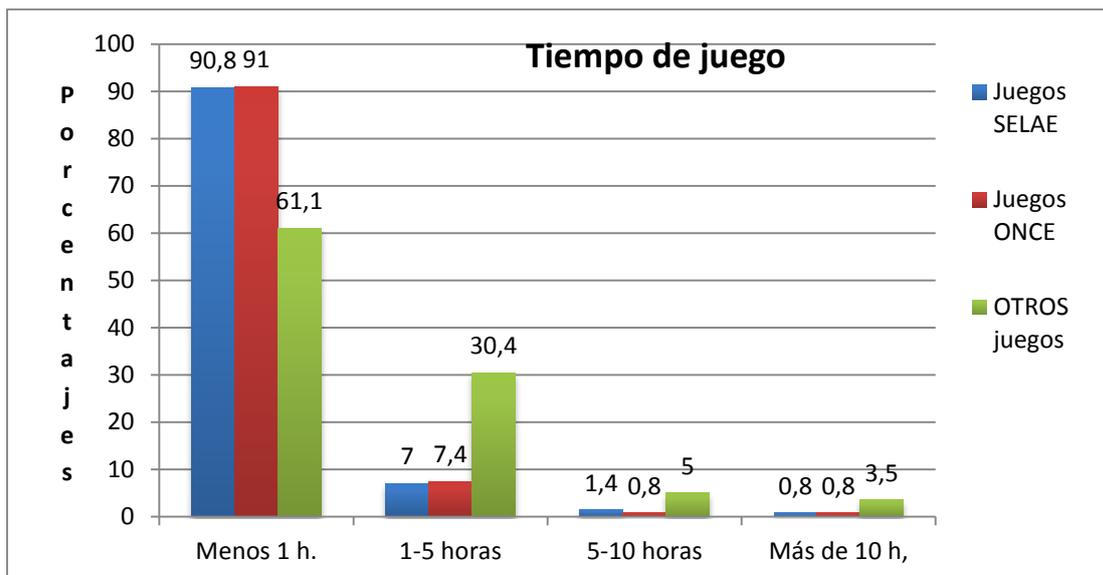
Nuevamente destaca que, conforme aumenta el número de grupos de juegos en los que se participa, aumenta la percepción de juego excesivo. La categoría que implica los tres tipos de juego presenta los valores más elevados en las dos casillas de Mucho y Excesivo. Por otro lado, los juegos de la ONCE, al menos cuando se juega solo a ellos, son los que presentan porcentajes significativamente más altos en la casilla de Poco, y más bajos en el resto. Así pues, los que juegan solo a juegos de la ONCE son los que tienen una menor percepción de gasto. No obstante esta tendencia no se mantiene cuando además juegan a otros juegos. El dato referido a la combinación ONCE + OTROS juegos, que señala que un 28.6% consideran que el gasto es excesivo, debe relativizarse dado el escaso número de participantes (7) de toda la categoría.

4.2.3. Tiempo en Juego: Tres categorías

Tabla 4.17. Tiempo dedicado a jugar

Tiempo dedicado a jugar (2073)	Juega SELAE N	Juega SELAE %	Juega ONCE N	Juega ONCE %	Juega OTROS	Juega OTROS
Menos 1 horas	1807	90,8	912	91	245	61,1
1-5 horas	140	7	74	7,4	122	30,4
5-10 horas	27	1,4	8	0,8	20	5
Más 10 horas	12	0,8	8	0,8	14	3,5
		NS		NS		NS
<i>Chi2</i>	47.45 gl: 3	.000	5.93 gl=3	.115	466.42 gl=3	.000

Figura 4.15.- Tiempo dedicado a jugar



Vuelven a aparecer dos patrones diferenciados de juego: las personas que juegan a juegos de la SELAE y ONCE, que en su inmensa mayoría (91%) dedican al juego menos de una hora, frente a los OTROS juegos en los que ese porcentaje baja hasta el 61,1%. Es evidente que el tiempo dedicado a unos juegos y otros es diferente, aunque llama la atención que solo un 8,5% reconozcan jugar más de 5 horas a la semana en el caso de OTROS juegos, pues por definición son juegos que implican una cierta cantidad de tiempo.

Tabla 4.18. Tiempo dedicado al juego (siete categorías)

Tiempo dedicado a jugar (2073)	Solo SELAE	Solo ONCE	SELAE + ONCE	Solo OTROS	SELAE + OTROS	ONCE + OTROS	SELAE ONCE OTROS
Menos 1 horas	822 (97,6)	33 (97,1)	766 (96,2)	20 (46,5)	112 (60,2)	6 (85,7)	107 (64,8)
1-5 horas	13 (1,5)	1 (2,9)	27 (3,4)	21 (48,8)	55 (29,6)	1 (14,3)	45 (27,3)
5-10 horas	7 (0,8)	0 (0)	2 (0,3)	2 (4,7)	12 (6,5)	0 (0)	6 (3,6)
Más 10 horas	0 (0)	0 (0)	1 (0,1)	0 (0)	7 (3,8)	0 (0)	7 (4,2)
		NS					
<i>Chi-2</i>	510.50 gl: 18	.000					

Se constatan nuevamente los dos patrones de juego, incluso de forma más diferenciada que en la tabla anterior, y con diferencias significativas. Frente a las personas que juegan a juegos de la SELAE y ONCE, que en más del 97% dedican al juego menos de una hora, en el grupo de los OTROS juegos el porcentaje no llega ni al

50% (46,5%). Todos los que dicen dedicar más de 10 horas semanales están incluidos en las categorías con OTROS, salvo 1 persona que se incluye en la categoría SELAE+ ONCE, la cuestión en este caso es qué hace para dedicar 10 horas a jugar a esos juegos. Quizá la explicación pueda venir por considerar el tiempo dedicado a pensar en posibles resultados en apuestas como la quiniela. En resumen dedican mucho más tiempo al juego cuando se juega a OTROS juegos, sea de forma exclusiva o no.

Tabla 4.19. Percepción del tiempo dedicado a jugar

Tiempo dedicado a jugar (2073)	Solo SELAE	Solo ONCE	SELAE + ONCE	Solo OTROS	SELAE + OTROS	ONCE + OTROS	SELAE ONCE OTROS
Poco (N)	595	31	541	19	95	4	78
(%)	70,7	91,2	68	44,2	51,1	57,1	47,3
Regular(N)	179	3	178	17	71	3	67
(%)	21,3	8,8	22,4	39,5	38,2	42,9	40,6
Mucho (N)	50	0	61	6	13	0	16
(%)	5,9	0	7,7	14	7	0	9,7
Excesivo (N)	18	0	16	1	7	0	4
(%)	2,1	0	2	2,3	3,8	0	2,4

Chi-2 81,302; gl 18; ns .000

La percepción del tiempo dedicado a jugar reproduce el mismo patrón doble, en general los que juegan a juegos SELAE y ONCE muy mayoritariamente consideran que juegan poco. Los que juegan solo a OTROS juegos opinan esto pero no de forma mayoritaria (44.2). Asimismo cuando se combinan con otros juegos, las categorías que incluyen OTROS son en general las que tienen mayores porcentajes (como siempre no se considera la categoría ONCE+OTROS, dado el escaso n). Llama la atención que a pesar de que ningún jugador de la SELAE juega más de 10 horas y solo 7 más de 5 horas, sin embargo 68 (8%) perciben que juegan mucho o excesivo tiempo. Parece que en la misma línea de la percepción del gasto, se considera más excesiva la percepción que el tiempo de juego real.

4.3. Motivos para jugar

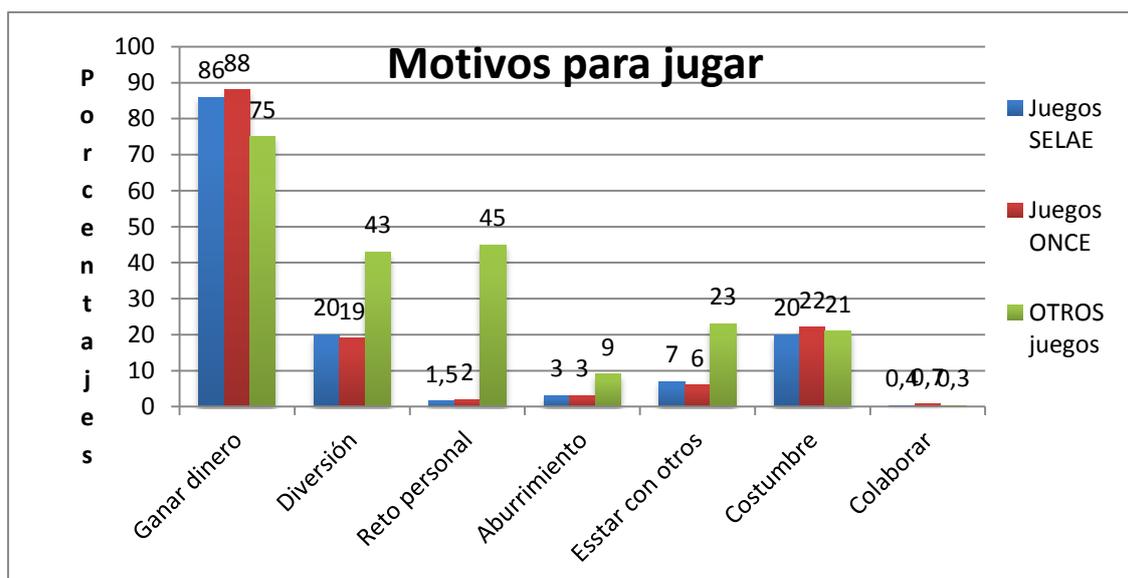
4.3.1. Motivos para jugar: Tres categorías

Tabla 4.20. Motivos para jugar (tres categorías)

Motivos para jugar (2065)	Juega SELAE N	Juega SELAE %	Juega ONCE N	Juega ONCE %	Juega OTROS N	Juega OTROS %
Ganar dinero	1725	86,7***	883	88,1**	301	75,1***
Diversión	394	19,9***	190	19	174	43,5***
Reto Personal	29	1,5**	17	1,7	18	4,5***
Evitar Aburrimiento	59	3	27	2,7	38	9,5***
Estar con otras personas	140	7,1***	64	6,4	93	23,3***
Costumbre	404	20,4**	222	22,2**	84	21
Colaborar/Solidaridad	7	0,4	7	0,7*	1	0,3

CHI-2: * = Significativo .05; ** = significativo .01; *** = significativo .001

Figura 4.16.- Motivos para jugar (tres categorías)



Debe señalarse que en este apartado, cada persona podía indicar más de un motivo.

4.3.2. Motivos para jugar: Siete Categorías

Tabla 4.21. Motivos para jugar (siete categorías)

Motivación para jugar (2065)	Solo SELAE	Solo ONCE	SELAE + ONCE	Solo OTROS	SELAE + OTROS	ONCE + OTROS	SELAE ONCE OTROS	Chi-2 gl Ns
Ganar dinero (N)	741	28	713	25	134	5	137	
(%)	88,0%	82,4%	89,6%	58,1%	72,0%	71,4%	83,0%	Chi2: 71.93 Gl: 6 Ns: .001
Diversión (N)	127	6	122	26	86	3	59	
(%)	15,2%	18,2%	15,4%	61,9%	46,2%	42,9%	35,8%	Chi2: 171.34 Gl: 6 Ns: .001
Reto Personal(N)	6	2	8	3	8	0	7	
(%)	,7%	6,1%	1,0%	7,1%	4,3%	,0%	4,2%	Chi2: 33.36 Gl: 6 Ns: .001
Evitar aburrimiento (N)	14	0	12	4	19	1	14	
(%)	1,7%	,0%	1,5%	9,5%	10,2%	14,3%	8,5%	Chi2: 69.40 Gl: 6 Ns: .001
Estar con otros (N)	36	0	27	15	41	1	36	
(%)	4,3%	,0%	3,4%	35,7%	22,0%	14,3%	21,8%	Chi2: 187.17 Gl: 6 Ns: .001
Costumbre (N)	154	1	170	2	31	2	49	
(%)	18,4%	3,0%	21,4%	4,8%	16,7%	28,6%	29,7%	Chi2: 25.85 Gl: 6 Ns: .001
Colaborar/ * Solidaridad (N)	0	1	6	0	1	0	0	
(%)	,0%	3,0%	,8%	,0%	,5%	,0%	,0%	Chi2: 12.96 Gl: 6 Ns= .04

Nuevamente aparecen motivaciones prácticamente iguales en los juegos SELAE y ONCE, y diferencias en ambos con respecto a los OTROS juegos. La diferencia más importante es que, en las personas que juegan a OTROS juegos, aunque la motivación

principal sea ganar dinero (75,1%), casi la mitad (43,5%) dicen jugar por “diversión”, lo que supone un porcentaje superior al doble de lo indicado en los que juegan a Juegos SELAE y ONCE.

También es muy diferente el porcentaje de personas que juegan “para estar con otras personas”, triplicándose en el caso de OTROS Juegos con respecto a los Juegos SELAE y ONCE. Todo esto parece poner de relieve un perfil de juego como entretenimiento, en las personas que juegan a OTROS juegos que no aparece en las que juegan a los juegos de SELAE y ONCE.

Se repite la tendencia de los valores anteriores, pero ahora todas las comparaciones arrojan diferencias significativas. Un porcentaje muy elevado de los jugadores de la SELAE (88%) y ONCE (82%) indican entre sus motivaciones ganar dinero, lo que contrasta con un porcentaje más reducido en los jugadores de OTROS juegos (58%). Asimismo, en Juego para divertirse, un porcentaje elevado de los jugadores de OTROS juegos (62%) contrasta con porcentajes bajos en los de juegos SELAE (15%) y ONCE (18%). Así, mientras en los juegos SELAE y ONCE la motivación predominante y casi única es “Ganar dinero”, en los OTROS juegos esta motivación no es la predominante (58%) sino la de diversión (62%). Además, en los juegos SELAE y ONCE apenas se elige otra motivación que el ganar dinero, mientras que en los OTROS se eligen otras dos motivaciones con porcentajes por encima del 35%, es decir, se da una elevada importancia a otras motivaciones además del ganar dinero. Parece, pues, que se accede con distinta motivación a los diferentes juegos, eso sí, los juegos de la SELAE y la ONCE siguen patrones muy similares, y a la vez muy diferentes en comparación con los OTROS juegos. Finalmente destaca un porcentaje elevado (18%) de jugadores que han señalado que juegan “por costumbre” a los juegos de la SELAE, frente a porcentajes inferiores al 5% en juego ONCE y OTROS juegos.

4.4. Accesibilidad de los juegos

Dado que uno de los factores determinantes para jugar y también para la presencia de problemas con el juego es la accesibilidad de los juegos, el objetivo de este apartado es analizar hasta qué punto se consideran accesibles los distintos juegos.

La información que se pide a las personas en la encuesta es: "... indíqueme los 5 juegos de azar con apuesta a los que le resulta más fácil acceder a jugar". Se analizarán teniendo en cuenta tanto a los que no juegan, como a los que juegan, considerando en este caso a los que juegan agrupados en las 7 categorías ya utilizadas. Se analiza la accesibilidad de cada uno de los juegos de forma independiente.

Tabla 4.22. Grado de accesibilidad de los juegos considerando siete categorías de jugadores y los no jugadores.

Grado de accesibilidad de cada juego	NO JUEGA	Solo SELAE	Solo ONCE	SELAE + ONCE	Solo OTROS	SELAE + OTROS	ONCE + OTROS	SELAE ONCE OTROS
N	280	1379	32	748	43	177	6	162
SELAE								
Lotería Nacional	35,6%	35,2%	32,4%	39,9%	37,2%	34,9%	42,9%	32,7%
Lotería Navidad ***	33,0%	41,3%	26,5%	49,4%	37,2%	40,9%	,0%	37,6%
Lotería Primitiva ***	44,8%	57,5%	38,2%	67,2%	62,8%	57,5%	42,9%	55,2%
Euromillones***	24,8%	39,0%	14,7%	40,1%	34,9%	34,9%	28,6%	45,5%
Bonoloto**	26,3%	33,1%	32,4%	35,7%	51,2%	31,2%	14,3%	27,3%
El Gordo Primit.	10,2%	15,5%	14,7%	17,3%	20,9%	12,9%	,0%	12,1%
El Quinigol	4,1%	5,0%	,0%	4,0%	4,7%	2,7%	,0%	3,6%
Lototurf	1,9%	2,2%	2,9%	2,0%	2,3%	1,1%	14,3%	1,2%
Quíntuple plus	1,6%	2,3%	2,9%	1,4%	2,3%	2,2%	,0%	0,6%
Quiniela Fútbol	20,0%	26,2%	23,5%	24,0%	23,3%	18,8%	14,3%	21,2%
ONCE								
Cupón/Cuponazo ***	43,2%	42,0%	47,1%	62,9%	46,5%	40,3%	28,6%	50,3%
Rascas ***	19,7%	22,0%	52,9%	27,6%	27,9%	18,3%	57,1%	24,2%
Eurojackpot ***	4,1%	5,1%	5,9%	4,4%	14,0%	1,6%	42,9%	6,1%
Superonce	4,1%	6,9%	11,8%	5,9%	9,3%	2,7%	,0%	7,9%
OTROS								
Cartas+Apues ***	13,0%	12,9%	23,5%	9,9%	14,0%	24,2%	57,1%	23,6%
Bingo *	23,5%	19,7%	35,3%	17,6%	27,9%	23,1%	28,6%	23,6%
Máquinas Rec*	33,3%	27,6%	29,4%	25,1%	27,9%	34,4%	28,6%	27,9%
Casas Apuestas Deportivas **	7,9%	11,4%	14,7%	6,0%	2,3%	13,4%	14,3%	10,9%
Casinos	10,5%	12,6%	11,8%	8,9%	11,6%	12,4%	14,3%	10,9%
Videojuego con Apuesta ***	9,5%	7,7%	11,8%	7,0%	2,3%	18,8%	14,3%	10,9%
Otras apuestas**	3,8%	2,0%	2,9%	2,4%	2,3%	7,0%	14,3%	4,2%

CHI-2: * = Significativo .05; ** = significativo .01; *** = significativo .001

Lo primero que destaca es la disparidad de opiniones sobre la accesibilidad de los juegos, de hecho en la mayoría de ellos las diferencias establecidas a través de Chi-2 resultan significativas.

En segundo lugar, las diferencias en el grado de accesibilidad a algunos juegos. Así, la Primitiva, el Cupón/Cuponazo y algo menos la Lotería de Navidad, aparecen

señaladas como las más accesibles por alrededor del 50% de los encuestados. Otros, como la Quíntuple plus, Lototurf o El Quinigol no llegan al 5%.

Era esperable que cada grupo señalara como más accesibles los juegos a los que juega, pero no siempre es así. Los que juegan a la ONCE consideran más accesibles los juegos agrupados en OTROS juegos, y además los consideran más accesibles que los propios que juegan a esos juegos. Sin embargo, consideran menos accesibles los juegos de la SELAE que los jugadores que juegan a juegos SELAE.

En algunos juegos, como Quinielas, Máquinas recreativas o Casinos, los porcentajes de accesibilidad percibida en los distintos grupos son próximos, mientras que en otros, como el cupón/cuponazo, rascas, eurojackpot y cartas, son bastante dispares. Por ejemplo, en el caso de los Rascas, son señalados por el 53% de los que juegan solo a la ONCE, mientras que el grupo de juegos de SELAE y OTROS solo lo señalan en el 18,3%.

Destaca también que los jugadores que juegan a los tres tipos de juegos (SELAE, ONCE y OTROS juegos) no señalan porcentajes muy elevados de accesibilidad en la mayoría de los juegos. Este dato puede servir como resumen dado que, en realidad, salvo en los casos de juegos menos conocidos (p.ej.: Rascas), no parece que el grado de accesibilidad percibido sea muy determinante para jugar o no a esos juegos.

Como en otros casos, la muestra total del grupo ONCE+OTROS juegos es de solo 6 sujetos, por lo que la representatividad de los datos de ese grupo deben cuestionarse.

4.5. Grado de peligrosidad percibida en los Juegos

4.5.1. Grado de peligrosidad percibida juego directo versus Internet (Tres categorías)

Tabla 4.23. Grado de peligrosidad de los juegos considerando tres categorías de jugadores

Considera más peligroso el juego D/I	Juega SELAE N	Juega SELAE %		Juega ONCE N	Juega ONCE %		Juega OTROS N	Juega OTROS %
Directo	741	30		332	35		137	35,3
Internet	1725	70		616	65		251	64,7
<i>Chi-2</i>	.646 Gl =1	n.s.		18.70 Gl= 1	.000		6.56 Gl= 1	.01

Claramente se señala, por parte de todos los grupos de jugadores, que el juego por Internet se percibe bastante más peligroso que el juego en directo, siendo las diferencias significativas en dos de los tres grupos. Parece que la mayoría de los encuestados está de acuerdo en considerar más peligroso el juego a través de Internet que en directo, lo que coincide con las consideraciones técnicas al respecto.

4.5.2. Grado de peligrosidad percibida del juego directo frente a Internet (Siete categorías)

Tabla 4.24. Grado de peligrosidad de los juegos en directo/internet considerando siete categorías de jugadores y los no jugadores

Considera más peligroso el juego D/I	Solo SELAE	Solo ONCE	SELAE + ONCE	Solo OTROS	SELAE + OTROS	ONCE + OTROS	SELAE ONCE OTROS
Directo (N)	352	4	264	12	61	0	64
(%)	25,5%	12,5%	35,3%	27,9%	34,5%	,0%	39,5%
Internet (N)	1027	28	484	31	116	6	98
(%)	74,5%	87,5%	64,7%	72,1%	65,5%	100,0%	60,5%

Chi-2: 39.22; gl: 7 ; NS : .000

En general, como ya se esperaba por los resultados anteriores, todos perciben más peligroso el juego en Internet que en directo. Con todo, se puede señalar una tendencia a considerar tanto más peligroso el juego en directo cuantas más categorías de juego se juegan. La casilla ONCE+OTROS juegos, se debe tomar con reserva pues el número de casos total es solo 6. Destaca también la alta percepción de peligrosidad (88%) de los juegos en Internet entre las personas que solo juegan a juegos de la ONCE.

4.5.3. Grado de peligrosidad percibida para cada juego según siete categorías de juegos

Como ya se ha visto, se identifican dos grupos en función del grado de peligrosidad percibida: por un lado, los juegos SELAE y ONCE, con bajo nivel de peligrosidad percibida, y, por otro, OTROS juegos, en general con un alto nivel de peligrosidad percibida, en especial Máquinas Recreativas, Bingo, Casinos y Cartas.

Si exceptuamos los datos de la columna ONCE+OTROS (por su escaso número de sujetos, 6) prácticamente entre dos tercios y cuatro quintos han escogido como juego más peligroso a las Máquinas Recreativas, seguido de el Bingo.

Debe destacarse que esta elevada puntuación de la máquinas recreativas, Casino, Bingo o Cartas, no se debe a miedo por no haber jugado (miedo a lo desconocido), pues el porcentaje más alto de los que las consideran peligrosas son los que solo han jugado a OTROS, es decir los que más probablemente han jugado a estos juegos. Lo mismo pasa con los porcentajes del Cupón/Cuponazo: los valores de éstos en el grupo de solo juegan a juegos ONCE al menos duplican a los de las otras categorías. Estos datos apuntan a que cuánto más se conoce un juego, más se valora su nivel de peligrosidad.

Sin embargo, esto no pasa con los juegos de la SELAE, pues alcanzan porcentajes superiores en sus juegos principales, en el grupo de los que juegan solo a la ONCE y el grupo de los que juegan a los tres tipos de Juegos

Tabla 4.25. Grado de peligrosidad percibida de los juegos considerando siete categorías de jugadores y los no jugadores. Dada la extensión de la tabla solo se incluyen los porcentajes, por ser el dato más indicativo.

Grado de peligrosidad de cada juego	NO JUEG A	Solo SELA E	Solo ONCE	SELAE + ONCE	Solo OTROS	SELAE + OTROS	ONCE + OTROS	SELAE ONCE OTROS
N	280	1379	32	748	43	177	6	162
SELAE								
Lotería Nacion. **	10,5%	5,8%	17,6%	7,7%	4,7%	6,5%	28,6%	9,1%
Lotería Navidad	8,6%	9,5%	17,6%	10,1%	9,3%	10,8%	,0%	7,3%
Lotería Primitiva	10,8%	9,8%	8,8%	11,2%	4,7%	13,4%	14,3%	15,2%
Euromillones	9,2%	8,5%	14,7%	6,3%	2,3%	8,6%	,0%	12,7%
Bonoloto	5,4%	7,3%	,0%	5,8%	2,3%	5,9%	14,3%	7,3%
El Gordo Primit.*	4,1%	5,4%	2,9%	3,5%	4,7%	9,1%	,0%	7,9%
El Quinigol	3,2%	2,5%	,0%	1,8%	2,3%	2,7%	14,3%	1,8%
Lototurf *	2,2%	1,9%	8,8%	3,5%	2,3%	3,2%	14,3%	3,6%
Quíntuple plus	1,6%	2,2%	8,8%	,8%	,0%	1,1%	14,3%	3,0%
Quiniela Futbol	10,8%	12,7%	14,7%	11,2%	4,7%	12,4%	28,6%	10,9%
ONCE								
Cupón/Cuponazo	8,6%	8,5%	20,6%	8,0%	9,3%	4,3%	14,3%	9,1%

Grado de peligrosidad de cada juego	NO JUEGA	Solo SELAE	Solo ONCE	SELAE + ONCE	Solo OTROS	SELAE + OTROS	ONCE + OTROS	SELAE ONCE OTROS
Rascas	10,8%	10,4%	11,8%	11,9%	16,3%	8,1%	,0%	10,9%
Eurojackpot	2,2%	3,9%	2,9%	3,9%	4,7%	1,6%	,0%	3,6%
Superonce	1,9%	1,9%	,0%	1,1%	4,7%	1,1%	,0%	,6%
OTROS								
Cartas apostand.**	52,7%	61,4%	58,8%	65,5%	67,4%	54,3%	42,9%	55,8%
Bingo ***	71,1%	72,8%	76,5%	80,3%	76,7%	62,9%	57,1%	74,5%
Máquinas Rec***	76,5%	81,2%	67,6%	86,1%	81,4%	69,9%	42,9%	83,0%
Casas Apuestas deportivas *	9,5%	48,7%	,6%	28,6%	1,1%	5,5%	,3%	5,7%
Casinos **	63,5%	67,4%	58,8%	73,1%	74,4%	63,4%	85,7%	64,2%
Videojuego Apos.	23,5%	25,9%	32,4%	27,1%	27,9%	30,6%	14,3%	26,1%
Otras apuestas*	9,8%	7,0%	2,9%	9,3%	11,6%	14,5%	,0%	11,5%

CHI-2: * = Significativo .05; ** = significativo .01; *** = significativo .001

4.6. Consideraciones al juego en función del tipo de juegos

1.- ¿A qué juegan los jugadores en España?

Destaca de forma muy clara, en lo que se refiere a cuota de jugadores, la primacía de los juegos de la SELAE.

La mayoría de los españoles (86,7%) juega a los juegos de la SELAE, sin incluir en este dato a los que juegan a la Lotería de Navidad. Contando ésta prácticamente todos los jugadores juegan a juegos de la SELAE, y un 48% juega exclusivamente a juegos de la SELAE.

El porcentaje de jugadores a juegos de ONCE (33,3%), se reduce a un tercio, pero destaca de forma especial que solo el 1,1% exclusivamente a juegos de la ONCE.

Más reducido aún es el porcentaje de jugadores que juega a OTROS juegos (13,3%), y solo el 1,4% juega exclusivamente a OTROS juegos.

En resumen, pues, los datos señalan que los españoles, cuando van a jugar a juegos de azar con apuesta, juegan esencialmente a juegos de la SELAE, la mitad a juegos de la SELAE en exclusiva y la otra mitad a juegos de la SELAE junto con otros juegos (ONCE u OTROS).

2.- Juegan en función del género

Los hombres juegan significativamente más que las mujeres a juegos de la SELAE y a otros juegos, mientras que por el contrario las mujeres juegan más que los hombres a juegos de la ONCE. No obstante, las diferencias en función del género en juegos de la SELAE u ONCE son pequeñas; las diferencias más importantes están en

los OTROS juegos, en los que los hombres (17%) casi duplican el porcentaje de las mujeres (9,8%).

3.- Juegan en función de la edad

En juegos SELAE y ONCE se juega menos a edades más jóvenes hasta estabilizarse los porcentajes hacia los 35-44 años.

En OTROS juegos se van reduciendo los porcentajes conforme avanza la edad, siendo significativamente más frecuentes entre los más jóvenes (18-24 años). Es curioso que los más jóvenes jueguen más a los OTROS juegos que suelen implicar un mayor gasto de dinero. Quizá tenga que ver en esta mayor implicación la motivación por la que se juega. Ya se ha visto que en los OTROS es muy importante la diversión y el estar con otras personas. Quizá estas motivaciones puedan estar subyaciendo a este mayor juego en los jóvenes. Tampoco es de olvidar el posible efecto de novedad o “exploratorio”, conocer o implicarse en nuevas “aventuras”, en especial de riesgo.

4.- Juegan en función del estado civil

En Juegos SELAE y ONCE, juegan menos los solteros, en OTROS juegos lo contrario. Probablemente lo indicado en el apartado anterior sea también aplicable aquí, en cuanto que los solteros suelen ser más jóvenes que los de los restantes grupos. Como puede verse los resultados son parecidos a los obtenidos en función de la edad. Quizá, si esto es así, parecen más claras las diferencias atendiendo a la edad que al estado civil. Pero los datos lo que indican, señalando diferencias significativas en todos los casos, es que ambas variables se han mostrado relevantes para diferenciar a los jugadores.

5.- Juego en función de la situación laboral

Trabajadores, En Paro, Jubilados y Bajas laborales, presentan porcentajes similares de juego. Llama la atención que los porcentajes de juegos en parados y trabajadores sean similares. También que jueguen más (aunque las diferencias no sean significativas) las personas de baja laboral y jubilados, quizá el disponer de más tiempo además de dinero (algo de los que no disponen los estudiantes) pueda estar influyendo. Los estudiantes juegan menos, salvo en OTROS juegos. Por un lado está la menor disponibilidad de dinero para jugar, por otro ya se ha visto el interés especial por OTROS juegos (entre los que están los videojuegos) de las personas con menor edad.

6.- Juego en función del nivel de estudios

No aparecen diferencias destacables, aunque las diferencias en juegos SELAE y ONCE llegan a ser significativas. El hecho de que en cada categoría de estudio puedan estar mezcladas personas de distintas edades, género y estados civiles puede estar enmascarando diferencias.

7.- Juego en función del nivel de ingresos personales

En juegos SELAE y ONCE aumenta el porcentaje de juego al subir el nivel de ingresos. Parece como si fuera necesario un mínimo nivel de ingresos para acceder al juego, al menos al juego para "ganar dinero". En OTROS juegos los porcentajes mayores están en los extremos. Por un lado, ya se ha visto que juegan más los jóvenes y estudiantes, obviamente los que menos dinero tienen por el especial atractivo que suponen para ellos; por otro lado, la tónica general es de a más ingresos más juego.

8.- Juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar

En líneas generales los resultados son parecidos a los anteriores, destacando esencialmente que juegan más los que tienen más ingresos.

9.- Juego en función de las Comunidades Autónomas

Hay importantes diferencias de unas a otras, con diferencias significativas en todos los tipos de juegos, en especial en OTROS juegos. Dos comunidades, Murcia y Valencia, están entre las 5 primeras en los tres tipos de juegos. Entre los que juegan a juegos SELAE hay 7 comunidades por encima del 90% (Murcia, 97%; Canarias, 94%; Castilla León, 93%; Aragón, 93%; Baleares, 92%; Galicia, 91%), en el polo opuesto varias comunidades no llegan al 77% (Melilla, 68%; Cantabria, 72%; Navarra, 74%; País Vasco 76,6%). En los juegos de la ONCE las diferencias son más importantes, pues en algunas comunidades llegan a triplicar el porcentaje de juego de otras, así entre las que más juegan están Canarias (57%), Murcia, (50%), Baleares (46%), y entre las que menos juegan País Vasco, (15%), Melilla (16%), La Rioja (18,5%). Como se señalaba, las diferencias entre los porcentajes de juego de los que juegan a OTROS son aún más importantes llegando casi a multiplicar por cinco los valores. Así, entre los que más juegan destacan Baleares (31%) y Cantabria (22%), entre las que menos Galicia (6%), Melilla y Aragón (8%).

Estas diferencias tan importantes, en especial en el caso de OTROS juegos, probablemente reflejan, al menos en parte, las diferencias en normativas y hábitos de juego por comunidades

10.- Gasto al mes en juego, considerando tres tipos de juego

Se pueden considerar conjuntamente los gastos en el último mes y el promedio al mes en el último año. En todos los juegos el porcentaje de los que gastan menos de 29 € supera el 60%, incrementándose este porcentaje por encima del 70% si juegan a juegos de la SELAE o la ONCE. Las personas que juegan a OTROS son las que más juegan, presentando porcentajes superiores prácticamente en todas las categorías superiores al 30%.

11.- Gasto al mes en juego (siete categorías de juego)

Aparecen algunas diferencias. Cuando se consideran los que solo juegan a un tipo de juego, el porcentaje superior de los que juegan menos de 29 € corresponde a los juegos de la ONCE (91%), seguidos de la SELAE (78%), y OTROS (72%). También se refleja que se gasta más conforme se juega a más categorías de juego.

Los que juegan solo a la ONCE gastan menos. Cuando se dividió a los jugadores considerando como punto de corte 90 €, se observó una tendencia similar; el gasto superior, con diferencias significativas, aparecía entre los jugadores de OTROS juegos y también aumentaba al aumentar el número de juegos.

12.- Percepción de gasto en juego

El porcentaje de los que consideran tener un gasto excesivo en juego se duplica en los que juegan a OTROS juegos (6,2%), frente a los que juegan a juegos SELAE (2,8%) y ONCE (2,9%), cuando se consideran divididos en tres categorías. Cuando se consideran divididos en siete categorías la tendencia es un tanto diferente. Por un lado los que juegan solo a OTROS juegos (4,7%) presentan un porcentaje más del doble que los que juegan a la SELAE (2%) y la ONCE (0%), en la casilla de “excesivo”. Pero además los porcentajes de esta casilla de “excesivos” también aumentan al aumentar el número de juegos a los que juegan. Es decir la percepción de gasto excesivo en parte sigue la tendencia del gasto real (más los que juegan a OTROS y más lo que juegan a más juegos). Pero además llama la atención que habiendo considerado que el gasto promedio en juego no es muy elevado, los porcentajes de los que consideran que su gasto es “poco”, son relativamente reducidos. En ninguno de los siete grupos, salvo el de los que juegan solo a la ONCE, los porcentajes de los que consideran que juegan poco sube del 50%. Asimismo los porcentajes de los que responden “Mucho” y “Excesivo”, son también elevados, todos ellos por encima del 12%, salvo el grupo de solo ONCE (8,8%), alcanzando en el grupo de los que juegan a los tres tipos de juegos el 24,3%. En resumen, pues, la percepción de gasto en juego parece alcanzar una

valoración superior al gasto real, aunque se ordena de forma parecida a como se ordena el gasto real.

13.- Tiempo dedicado al juego

Hay dos patrones diferenciados: entre los jugadores de juegos SELAE y ONCE, la inmensa mayoría (91%) juegan menos de una hora a la semana, frente a un 61% de los que juegan a OTROS juegos. Estos porcentajes presentan diferencias mucho mayores al considerar los que juegan solo a juegos SELAE (98%), ONCE (97%) u OTROS (46,5%). Ahora ni siquiera la mayoría de los que juegan a OTROS juegan menos de 1 hora. Jugar a OTROS juegos implica dedicar más tiempo, probablemente en relación con las propias características de los diferentes juegos (por ejemplo, comprar un cupón o un décimo de lotería frente a jugar al bingo, máquinas recreativas, cartas o al casino). Llama la atención que algunos de los que juegan a la SELAE (0,8%) u ONCE (0,8%) reconozcan invertir más de 10 horas a la semana, por lo que resulta obvio que se trata de jugadores que juegan también a otros juegos. Al analizar los datos divididos en siete categorías, queda claro que nadie de los que juegan en exclusiva a juegos SELAE u ONCE juegan más de 10 horas, y solo 1 persona que juega a ambos (0,1%), frente al 8% que juegan más de 10 horas al considerar las casillas con OTROS. También en las casillas 5-10 horas las diferencias son importantes a favor de los que juegan a OTROS.

.

14.- Percepción del tiempo dedicado a jugar

Los patrones se repiten, consideran que juegan “poco” la gran mayoría de los que juegan a SELAE y ONCE, pero prácticamente no llega a la mitad de los que juegan a OTROS. No obstante llama la atención que entre los que consideran que su tiempo dedicado al juego es “mucho” y en especial “excesivo”, hay jugadores que solo juegan a la SELAE y/o la ONCE, incluso en porcentajes elevados (8% en los de juegos de la SELAE) aunque nadie reconoció haber jugado más de 10 horas, y solo un 0,8% de la SELAE jugar más de 5 horas. Parece que en la misma línea de la percepción del gasto, la percepción del tiempo dedicado a jugar supone una apreciación más excesiva que el tiempo de juego real. Quizá para algunos, una percepción del juego como algo indeseable (algunos consideran que el estado debía prohibir el juego), lleve a considerar que cualquier tiempo dedicado a jugar pueda ser ya excesivo.

15.- Motivos para jugar (tres categorías)

Nuevamente vuelven a reconocerse dos patrones; por un lado, en los juegos SELAE y ONCE, hay un motivo mayoritario, ganar dinero (87-88%), y el resto de los

motivos no sube del 22%. Por otro, el patrón de los que juegan a OTROS, en el que, aunque ganar dinero sigue siendo mayoritario no lo es tanto (75%), y además hay varios otros motivos que superan ese 22%, en especial la “Diversión” (44%). Es más, cuando se consideran divididos en siete categorías de juego, en el grupo de los que solo juegan a OTROS el motivo ganar dinero (58%) no es ni siquiera el más indicado, sino la diversión (62%). Parece que importan los aspectos más lúdicos del juego, entre ellos aparece también el estar con otras personas (36%). En resumen, hay dos patrones diferentes según los tipos de juegos, en parte facilitados por las conductas que implica cada uno de estos juegos. Divertirse o estar con otras personas parece que tiene escaso sentido a la hora de comprar un billete o cupón, pero puede ser alcanzable en los juegos de cartas o bingo. Lo más curioso es que en algunos casos estos motivos de tipo más lúdico lleguen a sobreponerse al motivo de “ganar dinero”.

16.- Accesibilidad de los juegos

Hay mucha disparidad de opiniones sobre el grado de accesibilidad de los juegos. Para todos los grupos de juegos la Primitiva es el juego que mayor porcentaje alcanza, salvo entre los que juegan solo a la ONCE (consideran más accesible el Cupón y los Rascas).

En general, los que no juegan consideran menos accesibles los juegos, en especial los menos conocidos, que los jugadores. También entre los que juegan los juegos menos conocidos, en especial si no son de los que él juega, son los considerados menos accesibles.

Se esperaba que, al menos en parte, los juegos considerados más accesibles tuvieran que ver con los juegos a los que jugaba el jugador. Esa tónica parece un poco más clara en los que juegan a la ONCE, pero no así en los demás.

Con todo no hay ningún juego que sea considerado como accesible por el 45% de los jugadores de todas las categorías, y solo tres por encima del 30% (Primitiva, Cupón/cuponazo y Lotería Nacional); es decir, la cotas de accesibilidad consideradas para todos los juegos son bastante bajas. No está claro el por qué de esto, disponiéndose de máquinas recreativas, quioscos de la ONCE y administraciones o despachos de loterías un múltiples ubicaciones. En ese sentido llama la atención que juegos disponibles en los mismo locales, como los juegos de la SELAE, tengan valoraciones de disponibilidad muy dispares, incluso entre los propios jugadores de la SELAE.

17.- Grado de peligrosidad percibida en juego directo frente a Internet (tres categorías)

Entre los que juegan a cualquiera de los tres tipos de juegos el grado de peligrosidad percibida para el juego en Internet es aproximadamente el doble que para el juego en directo. Es más, al considerar los juegos en siete categorías, los jugadores de solo a juegos de la ONCE marcan el máximo pues llega al 87,5% el porcentaje de los que consideran más peligrosos los juegos por Internet. En este sentido la opinión pública coincide con las opiniones de los expertos al respecto. Dado el inminente desarrollo de los juegos por Internet, parece necesario desarrollar acciones a fin de proteger a los usuarios de estos previsibles problemas, y hacerlo ya.

18.- Grado de peligrosidad percibida para cada juego, siete categorías

Vuelve a emerger el patrón de doble agrupación. Por un lado, los juegos poco peligrosos (SELAE y ONCE), pues ninguno de ellos es considerado entre los más peligrosos por más del 18% de los jugadores de ninguna de las categorías, incluso la mayoría está por debajo del 10%. Por otro lado, los juegos considerados peligrosos, la mayoría de los OTROS, en especial Cartas, Bingos, Máquinas y Casinos, que suelen alcanzar porcentajes superiores al 70% u 80%, y en ningún caso inferiores al 50%. De hecho, son los propios jugadores de OTROS los que otorgan las puntuaciones de peligrosidad mayores a algunos de estos juegos. No obstante, dentro de esta categoría de OTROS, aparecen diferencias claras, al menos por el grado de peligrosidad estimado, entre los cuatro juegos citados y el juego en casas de apuestas deportivas, videojuegos y otras apuestas, cuyos porcentajes son bastante más bajos. En general, parece que, conforme más se conocen (juegan) a estos juegos, más peligrosos se consideran.

Como consideración general, puede señalarse que a lo largo de los distintos análisis los juegos parecen agruparse en dos conjuntos: por un lado, los juegos de la SELAE y la ONCE; por otro, los denominados OTROS juegos. Las diferencias entre ambos conjuntos abarcan múltiples áreas: desde las variables sociodemográficas, a las cantidades de dinero y tiempo dedicadas al juego (menores en los primeros), las motivaciones para jugar (solo ganar dinero en los primeros; ganar dinero, diversión y estar con otros en los OTROS). Además los primeros se consideran menos peligrosos y algunos de ellos más accesibles.

4.7.- Resumen final

Resumen
<i>La mayoría de los españoles juega a juegos de la SELAE (87% sin contar Lotería de Navidad), un tercio a los de la ONCE (33%) y menos del 15% a OTROS.</i>

Variables sociodemográficas: juegan más hombres, de edades superiores a los 35 años, no solteros, no estudiantes, con mayores ingresos personales y de la unidad familiar, y de las CCAA de Murcia y Valencia.

Los gastos en juego no son muy elevados; la mayoría gasta menos de 29 € al mes. El gasto es un poco mayor en los que juegan a OTROS juegos. Lo mismo sucede con la percepción del gasto.

El tiempo dedicado a jugar es mayor en OTROS juegos. Lo mismo sucede en la percepción del tiempo de juego

Aunque el motivo principal para jugar es ganar dinero en todas las categorías de juegos, en los OTROS juegos son también muy importantes la diversión y el estar con otras personas.

**Se perfilan dos tipos de juegos: Por un lado, los juegos SELAE y ONCE; por otro lado, los OTROS, pues aparecen sistemáticamente diferencias entre estos dos grupos en:*

- edad, género, estado civil, nivel estudios y nivel de ingresos*
- gastos en juego*
- tiempo dedicado a jugar*
- motivaciones para jugar*
- nivel de peligrosidad percibida.*

Parte 5ª . PROBLEMAS DE JUEGO

Índice

5. PROBLEMAS DE JUEGO

- 5.1.- Personas con problemas de juego según el NODS
- 5.2. Diferencias en problemas de juego en función de variables sociodemográficas
 - 5.2.1.- *Diferencias en función de género*
 - 5.2.2.- *Diferencias en función de la edad*
 - 5.2.3.- *Diferencias en función del estado civil*
 - 5.2.4.- *Diferencias en función del nivel ingresos personal*
 - 5.2.5.- *Diferencias en función del nivel de ingresos de la unidad familiar*
 - 5.2.6.- *Diferencias en función del nivel estudios*
 - 5.2.7.- *Diferencias en función de la situación laboral*
 - 5.2.8.- *Diferencias en función de la comunidad autónoma*
 - 5.2.9.- *Diferencias en función de la Nacionalidad*
- 5.3.- Gasto en juego
 - 5.3.1.- Gasto en juego en el último mes
 - 5.3.2.- *Gasto promedio al mes en el último año en juego*
 - 5.3.3.- *Porcentaje de jugadores que gastan al mes más/menos 90€*
 - 5.3.4.- *Porcentaje de jugadores que gastan de promedio al mes durante el último año más/menos 90€*
 - 5.3.5.- *Gasto promedio al mes dividido en 6 categorías*
 - 5.3.6.- *Percepción del gasto dedicado al juego*
- 5.4.- Tiempo dedicado a jugar
 - 5.4.1.- *Horas semanales dedicadas al juego según categoría de jugadores*
 - 5.4.2.- *Percepción del tiempo dedicado a jugar según categoría de jugadores*
- 5.5. Motivos para jugar
- 5.6.- Personas que reconocen que han tenido problemas de juego
 - 5.6.1.- *Personas que reconocen problemas de juego*
 - 5.6.2.- *Reconocimiento de problemas de juego en función de variables sociodemográficas*
 - 5.6.3.- *Correspondencia entre personas que reconocen tener problemas de juego y puntuaciones del NODS*
- 5.7.- Reconocimiento de problemas de juego en función de variables sociodemográficas
 - 5.7.1.- *Reconocimiento de problemas de juego en función de género*
 - 5.7.2.- *Reconocimiento de problemas de juego en función de la edad*
 - 5.7.3.- *Reconocimiento de problemas de juego en función del estado civil*
 - 5.7.4.- *Reconocimiento de problemas de juego en función de la comunidad autónoma*
 - 5.7.5.- *Reconocimiento de problemas de juego en función de la Nacionalidad*
 - 5.7.6.- *Reconocimiento de problemas de juego en función de otras variables sociodemográficas*
- 5.8.- Juegos con los que han tenido problemas
- 5.9.- Juegos que consideran peligrosos
- 5.10.- Análisis de los juegos que se consideran más peligrosos
 - 5.10.1.- *Cartas y variables Sociodemográficas*
 - 5.10.2.- *Bingo y variables sociodemográficas*
 - 5.10.3.- *Máquinas Recreativas y variables sociodemográficas*
 - 5.10.4.- *Juego en Casinos y variables sociodemográficas*
- 5.11.- Consideraciones finales

5. PROBLEMAS DE JUEGO

5.1. Personas con problemas de juego según el NODS

Se puede considerar la presencia de problemas de juego teniendo en cuenta dos tipos de información, que deberían correlacionar entre sí. La primera información, es que cumplan los criterios establecidos por la comunidad científica para considerarles jugador patológico o jugador problema. La segunda, que la propia persona admita que tiene problemas con el juego en respuesta a una pregunta directa del cuestionario (P.17 ¿Ha tenido usted problemas de juego excesivo –dependencia- con algún juego de azar con apuesta?). Esta segunda alternativa es menos precisa y puede estar sesgada por la propia percepción de la persona que, al no tener criterios de referencia externos, puede minusvalorar o hipervalorar la realidad de su problema.

Tabla 5.0. Criterios para el diagnóstico de Juego Patológico (DSM-IV-TR; APA, 2000)

A.- Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, que incluye 5 o más de los siguientes ítems:

- (1) Preocupación por el juego.
- (2) Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
- (3) Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
- (4) Inquietud o irritabilidad cuando se intenta interrumpir o detener el juego.
- (5) El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia.
- (6) Después de perder dinero en el juego se vuelve otro día para intentar recuperarlo (“cazar” las pérdidas).
- (7) Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
- (8) Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza, para financiar el juego.
- (9) Se ha arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
- (10) Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

B.- El comportamiento no se explica mejor por la presencia de un episodio maníaco

Por esa razón, fundamentalmente técnica, se atenderá en especial a la primera de las propuestas: que la persona cumpla los criterios establecidos en el DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000) para ser considerado Jugador Patológico o Jugador problema, por otro lado el criterio habitualmente seguido en los estudios epidemiológicos.

Para identificar la presencia de los problemas de juego se ha desarrollado un instrumento: el cuestionario NODS (Norc DSM-IV Screen for Gambling Problems; Gernstein et al., 1999. Validación española de Becoña, 2004). El cuestionario permite obtener información sobre la presencia de problemas de juego, a lo largo de toda la vida y en el último año (ver capítulo 2). Al incluirse el cuestionario en la encuesta permite obtener una información precisa sobre la presencia del juego patológico en España. El NODS se pasó a las personas que dieron positivo en alguna de las cuatro cuestiones previas utilizadas como instrumento de *screening* (cribado) previo (N=153). De esta forma se confirmó técnicamente si las personas así detectadas cumplían los criterios para asegurar que tenían problemas de juego (jugador en riesgo, jugador problema o jugador patológico). En la tabla 34 se presentan los datos correspondientes al cumplimiento de cada uno de los criterios del NODS.

Tabla 5.1.- Puntuación positiva en los ítems agrupados del NODS (n=153)

Criterio	A lo largo de su vida n (%)	En el último año n (%)
Preocupación por jugar	65 (42,5)	36 (23,5)
Tolerancia	20 (13,1)	10 (6,5)
Síndrome de abstinencia	113 (73,9)	58 (37,9)
Pérdida de control	39 (25,5)	22 (14,4)
Escape de otras demandas	52 (34,0)	27 (17,6)
Recuperación compulsiva	29 (19,0)	9 (5,9)
Mentir	54 (35,3)	23 (15)
Actos ilegales	13 (8,5)	4 (2,6)
Arruinar relaciones significativas	25 (16,3)	15 (9,8)
Mantenimiento financiero	17 (11,1)	9 (5,9)

En la tabla 5.1 se indican el número de participantes y el porcentaje de las personas encuestadas que cumplían cada uno de los 10 criterios del NODS entre los que lo contestaron, que fueron un total de 153 sujetos. Destaca por su alto porcentaje (cerca al 74%) la presencia del síndrome de abstinencia relacionado con el juego. También es muy frecuente la preocupación acerca del mismo (42%). Asimismo destaca la diferencia entre las puntuaciones a lo largo de la vida y en el último año, bastante superiores en todos los casos las primeras.

De acuerdo con el cumplimiento de estos criterios y los puntos de corte marcados por el NODS, se establecen cinco categorías de jugadores:

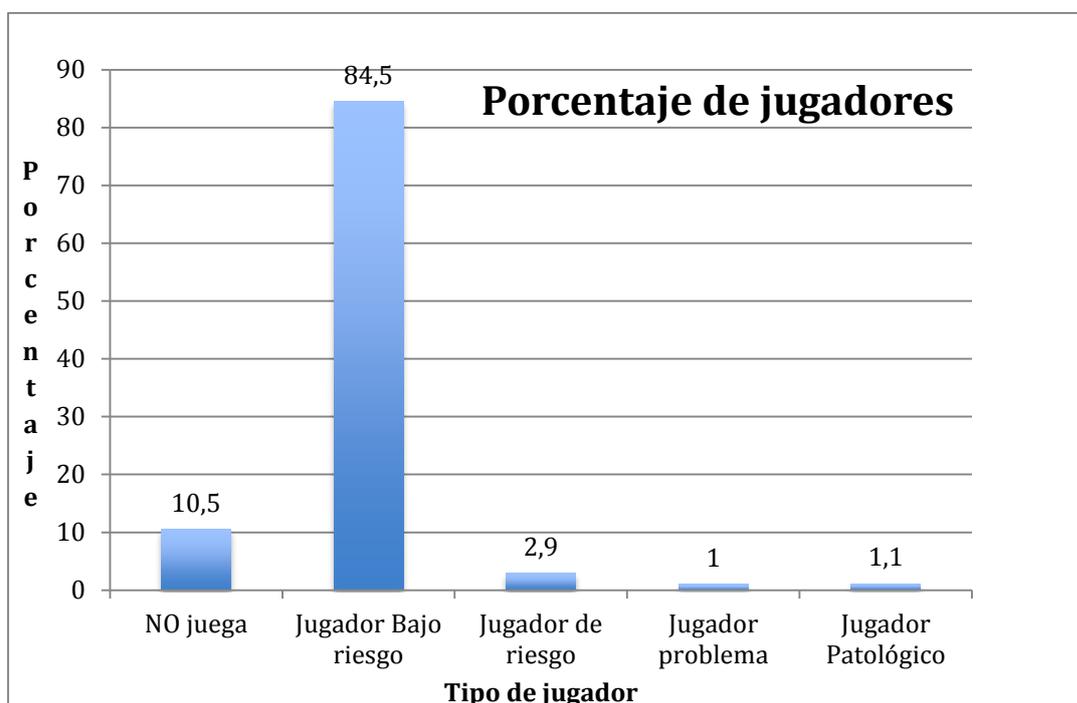
- a) NO JUEGAN,
- b) JUGADORES DE BAJO RIESGO: juegan y no cumplen ningún criterio del NODS
- c) JUGADORES DE RIESGO: juegan y cumplen 1 ó 2 criterios del NODS,
- d) JUGADORES PROBLEMA: juegan y cumplen 3 ó 4 criterios del NODS
- e) JUGADORES PATOLÓGICOS: juegan y cumplen 5 ó más criterios del NODS

Adicionalmente, se verificó si todos los sujetos que habían sido seleccionados para contestar al NODS participaban en algún juego de azar con apuesta económica, con objeto de excluir de la valoración del NODS a todos aquellos que no jugaban. De este modo, como puede verse en las tablas siguientes, se detectó un total de 9 sujetos que, aun habiendo sido seleccionado (*cribado*) para responder al NODS, indicaron que no participaban en juegos de azar con apuesta. Estas personas se excluyeron de los análisis posteriores. Las puntuaciones de estas 9 personas correspondían a las categoría de “Jugador de Bajo riesgo” o “Jugador en riesgo”, pero ninguna a las categorías de “Jugador problema” ni “Jugador patológico”.

Tabla 5.2.- NODS. Presencia de problemas de juego a lo largo de la vida

	Frecuencia total	Porcentaje sobre el total de la muestra (N = 3.000)
No juega	315	10,5%
Jugador de bajo riesgo	2536	84,5%
Jugador de riesgo	86	2,9%
Jugador-problema	29	1,0%
Jugador Patológico	34	1,1%
<i>Total jugadores riesgo/ problema/patológicos</i>	<i>149</i>	<i>5%</i>

Figura 5.1.- Tipos de jugadores y porcentajes



Como puede observarse, de acuerdo con estos datos, un 1,1% de los participantes cumple los criterios para ser diagnosticado como jugador patológico en algún momento a lo largo de su vida (prevalencia vital), siendo un 1% el porcentaje de los que cumplen criterios para ser considerados jugador problemático, y triplicándose los porcentajes de jugadores de riesgo. En resumen, un 5% de las personas encuestadas se ven relacionadas con posibles problemas de juego, lo que supone un elevado número de españoles. Es más, este 5% se obtiene a pesar de que el 10.5% no juegan, lo que quiere decir que el porcentaje de personas que juegan y tienen problemas de juego o están en riesgo de tenerlos probablemente se acerque al 6%.

Los porcentajes obtenidos están dentro del rango de lo esperado teniendo en cuenta la realidad del juego en España. Por la forma de obtener los datos (un primer cribado con 4 preguntas) es posible que no se haya identificado a algunos jugadores de riesgo, problema o patológicos. Por el contrario, es seguro que todos los identificados por el NODS cumplen los criterios. Es decir, que al menos el 1,1% de los españoles presentan problemas de juego patológico, aunque es posible que la cifra real pueda ser un poco más elevada. Lo mismo puede decirse para los jugadores en riesgo y problema.

5.2. Diferencias en problemas de juego función de variables sociodemográficas

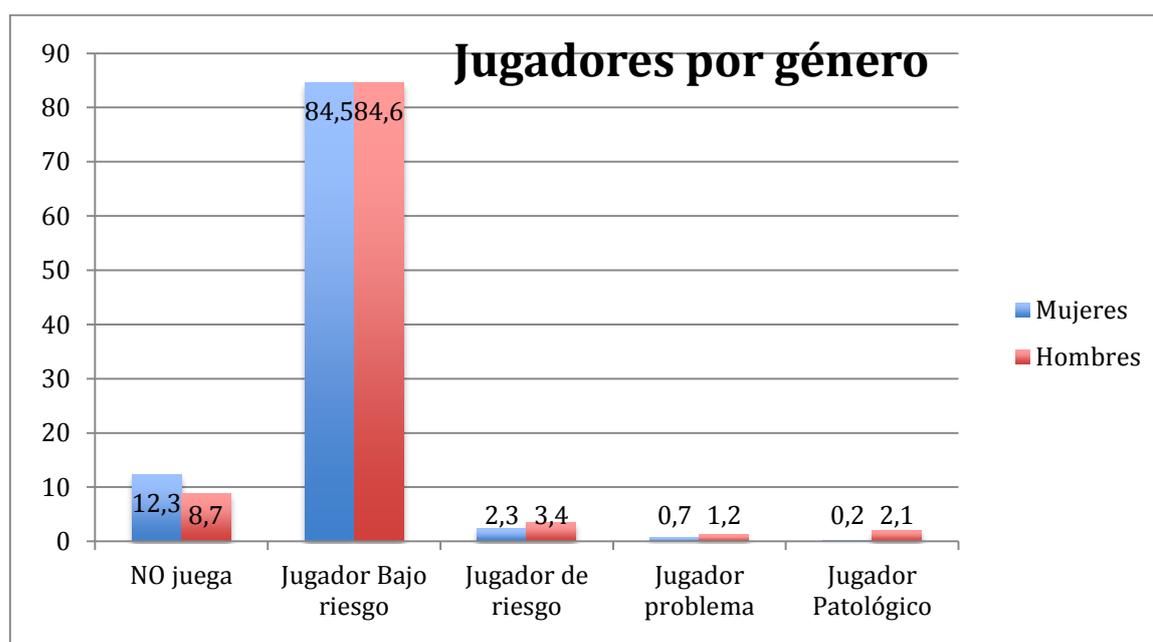
5.2.1.- Diferencias en función de género.

La distribución por género entre los distintos tipos de jugadores mostró que el porcentaje de varones jugadores en riesgo, problemáticos y patológicos fue significativamente mayor que el de mujeres ($\chi^2_{(4)} = 37,970$, $p=0,001$), tal y como puede observarse en la tabla 5.3. Las diferencias comienzan a aparecer cuando se llega a las categorías que señalan problemas más graves: jugador de riesgo y jugador problema. En esa dirección destaca especialmente que en el grupo de jugadores patológicos hay 10 hombres por cada mujer.

Tabla 5.3. Distribución por género de los distintos tipos de jugadores

Tipo de jugador/ género	Hombres n (%)	Mujeres n (%)
No juega	129 (8.7)	186 (12.3)
Jugador de bajo riesgo	1256 (84.6%)	1280 (84.5)
Jugador de riesgo	51 (3.4)	35 (2.3)
Jugador problema	18 (1.2)	11 (0.7)
Jugador patológico	31 (2.1)	3 (0.2)

Figura 5.2.- Tipo de jugadores en función del función del género



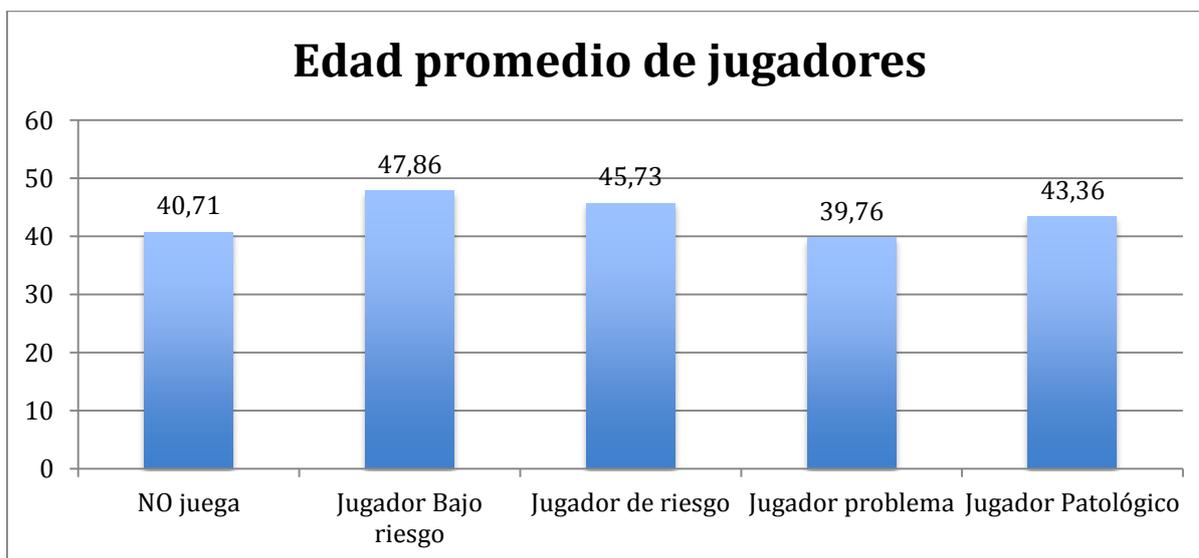
5.2.2. Diferencias en función de la edad.

Aparecen diferencias significativas en edad entre los distintos tipos de jugadores ($F_{(4, 2995)} = 18,129$, $p=0,001$). Las diferencias fundamentales están en la edad más elevada de las personas del grupo Jugador de bajo riesgo. Con todo no se puede establecer un patrón de actuación en función de la edad, salvo quizá ese dato de que conforme avanza la edad de los jugadores, va reduciéndose el porcentaje de personas con problemas de juego. Así pues, en resumen, puede apuntarse una ligera menor edad entre los jugadores con problema y patológicos.

Tabla 5.4. Edad media de los distintos tipos de jugadores

Tipo de jugador/ Edad	Media (DT)
No juega	40,71 (18,41)
Jugador de bajo riesgo	47,86 (16,20)
Jugador de riesgo	45,73 (15,67)
Jugador-problema	39,76 (13,26)
Jugador patológico	43,36 (12,99)

Figura 5.3.- Juego en función de la edad



5.2.3.- Diferencias en función del estado civil

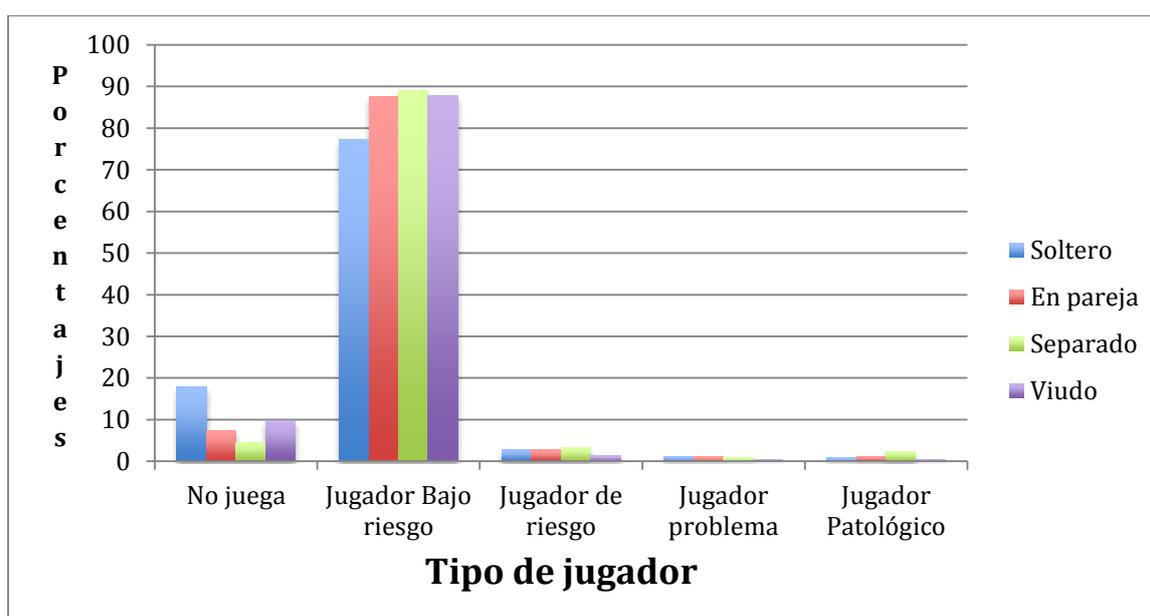
Tabla 5.5. Tipo de jugadores en función del estado civil

Tipo de jugador/ Estado civil	Soltero N (%)	En pareja N (%)	Separado N (%)	Viudo N (%)
No juega	159 (17,9)	123 (7,5)	11 (4,5)	21 (9,8)
Jugador de bajo riesgo	686 (77,3)	1429 (87,5)	218 (89)	189 (87,9)
Jugador de riesgo	26 (2,9)	46 (2,8)	8 (3,3)	3 (1,4)
Jugador-problema	10 (1,1)	16 (1)	2 (0,8)	1 (0,5)
Jugador patológico	7 (0,8)	20 (1,2)	6 (2,4)	1 (0,5)

Chi-2 84,76; gl=12 NS 0.001

Aunque el Chi-2 señala diferencias significativas entre los grupos es difícil establecer un patrón de referencia. Destacan las puntuaciones del grupo de separados, por un lado es muy bajo el porcentaje de los que no juegan (4.5), por otro lado el porcentaje de jugadores patológicos duplica al menos al de los otros grupos y al porcentaje general de la muestra completa (1.1%). Lo contrario sucede con el grupo de viudos, cuyos porcentajes, tanto de juego problema como patológico, están por debajo del 50% de la muestra total. Finalmente llama la atención los altos porcentajes de solteros que no juegan. Quizá se puede señalar, en consecuencia, que el grupo de separados parece estar asociado a una mayor frecuencia de problemas, en especial juego patológico, mientras que el grupo de viudos se encuentra en el polo opuesto.

Figura 5.4.- Tipos de jugadores según el estado civil



5.2.4.- Diferencias en función del nivel de ingresos personal

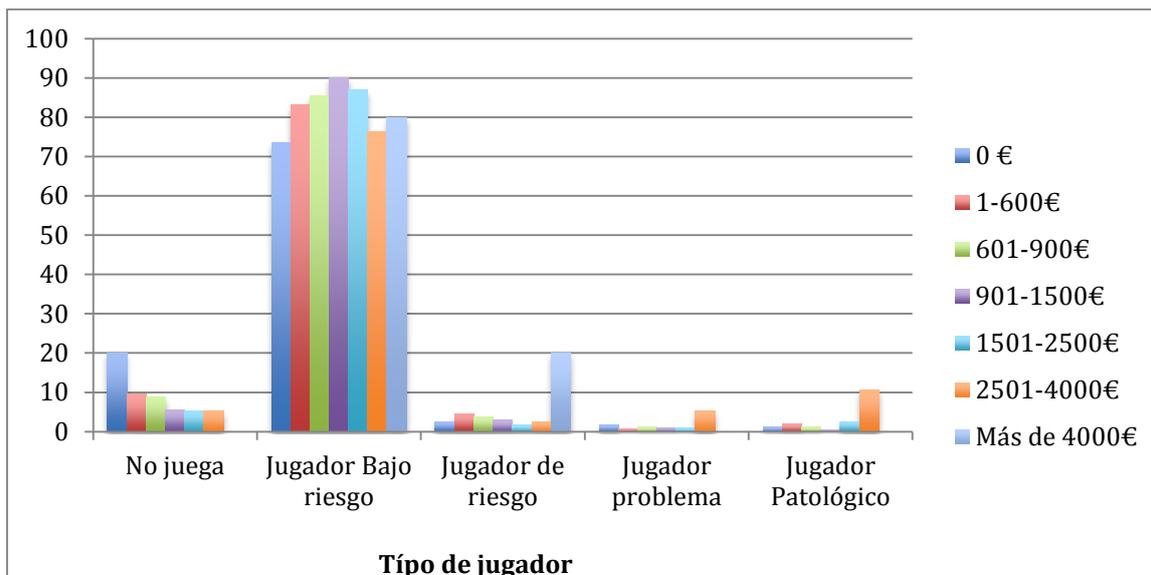
Tabla 5.6. Tipo de jugadores en función del nivel de ingresos personal

Tipo jugador/ Nivel ingresos persona	0 N (%)	0-600 N (%)	601- 900 N (%)	901- 1500 N (%)	1501- 2500 N (%)	2501- 4000 N (%)	Más de 4000 N (%)
No Juega	88 (20,9)	36 (9,5)	47 (8,8)	41 (5,6)	12 (5,2)	2 (5,3)	0 (0)
Jugador de bajo riesgo	310 (73,6)	35 (83,3)	457 (85,4)	662 (90,1)	208 (87)	29 (76,3)	4 (80)
Jugador de riesgo	11 (2,6)	17 (4,5)	19 (3,6)	21 (2,9)	4 (1,7)	1 (2,6)	1 (20)
Jugador- problema	7 (1,7)	3 (0,8)	6 (1,1)	7 (1)	2 (0,9)	2 (5,3)	0 (0)
Jugador patológico	5 (1,2)	7 (1,9)	6 (1,1)	4 (0,5)	6 (2,6)	4 (10,5)	0 (0)

Chi2= 131,19; gl 24; 0.001

Como puede verse hay diferencias significativas en función del nivel de ingresos. Cualquier ingreso, por pequeño que sea, es suficiente para acceder al juego, aunque las personas con bajo nivel de ingresos juegan menos (21%). Parece como si hubiera un nivel mínimo de ingresos para acceder al juego, en realidad muy bajo pues los que disponen de cualquier cantidad superior a 0€ ya están jugando en porcentajes próximos a los de toda la muestra. A partir de 900 € el porcentaje de los que no juegan se ha reducido en un 50% con respecto al de la muestra total. Los jugadores patológicos presentan niveles de ingresos superiores a los de los otros grupos. De hecho a partir de 1.500 € el porcentaje se duplica y a partir de 2.500 € se multiplica por 10 el porcentaje de jugadores patológicos. Parece pues que no tener un mínimo de ingresos reduce las posibilidades de acceder al juego. Por el contrario ingresos importantes facilitarían un acceso mucho mayor, lo que redundaría en una mayor probabilidad de que tengan problemas de juego, dependiendo de otras variables no identificadas aún.

Figura 5.5.- Tipos de jugadores según el nivel de ingresos personal



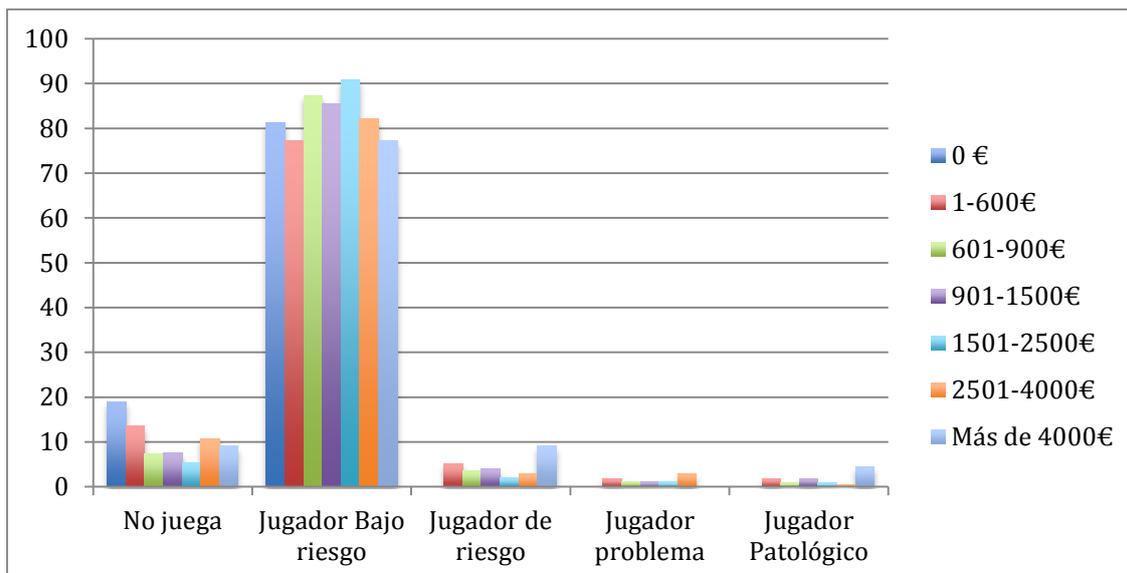
5.2.5.- Diferencias en función del nivel de ingresos de la unidad familiar

Tabla 5.7. Tipo de jugadores en función del nivel de ingresos de la unidad familiar

Tipo jugador/ Nivel ingresos familia	0	0-600	601-900	901-1500	1501-2500	2501-4000	Más de 4000
No Juega	6 (18,8)	21 (13,6)	25 (7,3)	46 (7,5)	27 (5,3)	22 (10,8)	4 (9,1)
Jugador de bajo riesgo	26 (81,3)	119 (77,3)	299 (87,2)	526 (85,4)	462 (90,9)	169 (82,2)	34 (77,3)
Jugador de riesgo	0 (0)	8 (5,2)	12 (3,5)	25 (4,1)	10 (2)	6 (2,9)	4 (9,1)
Jugador-problema	0 (0)	3 (1,9)	4 (1,2)	7 (1,1)	5 (1)	6 (2,9)	0 (0)
Jugador patológico	0 (0)	3 (1,9)	3 (0,9)	12 (1,9)	4 (0,8)	1 (0,5)	2 (4,5)

$\chi^2 = 47,27$; $gl\ 24$; $ns = 0.003$

Figura 5.6.- Tipos de jugadores según el nivel de ingresos de la unidad familiar



El nivel de ingresos de la unidad familiar parece ser menos decisivo a la hora de establecer relaciones con los problemas de juego. Este dato parece lógico, pues es posible que la familia tenga un nivel de ingresos pero la disponibilidad de ellos por parte de un miembro concreto, en este caso el entrevistado, sea muy distinta dependiendo de si es, por ejemplo, padre o hijo. Lo único que aparece con claridad es que un menor nivel de ingresos se asocia a mayores porcentajes de personas que no juegan (18.8% entre los de no ingresos). También esto es esperable, pues si no hay ingresos en la familia nadie puede disponer de ingresos y confirmaría el dato de la variable anterior de que con de ingresos muy bajos se reducen mucho las conductas de juego. No obstante quizá la cuestión que surge sea la de cómo es posible que un 81.2% de las familias en las que no hay ingresos arriesgen dinero en el juego.

Alternativamente puede observarse cómo en el tramo de máximo nivel de ingresos se encuentran los mayores porcentajes de jugadores patológicos (4,5%) y de jugadores en riesgo (9,1%), porcentajes muy superiores a los valores promedio de la muestra (1,1% y 1%). Con todo no se ve una asociación tan clara entre niveles de ingresos familiares y tipo de jugadores, como sucedía al considerar los niveles de ingresos personales, al contemplar todas las categorías, probablemente por la razón señalada de diferencias en la capacidad para disponer de estos ingresos familiares.

5.2.6.- Diferencias en función del nivel de estudios

Las diferencias en función del nivel de estudios, aunque son significativas, no aparecen claras. Considerando las tres categorías de problema (en riesgo, problema y patológico), se puede señalar una ligera tendencia a presentar menos problemas conforme aumenta el nivel de estudios. De hecho los porcentajes más elevados en

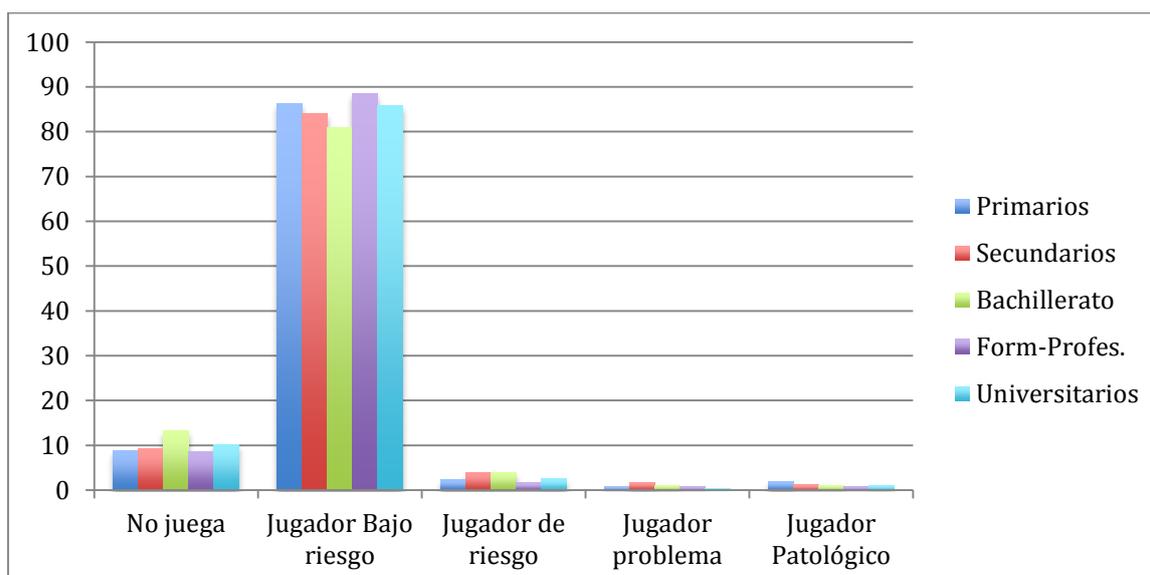
jugadores problema y patológicos se encuentran entre los que tienen sólo estudios primarios y secundarios y los más bajos entre los que tienen estudios universitarios y formación profesional. Esta tendencia de más a menos problemas conforme aumenta el nivel educativo es quizá el mejor resumen de los datos, aunque no conviene perder de vista que las diferencias son escasas y con niveles de significación bajos.

Tabla 5.8. Tipo de jugadores en función del nivel de estudios

Tipo de jugador/ Nivel ingresos	Primarios N (%)	Secundarios N (%)	Bachiller N (%)	Formación profesional N (%)	Universitarios N (%)
No Juega	46 (8,8)	52 (9,2)	75 (13,2)	47 (8,5)	61 (10,2)
Jugador de bajo riesgo	450 (86,2)	477 (84)	461 (80,9)	491 (88,5)	513 (85,9)
Jugador de riesgo	12 (2,3)	22 (3,9)	22 (3,9)	9 (1,6)	15 (2,5)
Jugador-problema	4 (0,8)	10 (1,8)	6 (1,1)	4 (0,7)	2 (0,3)
Jugador patológico	10 (1,9)	7 (1,2)	6 (1,1)	4 (0,7)	6 (1)

Chi2 = 28,86; gl 16; ns 0.025

Figura 5.7. Tipos de jugadores según nivel de estudios



5.2.7.- Diferencias en función de la situación laboral

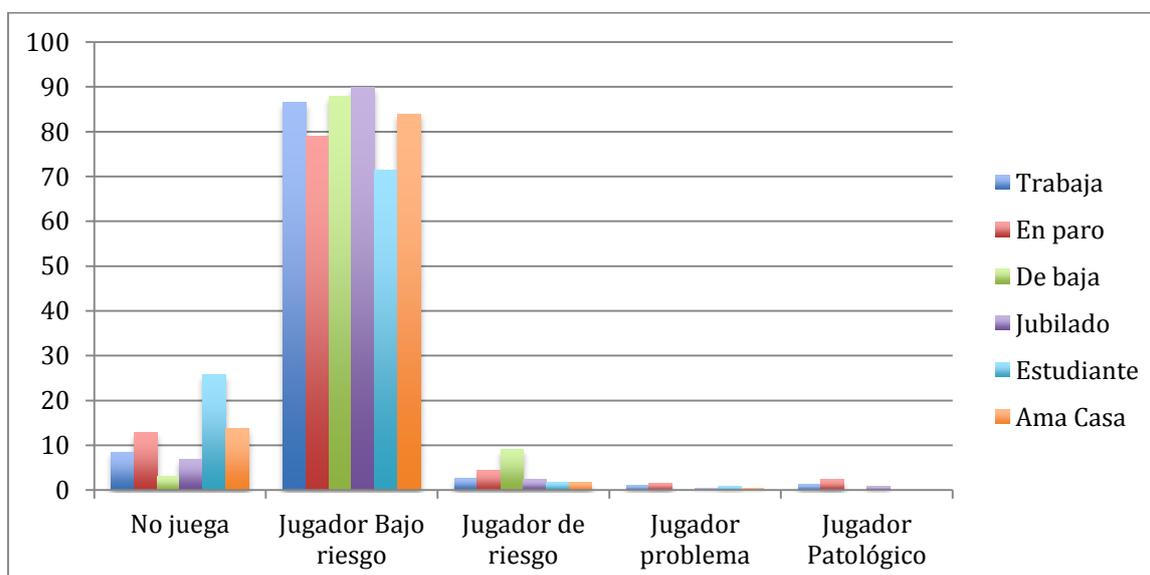
Como puede verse las diferencias entre los grupos son significativas. Parecen constituirse dos grupos. Por un lado los grupos de “Trabaja” y “En paro”, que presentan mayores porcentajes de problemas en especial en las categorías de jugadores problema y patológicos. Por otro lado los otros grupos cuyos porcentajes en todos los casos están por debajo de la media de la muestra total.

Tabla 5.9. Tipo de jugadores en función de la situación laboral

Tipo jugador/ Situación laboral	Trabaja N (%)	En paro N (%)	De Baja N (%)	Jubilado N (%)	Estudiante N (%)	Ama casa N (%)
No Juega	126 (8,5)	62 (12,8)	1 (3)	36 (6,8)	56 (25,8)	31 (13,8)
Jugador de bajo riesgo	1287 (86,5)	394 (79)	29 (87,9)	479 (89,9)	155 (71,4)	189 (84)
Jugador de riesgo	40 (2,7)	21 (4,3)	3 (9,1)	12 (2,3)	4 (1,8)	4 (1,8)
Jugador-problema	16 (1,1)	8 (1,6)	0 (0)	2 (0,4)	2 (0,9)	1 (0,4)
Jugador patológico	19 (1,3)	11 (2,3)	0 (0)	4 (0,8)	0 (0)	0 (0)

$\chi^2 = 112,79$; $gl\ 28$; $ns = 0.001$

Figura 5.8.- Tipo de jugadores según su situación laboral



Destaca el alto porcentaje de estudiantes que no juegan (26%). Es destacable también que son los parados los que muestran más problemas, en especial en el porcentaje de jugadores patológicos (2,3%), además este porcentaje duplica la media de la muestra total.

5.2.8.- Diferencias en función de la comunidad autónoma

Tabla 5.10. Tipo de jugadores en función de la Comunidad Autónoma

Tipo de jugador/ Comunidad autónoma	No Juega N (%)	Jugador de bajo riesgo N (%)	Jugador de riesgo N (%)	Jugador Problema N (%)	Jugador Patológico N (%)
Andalucía	44 (13,5)	267 (82,2)	9 (2,8)	2 (0,6)	3 (0,9)
Aragón	9 (6,6)	122 (89,7)	4 (2,9)	1 (0,7)	0 (0%)
Asturias	21 (16,3)	103 (79,8)	0 (0)	2 (1,6)	3 (2,3)
Baleares	7 (5,4)	115 (89,1)	5 (3,9)	2 (1,6)	0 (0)
Canarias	0 (0)	152 (97,4)	3 (1,9)	1 (0,6)	0 (0)
Cantabria	28 (24,1)	79 (68,1)	8 (6,9)	1 (0,9)	0 (0)
Castilla-León	10 (5,9)	154 (90,6)	4 (2,4)	1 (0,6)	1 (0,6)
Castilla La Mancha	11 (7,1)	143 (91,7)	1 (0,6)	0 (0)	1 (0,6)
Cataluña	31 (10,3)	234 (77,7)	10 (3,3)	9 (3)	17 (5,6)
C. Valencia	11 (4,7)	203 (86,8)	17 (7,3)	2 (0,9)	1 (0,4)
Extremadura	16 (12,4)	110 (85,3)	3 (2,3)	0 (0)	0 (0)
Galicia	14 (8)	156 (89,7)	3 (1,7)	0 (0)	1 (0,6)
Madrid	24 (8,8)	239 (89,7)	8 (2,9)	0 (0)	1 (0,4)
Murcia	4 (2,9)	119 (85,6)	4 (2,9)	7 (5)	5 (3,6)
Navarra	25 (21,4)	90 (76,9)	2 (1,7)	0 (0)	0 (0)
País Vasco	33 (20,8)	124 (78)	2 (1,3)	0 (0)	0 (0)
La Rioja	16 (14,8)	87 (80,6)	3 (2,8)	1 (0,9)	1 (0,9)
Ceuta	3 (12)	22 (88)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
Melilla	8 (32)	17 (68)	0 (0)	0 (0)	0 (0)

$\chi^2 = 290.14$ (gl= 72), N.S= .001

Como puede verse lo que más destaca es la gran variabilidad entre comunidades. Primero respecto al porcentaje de personas que no juegan. Desde cuatro comunidades que al menos el 20% no juega (Melilla, Cantabria, Navarra y País Vasco), hasta una en

la que todos juegan (Canarias) o tres en que juegan al menos el 95% (Baleares, C. Valencia, Murcia).

Respecto a los jugadores de bajo riesgo los datos pueden llevar a equívocos, pues dependen mucho del porcentaje de jugadores. Así Canarias, con 0% no jugadores, presenta el valor más elevado (7,4%), mientras que Melilla con un 32% de no jugadores presenta el valor más bajo (68%). En consecuencia estos datos deben ser considerados teniendo en cuenta el valor anterior.

Los porcentajes de jugadores de riesgo ya son importantes en sí mismos, siendo los más elevados los de Valencia (7,3%), Cantabria (6,9%), Baleares (3,9%) y Cataluña (3,3%).

Respecto a jugadores problema el máximo está en Murcia (5%), seguida de Cataluña (3%) Baleares (1,6%) y Asturias (1,6%), mientras que en ocho Comunidades no hay ninguno.

Finalmente hay tres comunidades que superan la media de jugadores patológicos de la muestra, Cataluña (5,6); Murcia (3,6%) y Asturias (2,3%), mientras que en otras 9 no hay ninguno.

Considerando conjuntamente los tres tipos de personas con posibles problemas con el juego se destacan las comunidades de Murcia o Valencia, y sobretodo Cataluña con más de un 5% de jugadores patológicos. En la parte contraria, las Comunidades con menores problemas son, además de Ceuta y Melilla, Navarra, el País Vasco, Extremadura y Castilla La Mancha.

En general las comunidades con mayores porcentajes de no jugadores son las que presentan menos casos de jugadores con posibles problemas (en riesgo, problemas y patológicos) y viceversa. No obstante se dan casos como Canarias en el que todos juegan, pero no hay ningún jugador patológico y sólo 1jugador problema. En el lado opuesto, Cantabria y sobretodo Asturias con un 2.3% de jugadores patológicos.

5.2.9.- Diferencias en función de la nacionalidad

Como puede verse en la tabla las diferencias en función de la Nacionalidad son significativas e importantes. En general las personas de nacionalidad no española presentan un porcentaje de problemas muy superior a las de nacionalidad española. Ciertamente juegan un 7% menos, pero los porcentajes en todas las categorías problemas (Jugador de riesgo, problema y patológico) son superiores a las de los españoles. Es más, en las dos categoría que implican problemas más graves, jugador problema y jugador patológico, los porcentajes prácticamente multiplican por cuatro a los presentados por los españoles. Definitivamente queda claro una mayor frecuencia

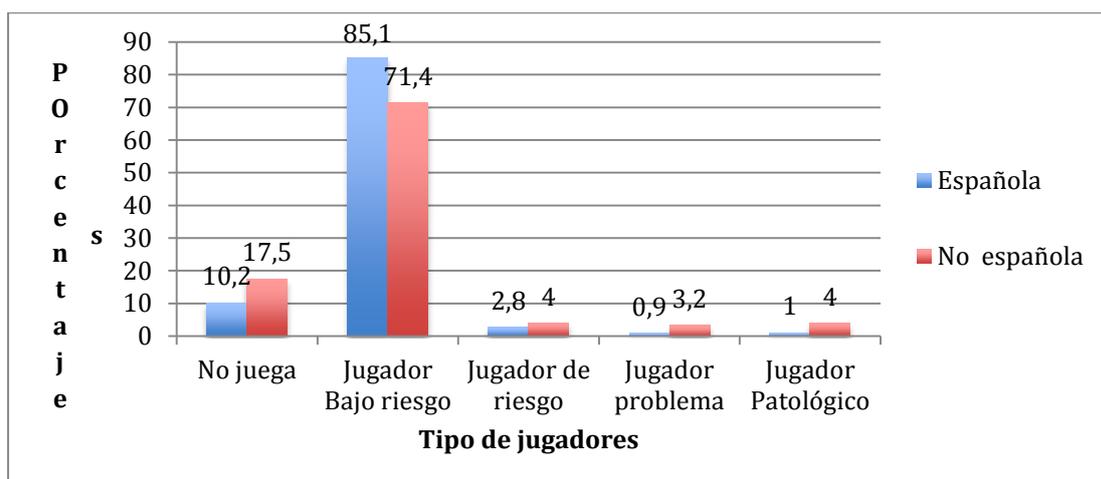
de problemas de juego entre los no españoles. No obstante, dada la gran variedad de nacionalidades es difícil poder arriesga alguna interpretación a estos datos.

Tabla 5.11. Tipo de jugadores en función de la Nacionalidad

Nacionalidad / Tipo de jugador	Española N	Española %	No española N	No Española %
No juega	293	10.2	22	17.5
Jugador de bajo riesgo	2446	85.1	90	71.4%
Jugador de riesgo	81	2.8	5	4
Jugador problema	25	0.9	4	3.2
Jugador patológico	29	1	5	4

$\chi^2 = 25.257$; $gl = 4$; $ns = .000$

Figura 5.9 Tipo de jugadores según nacionalidad



5.3. Gasto en juego

Se establecieron comparaciones en los porcentajes de gasto mensual en el último mes y gasto mensual promedio en el último año en función del tipo de jugador.

5.3.1.- Gasto en juego en el último mes

Las diferencias encontradas en el gasto en juego en el último mes según el tipo de jugador fueron estadísticamente significativas. Las diferencias significativas se centraban en los jugadores patológicos, quienes mostraban un gasto en juegos de azar significativamente superior al de los jugadores de bajo riesgo ($p > 0,001$), en riesgo ($p < 0,001$) y los jugadores problemáticos ($p = 0,006$). Pero aunque las diferencias

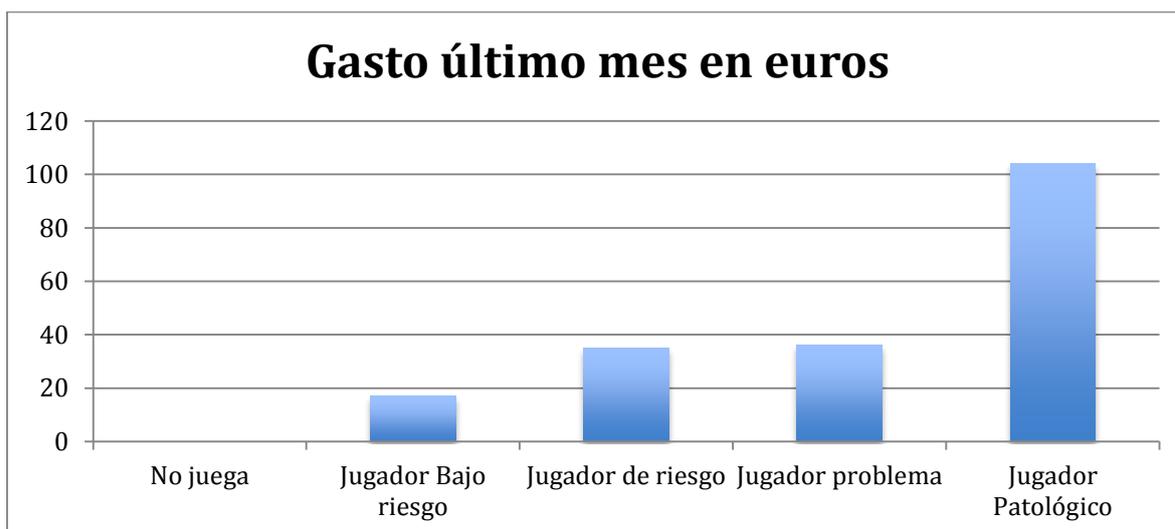
son significativas, destaca también que el gasto medio no es muy elevado, salvo quizá entre los jugadores patológicos (104 euros mensuales).

Tabla 5.12. Gasto en el último mes en todo tipo de juegos de azar con apuestas

Tipo de jugador	N	Media	Desviación típica	Rango
Jugador de bajo riesgo	1896	17,34	28,377	1-500
Jugador de riesgo	78	34,74	52,853	1-300
Jugador problema	29	35,55	29,541	2-150
Jugador patológico	33	104,36	170,260	1-700

ANOVA: ($F_{(3,2032)} = 68,43, p < 0,001$).

Figura 5.10.- Gasto en el último mes en juego.



Destaca las diferencias tan importantes entre los jugadores, en especial en el grupo de jugadores patológicos, puestas de relieve por las elevadas desviaciones de estas puntuaciones, también por los amplios rangos de valores que en algunos casos llegan a diferencias de hasta 700 euros. En resumen, el gasto en el juego parece un factor claramente diferenciador de los jugadores patológicos, pues triplica el gasto del resto de los jugadores. A su vez el gasto de los jugadores de bajo riesgo es al menos un 50% inferior al del resto de los jugadores.

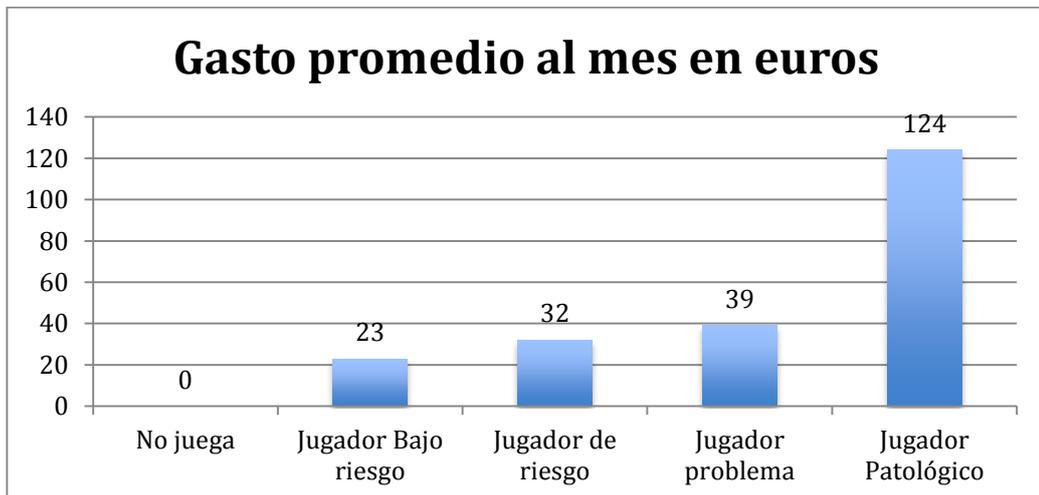
5.3.2.- Gasto promedio al mes en el último año en juego

Tabla 5.13. Gasto promedio al mes en el último año en todo tipo de juegos

Tipo de jugador	N	Media	Desviación típica	Rango
Jugador de bajo riesgo	1871	23,33	43,19	1-800
Jugador de riesgo	77	32,26	43,74	1-300
Jugador problema	29	38,90	25,90	1-125
Jugador patológico	33	124,39	199,25	4-850

ANOVA: ($F_{(2,2032)}=46,22, p<0,001$).

Fig. 5.11.- Gasto promedio al mes en el último año en juego



Como puede verse en la tabla 5.11, cuando se consideró el gasto promedio al mes en el último años en todo tipo de juegos los resultados son similares. Nuevamente se encontraron diferencias estadísticamente significativas. En concreto, los jugadores patológicos mostraron un gasto significativamente superior que los jugadores de bajo riesgo ($p<0,001$), en riesgo ($p=0,002$) y que los jugadores- problema ($p=0,016$).

Estos datos indican que los jugadores patológicos gastan más en juegos de azar que todos los demás jugadores. También es verdad que la realidad entre los jugadores es muy dispar, como puede constatararse por los elevados valores que muestra la desviación típica. De hecho, el rango en el que se mueve el gasto en juego mensual de los jugadores oscila desde 4 hasta 850 €.

5.3.3.- Porcentaje de jugadores que gastan al mes más/menos 90€.

Dados los resultados obtenidos se decidió, como ya se hizo en el capítulo anterior, dividir a los jugadores en función del gasto tomando como punto de corte 90€, considerando tanto el gasto en el último mes, como el gasto promedio al mes en el último año. Los resultados aparecen en las siguientes tablas

Tabla 5.14. Porcentaje de jugadores que gastan más de 90 € al mes en cada una de las categorías

Tipo de jugador	Gasta menos de 90 € N (%)	Gasta 90 € o más N (%)
Jugador de bajo riesgo	1871 (97,5%)	49 (2,5%)
Jugador de riesgo	75 (92,6%)	6 (7,4%)
Jugador problema	28 (96,6%)	1 (3,4%)
Jugador patológico	24 (72,7%)	9 (27,3%)

Chi-2 70,44; gl = 3; ns < 0.001

5.3.4.- Porcentaje de jugadores que gastan de promedio al mes durante el último año más/menos 90€

Tabla 5.15. Porcentaje de jugadores que gastan más de 90 € de promedio al mes durante el último año

Tipo de jugador	Gasta menos de 90 € N (%)	Gasta 90 € o más N (%)
Jugador de bajo riesgo	1858(98%)	38 (2%)
Jugador de riesgo	70(89,7%)	8 (10,3%)
Jugador problema	28 (96,6%)	1 (3,4%)
Jugador patológico	24 (72,7%)	9 (27,3%)

Chi-2 94,62; gl = 3; ns < 0.001

Los datos, con estos nuevos análisis, vuelven a apoyar las mismas consideraciones anteriores: los jugadores patológicos gastan significativamente más que los demás jugadores, aunque este gasto quizá no sea tan elevado como habitualmente se piensa. No obstante, establecer un punto de corte y además que este punto tenga un valor relativamente bajo no parece añadir mucho a la información ya disponible, por lo que no se volverá a considerar estos datos.

5.3.5.- Gasto promedio al mes dividido en 6 categorías

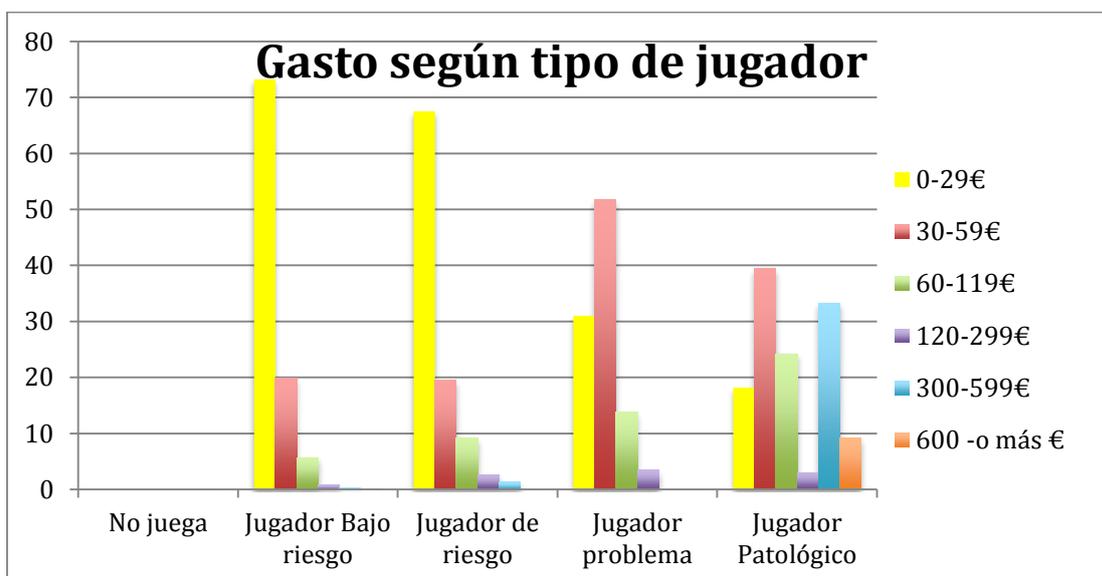
Se estableció un nuevo análisis del gasto agrupado en 6 categorías: 0-29 €; 30-59€; 60-119€; 120-299€; 300-599€ y 600€ ó más

Tabla 5.16- Gasto promedio mensual en el último año agrupado en 6 grupos, por tipo de jugador

Tipo jugador/ gasto en juego	0-29 € N (%)	30-59€ N (%)	60-119€ N (%)	120-299€ N (%)	300-599€ N (%)	600€ ó más N (%)
Jugador de bajo riesgo	1370 (73,2)	373 (19,9)	107 (5,7)	15 (0,8)	3 (0,2)	3 (0,1)
Jugador de riesgo	52 (67,5)	15 (19,5)	7 (9,1)	2 (2,6)	1 (1,3)	0 (0)
Jugador problema	9 (31)	15 (51,7)	4 (13,8)	1 (3,4)	0 (0)	0 (0)
Jugador patológico	6 (18,2)	13 (39,4)	8 (24,2)	1 (3,0)	2 (33,3)	3 (9,1)

Chi2: 195,47; gl 15; ns < 0.001.

Fig. 5.12 Gasto agrupado en 6 categorías según tipo de jugador



El análisis por grupos del gasto vuelve a confirmar los datos anteriores. La diferencia fundamental está en el elevado nivel de gasto del grupo de jugadores patológicos en comparación con los otros tres grupos de jugadores, siendo las diferencias significativas. También el gasto de los jugadores problemas aparece algo

superior al de los otros grupos (jugadores en riesgo y de bajo riesgo), si bien las diferencias son mucho menos importantes.

En resumen queda en evidencia, a través de los diferentes análisis todos ellos coincidentes, que los jugadores patológicos dedican cantidades muy superiores al juego (104-120€), cantidades que al menos triplican las cantidades arriesgadas por que los restantes jugadores.

Con todo, hay que recordar que el problema fundamental de un jugador patológico no es que gaste o pierda más o menos dinero, aunque también esto sea relevante. El problema fundamental es que su dedicación al juego le lleva a perder toda una serie de aspectos fundamentales en su vida: familia, trabajo, amigos, vida personal, ocio, etc. Es decir, le lleva a perder la vida. De hecho, una persona puede cumplir los criterios de jugador patológico sin perder (ni arriesgar) dinero. Aunque, también se acaba de constatar que gasta más dinero en el juego.

5.3.6.- Percepción del gasto dedicado al juego

Tabla 5.17.- Percepción del gasto en juego según el tipo de jugador

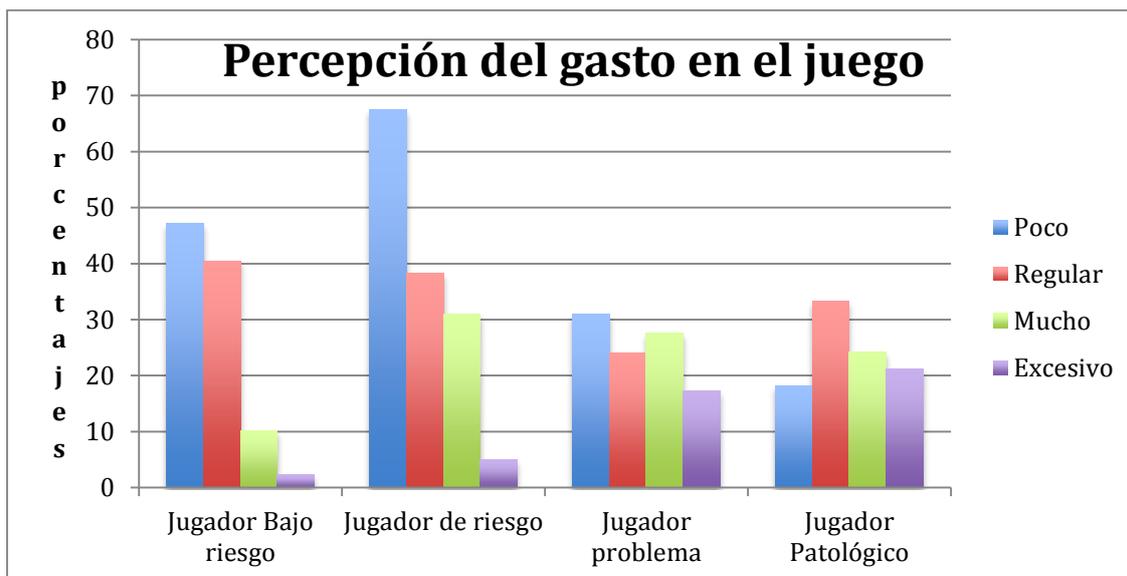
Tipo jugador/ Percepción del gasto en juego	Poco N (%)	Regular N (%)	Mucho N (%)	Excesivo N (%)
Jugador de bajo riesgo	911 (47.2)	781 (40.5)	194 (10.1)	44 (2.3)
Jugador de riesgo	21 (25.9)	31 (38.3)	25 (30.9)	4 (4.9)
Jugador problema	9 (31)	7 (24.1)	8 (27.6)	5 (17.2)
Jugador patológico	7 (21.2)	11 (33.3)	8 (24,2)	17 (21.2)

Como puede verse los jugadores vuelven a ordenarse también en su percepción del gasto en juego, si bien no hay una diferencia tan clara entre los jugadores patológicos y el resto de los grupos. Ahora es el grupo de jugadores de bajo riesgo el que se diferencia claramente de los otros tres grupos pues sólo un 12% consideran que gastan mucho o excesivo, mientras que en los otros tres este porcentaje sube al 36%. (jugadores en riesgo) y 45% (jugadores problema y patológicos). Si solo se atiende a aquellos que consideran que su gasto es excesivo, se agrupan de otra forma: los

jugadores de bajo riesgo (2%) y en riesgo (5%), con porcentajes reducidos, frente a los jugadores problema (17%) y jugadores patológicos (21%).

Nuevamente llama la atención que sólo un 21% de los jugadores patológicos consideren que gastan excesivamente, incluso no lleguen ni a la mitad (45%) si se considera juntas las categorías de mucho y excesivo.

Figura 5.13.- Percepción del gasto en el juego



5.4.- Tiempo dedicado al juego

5.4.1.- Horas semanales dedicadas al juego según categoría de jugadores

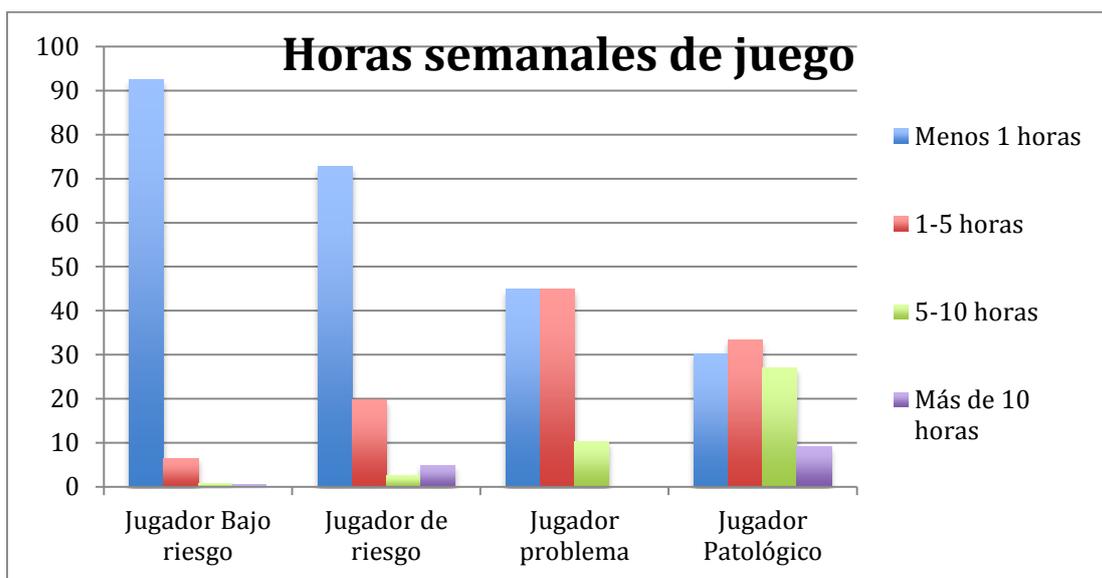
Aparecen diferencias claras y significativas. El tiempo semanal dedicado a jugar se ordena de forma progresiva desde los jugadores de bajo riesgo a los jugadores patológicos. Las diferencias son importantes en todas las categorías, en especial las extremas (menos de 1 hora y más de 10 horas). Con todo llama la atención ese 30% que siendo jugador patológico manifiesta jugar menos de 1 hora por semana. Por otro lado también es descriptivo, a la vez que esperado, el escaso tiempo semanal dedicado al juego en los jugadores de bajo riesgo.

Tabla 5.18.- Tiempo semanal dedicado a jugar según el tipo de jugador

Tipo jugador/ Tiempo dedicado al juego	Menos 1 hora N (%)	1-5 horas N (%)	5-10 horas N (%)	Más de 10 horas N (%)
Jugador de bajo riesgo	178 (92.4)	123 (6.4% %)	15 (.08%)	8 (0.4%)
Jugador de riesgo	59 (72.8)	16 (19.8%)	2 (2.5%)	4 (4.9%)
Jugador problema	13 (44.8%)	13 (44.8%)	3 (10.3%)	0 (0%)
Jugador patológico	10 (30.3%)	11 (33,3%)	9 (27%)	3 (9.1%)

Chi2- 356, 272; gl. 9; ns< .001

Figura 5.14.- Horas semanales de juego



5.4.2.- Percepción del tiempo dedicado a jugar según categoría de jugadores

También aparecen diferencias significativas entre los grupos, pero no tan claras y escalonadas como en la tabla anterior. Las diferencias fundamentales aparece entre los jugadores patológicos y los otros tres grupos. Los jugadores patológicos presentan los porcentajes más elevados juntando las casillas de mucho y excesivo (33%) , frente a 17% en los jugadores problemas, 21% en jugadores de riesgo y 8% en jugadores

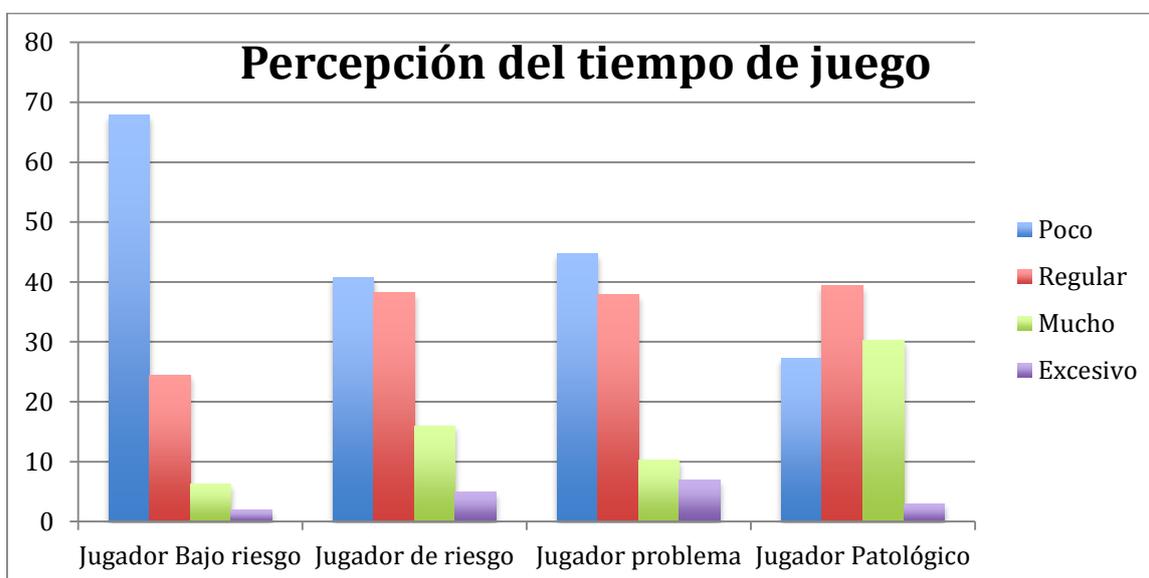
bajo riesgo. No aparecen diferencias entre los grupos de jugadores de riesgo y problema, y nuevamente aparecen diferencias entre los jugadores de bajo riesgo y el resto de los grupos.

Tabla 5.19.- Percepción del tiempo dedicado a jugar según el tipo de jugador

Tipo jugador/ Percepción del tiempo dedicado a jugar	Poco N (%)	Regular N (%)	Mucho N (%)	Excesivo N (%)
Jugador de bajo riesgo	1308 (67.8%)	463 (24.5%)	120 (6.2%)	39 (2%)
Jugador de riesgo	33 (40.7%)	31 (38.3%)	13 (16%)	4 (4.9%)
Jugador problema	13 (44.8%)	11 (37.9%)	3 (10.3%)	2 (6.9%)
Jugador patológico	9 (27.3%)	13 (39.4%)	10 (30.3%)	1 (3%)

Chi2- 72.435; gl 9; ns< .001

Figura 5.15.- Percepción del tiempo dedicado al juego



Finalmente llama la atención que sólo el 3% de los jugadores patológicos consideren que el tiempo dedicado a jugar es excesivo. Las consideraciones al respecto de la percepción del gasto son asumibles también aquí: o se refleja un problema

perceptivo o se refleja una justificación de su comportamiento. Pero por una u otra razón consideran de forma adecuada su problema, por lo que no se ven empujado a tomar medidas al respecto.

5.5.- Motivos para jugar

Los datos sobre los motivos para jugar indican que el motivo mayoritario en todo tipo de jugadores es ganar dinero, seguido de la diversión y la costumbre. Sin embargo, entre los jugadores patológicos es significativamente más frecuente que en los otros grupos la alusión al reto personal y a la evitación del aburrimiento como motivos para su implicación en el juego. Otros motivos, como estar con otras personas, aún siendo más frecuentes en jugadores patológicos no muestran diferencias estadísticamente significativas.

Tabla 5.20. Motivos para jugar en función del tipo de jugador

	Jugador bajo riesgo (n=2536)	Jugador riesgo (n=86)	Jugador problema (n=29)	Jugador patológico (n=34)		
	%	%	%	%	X ² (gl=3)	p
Ganar dinero	85,7	90,1	93,1	87,9	2,60	.457
Diversión	20,8	18,5	27,6	21,2	1,07	.784
Reto personal	1,2	2,5	6,9	18,2	62,87	<.001
Evitar aburrimiento	2,6	8,6	3,4	18,2	34,88	<.001
Estar con otras personas	7,4	7,4	10,3	15,2	3,13	.372
Costumbre	20	12,3	27,6	21,2	4,02	.259
Colaboración/solidaridad	0,4	0	0	0	0,60	.897
Otros	0,6	2,5	3,4	3,1	9,45	.024

Los datos parecen indicar que en jugadores patológicos, aun siendo muy importante la motivación de ganar dinero y en menor medida la diversión y la costumbre, como en el resto de jugadores, también tienen relevancia otras motivaciones como el reto personal y la evitación del aburrimiento.

5.6.- Personas que reconocen problemas de juego

5.6.1.- Porcentajes de personas que reconocen problemas de juego.

Un índice alternativo de juego problemático o patológico es el obtenido a partir del reconocimiento por parte de la propia persona de que tiene o ha tenido problemas con el juego. Ya se ha comentado la menor precisión de este dato, pero aún así es interesante su análisis. Los resultados obtenidos se encuentran en la tabla 5.20.

Tabla 5.21. Jugadores que consideran que han tenido problemas con el juego

Reconocen problemas con el juego	N	%
Sí	44	1,5%
NO	2956	98,5%

El 1,5% de los encuestados reconoce tener o haber tenido problemas con el juego. Este porcentaje es algo superior al 1,1%, que constituyen los identificados como jugadores patológicos en la muestra con el NODS, y algo inferior a la suma de jugadores problema y patológicos (2,1%). Probablemente ese 1.5% recoja tanto a unos y otros, exceptuándose los casos en los que la persona no reconoce que tiene un problema.

5.6.2.- Percepción de problemas de juego y puntuaciones del NODS.

Con objeto de establecer el grado de acuerdo entre las dos puntuaciones utilizadas para la valoración de los problemas con el juego, esto es, la propia percepción de los sujetos de tener problemas con el juego y las puntuaciones en el NODS, se realizaron análisis de *Bayes* teniendo en cuenta diferentes agrupaciones de las categorías del NODS y tomando únicamente las puntuaciones de las personas que de hecho participaban en alguno de los 21 juegos evaluados. En concreto se analizaron los siguientes acuerdos:

- Percepción de problemas en el juego (SI/NO) versus jugador de bajo riesgo y jugador problemático (incluyendo jugador de riesgo, jugador problema y jugador patológico)
- Percepción de problemas en el juego (SI/NO) versus jugador de bajo riesgo y de riesgo frente a jugador problemático (incluyendo jugador problema y jugador patológico)
- Percepción de problemas en el juego (SI/NO) versus jugador de bajo riesgo, riesgo y problema frente a jugador patológico

Los análisis de *Bayes* para las tres agrupaciones se presentan en las siguientes tablas.

Tabla 5.22. Análisis de Bayes para los valores de percepción de problemas en el juego y puntuaciones del NODS (jugador de bajo riesgo vs. jugador riesgo-problema-patológico) (n=2685)

		Problemas de juego según NODS		
		Sí (J. riesgo-problema-patológico)	No (J. bajo riesgo)	
Percepción problemas juego	Sí	36	8	44
	No	113	2528	2641
		149	2536	2685

Tabla 5.23. Análisis de Bayes para los valores de percepción de problemas en el juego y puntuaciones del NODS (jugador de bajo riesgo-riesgo vs. jugador problema-patológico) (n=2685)

		Problemas de juego según NODS		
		Sí (J. problema-patológico)	No (J. bajo riesgo-riesgo)	
Percepción problemas juego	Sí	32	12	44
	No	31	2610	2641
		63	2622	2685

Tabla 5.24.- Análisis de Bayes para los valores de percepción de problemas en el juego y puntuaciones del NODS (jugador de bajo riesgo-riesgo-problema vs. jugador patológico) (n=2685)

		Problemas de juego según NODS		
		Sí (J. patológico)	No (J. bajo riesgo- riesgo-problema)	
Percepción problemas juego	Sí	23	21	44
	No	11	2630	2641
		34	2651	2685

En la Tabla 5.25 se resumen los principales valores de validez predictiva obtenidos en cada uno de los análisis. Como puede observarse, la propia valoración o percepción de problemas con el juego sirve para diferenciar o identificar adecuadamente a jugadores patológicos, ya que los mejores valores de validez predictiva se obtienen para la tercera de las puntuaciones del NODS aquí analizadas.

Tabla 5.25.- Validez predictiva de la percepción de problemas en el juego frente a las puntuaciones del NODS (n=2685)

	Puntuaciones NODS 1	Puntuaciones NODS 2	Puntuaciones NODS 3
Sensibilidad	24,2%	50,8%	67,6%
Especificidad	99,7%	99,5%	99,2%
Tasa Falsos Positivos	0,3%	0,4%	0,8%
Tasa Falsos Negativos	75,8%	49,2%	32,3%
Valor Predictivo Positivo	81,8%	72,7%	52,3%
Valor Predictivo Negativo	96,1%	98,8%	99,6%
Eficacia	95,5%	98,4%	98,8%
Coeficiente de error	3,36	1,34	1,39
Índice Kappa	-0,027 (p<.001)	-0,024 (p<.001)	-0,017 (p<.001)

Puntuaciones NODS 1 = jugador bajo riesgo vs. jugador riesgo-problema-patológico

Puntuaciones NODS 2 = jugador bajo riesgo-riesgo vs. jugador problema-patológico

Puntuaciones NODS 3 = jugador bajo riesgo-riesgo-problema vs. jugador patológico

Más de dos tercios de los jugadores que dicen tener problemas con el juego son jugadores patológicos de acuerdo con las puntuaciones del NODS. Es más de este

modo se identifica adecuadamente a prácticamente la totalidad de los no jugadores patológicos (99,2%). No obstante, habría aproximadamente un tercio de jugadores que aun no reconociendo problemas con el juego son identificados como jugadores patológicos con el NODS. Por último es de destacar que la tasa de falsos positivos es muy baja (por debajo del 1%), lo que indica que no hay apenas personas que sin tener problemas con el juego perciban que los tienen.

5.6.3.- Correspondencia entre personas que reconocen tener problemas de juego y puntuaciones del NODS.

El paso siguiente es constatar hasta qué punto corresponden las personas que reconocen haber tenido problemas con el juego con las distintas categorías de jugadores identificaos a partir del NODS.

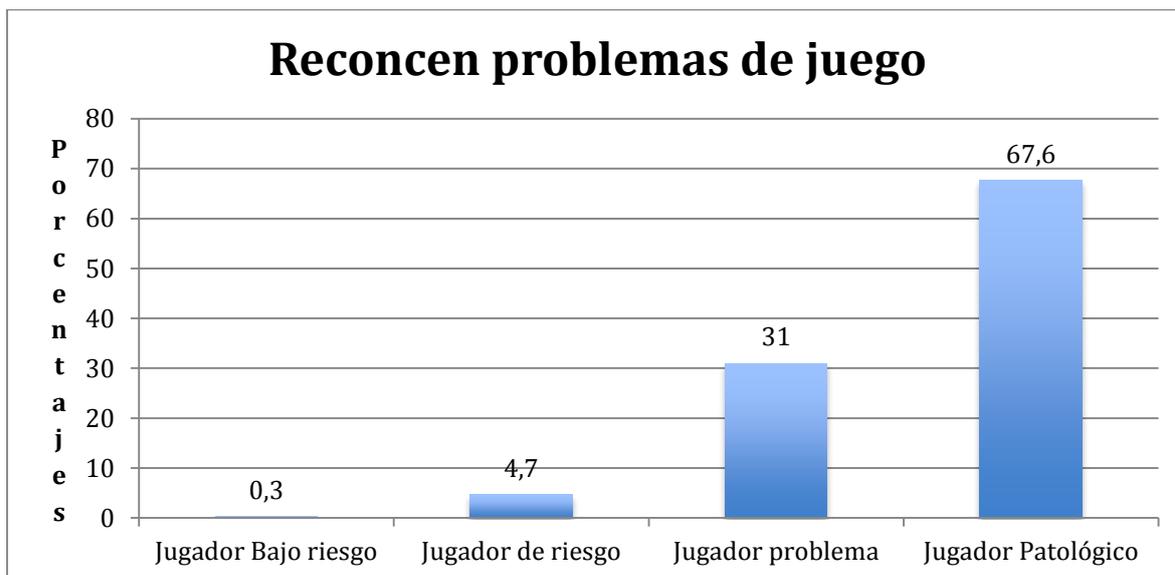
Tabla 5.26. Jugadores que consideran que han tenido problemas con el juego por tipo de jugadores

Tipo jugador/ Reconocen problemas de juego	Si Reconocen N	Si Reconocen %	No Reconocen N	No Reconocen %
Jugador de bajo riesgo	8	0.3%	2528	99.7%
Jugador de riesgo	4	4.7%	82	95.3%
Jugador problema	9	31%	20	69%
Jugador patológico	23	67.6%	11	32.4%

Chi-2 = 1239,858; gl 4; NS= .000

Como puede verse aparecen diferencias significativas en función de los grupos. Se destaca una alta relación entre las categorías de jugador y el autorreconocimiento de problemas con el juego. EL porcentaje de personas que reconocen problemas con el juego aumenta progresivamente desde los jugadores de bajo riesgo (0.3%) hasta los jugadores patológicos (67.6%). De hecho es relevante que un 31% de los jugadores problema se reconoce con problemas de juego. Pero también que casi ese mismo porcentaje (32.4%) lo constituyen los jugadores patológicos que no reconocen tener problemas de juego. El que un tercio de los jugadores patológicos no se reconozcan como tal está en línea con la mayoría de las adicciones en la que un porcentaje importante de adictos no reconocen su problema. Pero eso también señala las dificultades para poder solucionar un problema cuando no es detectado o reconocido como tal por quien lo padece.

Figura 5.15.- Personas que reconocen tener problemas de juego



5.7.- Reconocimiento de problemas de juego en función de variables sociodemográficas

Dado el reducido tamaño de la submuestra (44 casos) de personas que reconocen problemas de juego es difícil que en los análisis sociodemográficos aparezcan diferencias significativas. No obstante se expondrán los datos que puedan resultar más relevantes para entender las características de esta submuestra.

5.7.1.- Reconocimiento de problemas de juego en función del género

Como ya se ha encontrado en la mayoría de los estudios de este tipo, el porcentaje de hombres y mujeres que reconocen este problema es muy distinto, siendo las diferencias significativas y acercándose a la proporción de 1 mujer cada 8 hombres. Dos consideraciones a este respecto: una es que, ciertamente y de forma sistemática, los hombres presentan más problemas de juego que las mujeres; y otra, como se ha señalado también de forma reiterada, es más difícil que las mujeres reconozcan este problema dado el mayor estigma social que causa en su caso. No obstante en este caso frente al dato identificado por el NODS de 10 jugadores patológicos varones por cada mujer, aquí la proporción se reduce algo (8/1), es decir son los hombres y no las mujeres los que reconocen menos este problema.

Tabla 5.27. Jugadores que consideran que han tenido problemas con el juego por género

Reconocen Problemas con el juego/ género	Mujeres N	Mujeres (%)	Hombres N	Hombres %
Sí reconocen 44 (1,5%)	5	0.3%	39	2.6

Chi-2= 27,361; gl=1; p< 0.001.

5.7.2.- Reconocimiento de problemas de juego en función de la edad

Tabla 5.28 Jugadores que consideran que han tenido problemas con el juego por edades

Intervalo de edad	Reconocen problema con el juego N	Reconocen problema con el juego %
18-24 años	3	1.1%
25-34 años	13	2.4%
35-44 años	11	1.8%
45-59 años	10	1.3%
60-80 años	7	0.8%

Por lo que respecta a la edad las diferencias entre los grupos de edad no son significativas ($\chi^2= 6,69$; $gl= 5$; $ns= 0,245$). Destaca que se observa la puntuación máxima en el intervalo de 25-34 años y luego se produce un descenso progresivo, pero constante, conforme avanza la edad. Estos datos señalan la importancia de la edad en la presencia de este problema. Una posible explicación es que a medida que avanza la edad, bien porque la persona se hace menos impulsiva o tiende a asumir menos riesgos, bien porque ha desarrollado estrategias que le permiten controlar mejor la conducta de juego, éste o al menos sus consecuencias negativas se reducen. El hecho de que en el intervalo de 18-24 años no aparezcan porcentajes más elevados es explicable, bien por la menor disposición de dinero para jugar, pues muchos aún no han accedido al mercado laboral, bien también por estar en los primeros momentos de su contacto

“legal” con el juego, bien por el menor atractivo que suponen los juegos tipo lotería que son la mayoría de los juegos disponibles.

5.73.- Reconocimiento de problemas de juego en función del nivel de ingresos personal

Tabla 5.29 Reconocimiento de problemas de juego en función del nivel de ingresos personal

Nivel ingresos	0	0-600	601-900	901-1500	1501-2500	2501-4000	Más de 4000
Si reconoce problemas de juego	6 (1,4%)	6 (1,6%)	7 (1,3%)	19 (1,4%)	5 (2,2%)	4 (10,5%)	0 (0%)

Chi²= 20,14; gl 6 ns 0.003

Se deja al margen la casilla de más de 4.000 euros que sólo tiene una frecuencia en la muestra total de 5 personas. Aparece una clara diferencia en función del nivel de ingresos. De las personas que gana entre 2501 – 4000€ al mes un 10,5% reconoce tener problemas de juego. Es un porcentaje extraordinariamente elevado, pues multiplica casi por 10 los índices de jugadores patológicos obtenidos en la muestra total. Sin embargo no es un incremento progresivo en función del nivel de ingresos, parece como si a partir de una cifra elevada de ingresos de forma abrupta apareciera este reconocimiento.

5.74.- Reconocimiento de problemas de juego en función de la Comunidad Autónoma

Como ha sucedido en tablas anteriores aparecen diferencias significativas por Comunidades Autónomas: frente a comunidades en las que nadie se reconoce con problemas, en 5 se superan el porcentaje del 1,5%, destacándose extraordinariamente Cataluña con un 6%, seguida de la Rioja (3,7%) y Murcia (3,6%). Algunas de ellas ya se habían destacado por la presencia de porcentajes más elevados de jugadores problema y patológicos, pero otras, como la Rioja o Valencia, no corresponden tan claramente, en el primer caso por exceso, y en el segundo por defecto. No obstante ya

se ha analizado más detalladamente la correspondencia entre las opiniones personales y los resultados del NODS.

Tabla 5.30. Reconocimiento de problemas de juego en función de la Comunidad Autónoma

Tipo de jugador/ Comunidad autónoma	Si Reconocen N (%)
Andalucía	3 (0,9)
Aragón	0 (0)
Asturias	3 (2,3)
Baleares	0 (0)
Canarias	1 (0,6)
Cantabria	1 (0,9)
Castilla-León	1 (0,6)
Castilla La Mancha	0 (0)
Cataluña	18 (6)
C. Valencia	4 (1,7)
Extremadura	0 (0)
Galicia	3 (1,7)
Madrid;	1 (0,4)
Murcia;	5 (3,6)
Navarra;	0 (0)
País Vasco;	0 (0)
La Rioja	4 (3,7)
Ceuta	0 (0)
Melilla	0 (0)

$\chi^2 = 69.284$ (gl= 18), N.S= .001

5.7.5.- Reconocimiento de problemas de juego en función de la nacionalidad

Como puede verse aparece una diferencia importante y significativa entre españoles y no españoles. Las personas de otras nacionalidades presentan un porcentaje de reconocimiento que multiplica por 4 el porcentaje de los españoles. Pero es verdad que la presencia de problemas de juego entre las personas de nacionalidad

no española también era muy superior, y que en proporción reconocen menos el haber tenido problemas de juego.

Tabla 5.31. Reconocimiento de problemas de juego en función de la Nacionalidad

	Si Reconocen problemas N	Si Reconocen problemas %
Española	37	1,3
Otra	7	5,6

Chi-2. 15,22; gl 1; ns= .001

5.7.6.- Reconocimiento de problemas de juego en función otras variables sociodemográficas.

No aparecen diferencias significativa ni en función del estado civil (Chi-2 2,254, gl=3; ns 0,521); ni de la situación laboral (Chi 12,62; gl 76; ns 0.082); ni del nivel de estudios (Chi2 2, 93; gl 4; ns 0.569); ni en función del nivel de ingresos de la unidad familiar (Chi2 8,36; gl 6; ns 0.214).

5.8. Juegos con los que han tenido problemas:

Conviene recordar que en este apartado solo se consideran las opiniones de las 44 personas que ha reconocido tener problemas de juego. También que dado lo reducido del tamaño de la submuestra es difícil que aparezcan diferencias significativas.

Al considerar qué juegos reconocen los jugadores que son con los que han tenido problemas, la evidencia es clara y contundente. Prácticamente ninguno reconoce que haya tenido problemas con los juegos de la SELAE, ni con los juegos de la ONCE. De hecho, los tres casos que han señalado problemas con un juego de la SELAE son jugadores que al menos jugaban también a dos o tres juegos de los incluidos en OTROS juegos, juegos que son considerados mucho más problemáticos o adictivos. Además, todos ellos cumplían criterios de jugador patológico

Tabla 5.32. Juegos con los que ha tenido problemas, en total y según el tipo de jugador

	Total (N= 44)	Jugador bajo riesgo	Jugador Riesgo	Jugador Problema	Jugador Patológico
JUEGOS SELAE					
Lotería de Navidad	0	0	0	0	0
Lotería Nacional	0	0	0	0	0
La Primitiva	1 (2,3%)	0	0	0	1 (4,3%)
Euromillones	1 (2,3)	0	0	0	1 (4,3%)
Bonoloto	0	0	0	0	0
El gordo de la primitiva	1 (2,3)	1 (12,5%)	0	0	0
El Quinigol	0	0	0	0	0
Lototurf	0	0	0	0	0
Quíntuple Plus	0	0	0	0	0
Quiniela de futbol	1 (2,3)		0	0	1 (4,3%)
JUEGOS ONCE					
Cupón / Cuponazo ONCE	0	0	0	0	0
Rascas	1 (2,3)	0	0	0	1 (4,3%)
Eurojackpot	0	0	0	0	0
Superonce	0	0	0	0	0
OTROS JUEGOS					
Cartas(mus, póquer, etc.), apostando	14 (31,8%)	3 (37,5%)	2 (50%)	4 (44,4%)	5 (21,7%)
Bingo	11 (25%)	3 (37,5%)	1 (25%)	2 (22,2%)	5 (21,7%)
Máquinas recreativ.	24 (54,5%)	5 (20,8%)	3 (75%)	2 (22,2%)	14 (60,9%)
Juego en casas de apuestas deportivas	2 (4,5%)	1 (12,5%)	0	0	1 (4,3%)
Juegos en Casino	5 (11,4%)	1 (12,5%)	1 (25%)	1 (11,1%)	2 (8,7%)
Videojuegos (con apuesta)	2 (4,5%)	2 (25%)	0	0	0
Otras apuestas	4 (9,1%)	0	0	0	4 (17,4%)

Los juegos con los que reconocen haber tenido más problemas los jugadores son, en primer lugar, las máquinas recreativas, en segundo lugar los juegos de cartas, en tercer lugar el bingo y en cuarto lugar los juegos de casino. Esto, aunque esperado, no deja de destacar las importantísimas diferencias entre unos juegos y otros, que también se reflejan a la hora de reconocer haber tenido problemas con ellos.

El que el juego con máquinas recreativas sea con el que más problemas han tenido los jugadores era esperable. Sin embargo llama la atención que el juego de cartas

sea el segundo en este *ranking*, dada su condición de juego oculto (y probablemente ilegal) ya reseñado, lo que quizá haya hecho que habitualmente se le identifique peor, o no se le identifique, en los estudios sobre problemas del juego.

Al considerar a los jugadores problema y patológicos llama la atención que los jugadores problema solo reconocen que han tenido problemas con 4 juegos y en este orden: Cartas (44,4%), Máquinas recreativas (22,2%), Bingo(22,2%) y Casino (11,1%). Todos son juegos de la categoría OTROS y se destacan la Cartas como juego con el que han tenido más problemas. Por lo que respecta a los jugadores patológicos el juego con el que más problemas han tenido es el de Máquinas recreativas (60,9%), seguido de Cartas y Bingos (ambos con 21,7%) y Casinos (8,7%). El relativamente bajo porcentaje referido a Casinos, al menos en comparación con otros países, probablemente tengo mucho que ver con la menor accesibilidad de esos juegos por las limitaciones a la ubicación de los Casinos. También llama la atención que un 17,4% indica que ha tenido problemas con “Otras apuestas”. Un porcentaje tan elevado llama la atención, y si bien no está claro cuáles son esas apuestas, si lo está que son juegos distintos a los 21 aquí considerados. Es probable que la bolsa de juego oculto sea más importante de lo considerado y desde luego no se reduce a los juegos de Cartas.

5.9.- Juegos que consideran peligrosos

Hay una clara división, en todas las categorías de jugadores y también en la de no jugadores, entre los juegos que son poco peligrosos (en general los juegos de la SELAE y ONCE), y los juegos que consideran más peligrosos (muchos de los incluidos en los OTROS juegos). Mientras que en los juegos SELAE y ONCE no suelen ser elegidos entre los 5 más peligrosos por más del 10% ; en el caso de los OTROS juegos, en especial máquinas recreativas, bingo y cartas, los porcentajes de elección suelen oscilar entre el 50-80%.

Cierto que en los juegos de la SELAE no son considerados todos iguales; la Quiniela y la Primitiva son los elegidos por mayor porcentaje de personas, que en algún caso llega al 20%. Lo mismo pasa con los Rascas de la ONCE. Sin embargo el resto rara vez superan el 10%, salvo casos esporádicos, en su mayoría evaluaciones aisladas del grupo de los jugadores problema.

En el caso de los OTROS juegos, los más peligrosos son máquinas recreativas (entre el 60-80%) y bingo (60-70%), seguidos por Casino (50-70%) y Cartas (40-60%).

Tabla 5.33.- Juegos que consideran más peligrosos en función de tipo de jugador

Nota: Cada persona debía seleccionar los 5 juegos que consideraba más peligrosos.

Juegos que consideran peligrosos	NO Juega N (%)	Jugador bajo riesgo N (%)	Jugador de riesgo N (%)	Jugador problema N (%)	Jugador patológico N (%)
JUEGOS SELAE					
Lotería de Navidad	27 (8,6)	249 (9,8)	6 (7)	3 (10,3)	2 (5,9)
Lotería Nacional	33 (1,1)	172 (6,8)	7 (8,1)	0 (0)	3(8,8)
La Primitiva	34 (10,8)	273 (10,8)	4(4,7)	6 (20,7)	4 (11,8)
Euromillones***	29 (9,2)	198 (7,8)	6 (7,0)	10 (34,5)	2 (5,9)
Bonoloto	17 (5,4)	164 (6,5)	8 (9,3)	4 (13,8)	1 (2,9)
El gordo de la primitiva	13 (4,1)	134 (5,3)	3 (3,5)	1 (3,4)	1 (2,9)
El Quinigol	10 (3,2)	57 (2,2)	1 (1,2)	0 (0)	2 (5,9)
Lototurf	7 (2,2)	67 (2,6)	1 (1,2)	3 (10,3)	2 (5,9)
Quíntuple Plus	5 (1,6)	48 (1,9)	0 (0)	1 (3,4)	0 (0)
Quiniela de futbol	34 (10,8)	298 (11,8)	16 (18,6)	6 (20,7)	3 (8,8)
JUEGOS ONCE					
Cupón / Cuponazo ONCE	27 (8,6)	211 (8,3)	9 (10,5)	2 (6,9)	1 (2,9)
Rascas	34 (10,8)	266 (10,5)	14 (16,3)	3 (10,3)	7 (20,6)
Eurojackpot**	7 (2,2)	96 (3,8)	0 (0)	4 (13,8)	0 (0)
Superonce	6 (1,9)	39 (1,5)	2 (2,3)	0 (0)	0 (0)
OTROS JUEGOS					
Cartas (mus, póquer, tute, etc.) apostando dinero**	166 (52,7)	1572(62,0)	55 (64,0)	11 (37,9)	21 (61,8)
Bingo	224 (71,1)	1894 (74,7)	67 (77,9)	16 (55,2)	23 (67,6)
Máquinas recreativas ***	241 (76,5)	2080 (82,0)	73 (84,9)	20 (69,0)	21 (61,8)
Juego en casas de apuestas deportivas	133 (42,2)	1202 (47,4)	34 (39,5)	13 (44,8)	12 (35,3)
Juegos en Casino*	200 (63,5)	1744 (68,8)	65 (75,6)	15 (51,7)	20 (58,8)
Videojuegos (apostando)	74 (23,5%)	686 (27,1)	22 (25,6)	15 (7,2)	4 (11,8)
Otras apuestas	31 (9,8%)	210 (8,3)	10 (11,6)	5 (17,2)	3 (8,8)

Chi2: * $p < .05$; ** $p < .01$; ***: $p < .001$.

En cuanto a la valoración de lo peligroso que se supone cada juego para el desarrollo de problemas de juego, los jugadores problema y patológicos perciben mayor riesgo en juegos como cartas, bingos, máquinas recreativas y, en menor medida juegos de casino y juego en casas de apuestas deportivas. Hubo diferencias significativas entre

grupos en la percepción de peligrosidad en 6 de los juegos evaluados. En dos de ellos (máquinas recreativas y juegos de casino) la percepción de peligro fue más habitual entre los jugadores patológicos que en los otros grupos ($\chi^2_{(2)} = 7,76$, $p=0,021$; $\chi^2_{(2)} = 6,84$, $p=0,033$, respectivamente). En otros dos (La Primitiva y el Euromillones) son los jugadores-problema los que perciben con mayor frecuencia peligrosidad ($\chi^2_{(2)} = 6,26$, $p=0,044$; $\chi^2_{(2)} = 15,89$, $p<0,001$, respectivamente). Y en los dos restantes (Lototurf y Eurojackpot) las diferencias parecen relacionarse con el hecho de que han sido valorados como peligrosos por pocos jugadores, tal vez en relación con el bajo porcentaje de personas que participan en estos juegos ($\chi^2_{(2)} = 7,61$, $p=0,022$; $\chi^2_{(2)} = 16,18$, $p<0,001$, respectivamente).

Los juegos de la SELAE no se consideran peligrosos por la mayoría de los jugadores. Al margen de algún dato esporádico, los juegos de la SELAE que consideran más peligrosos, coinciden con los considerados peligrosos por el total de la muestra estudiada: La Primitiva, Euromillones y la Quiniela de Fútbol. Con respecto a los juegos de la ONCE son los Rascas los considerados más peligrosos. En general los jugadores problema consideran, peligrosos a los juegos de la SELAE en mayor porcentaje que los jugadores patológicos.

Destaca que tanto jugadores problema como patológicos consideran menos peligrosos los OTROS juegos que los que no juegan o son jugadores de bajo riesgo. De hecho las diferencias son significativas al 0.001 en el caso de las máquinas recreativas. Parece como si de alguna forma estuvieran justificando su propio juego o disculpándolo, pues en realidad “no serían tan peligrosos”. Quizá simplemente son incapaces de ver el peligro real de esos juegos por lo que no intentan limitar su utilización. Pero a pesar de esta menor valoración siguen considerando a los OTROS juegos como los más peligrosos y con diferencias importantes con respecto a los de la SELAE y ONCE.

Parece, pues, que la apreciación de las personas con problemas de juego al respecto de la peligrosidad de cada uno de los juegos considerados, no es diferente a la de las personas sin problemas, salvó por una ligera menor valoración de peligrosidad en los OTROS juegos.

5.10.- Análisis de los juegos que se consideran más peligrosos

A continuación se hará un análisis más detallado de los cuatro juegos identificados por los jugadores como los juegos con los que más frecuentemente han tenido problemas. Dado lo reducido de la muestra los resultados tienen más un valor

descriptivo que representativo, pero se consideran datos sugerentes a la hora de intentar identificar la realidad de los problemas de juego en España. Por esas razón se incluyen simplemente las gráficas con los resultados, salvo en los casos en los que las diferencias son significativas.

Se considerarán pues los juegos de: Cartas, Bingo, Máquinas recreativas y Casino, relacionándolos con las variables sociodemográficas de la muestra. Juegos como los de la ONCE o SELAE no tiene sentido considerarse dado que la frecuencia mayor en los casos en los aparece algún jugador es 1.

Nota: en todos los gráficos el signo + indica que reconocen problema con ese juego y el signo - que no reconocen.

5.10.1.- Cartas y variables Sociodemográficas:

No aparecen diferencias significativas en: género, Edad, Estado civil; Situación Laboral, Nivel de estudios, Nivel ingresos

Tabla 5.34. Diferencias en reconocer problemas con el juego de cartas en función del género

Cartas /Reconocen	Hombres	Mujeres
SI Reconocen	12 (30.8%)	2 (40%)
Chi-2	,174; gl=1; ns= ,647	

Figura 5.16.- Reconocen problemas con las cartas según género

Gráfico de barras

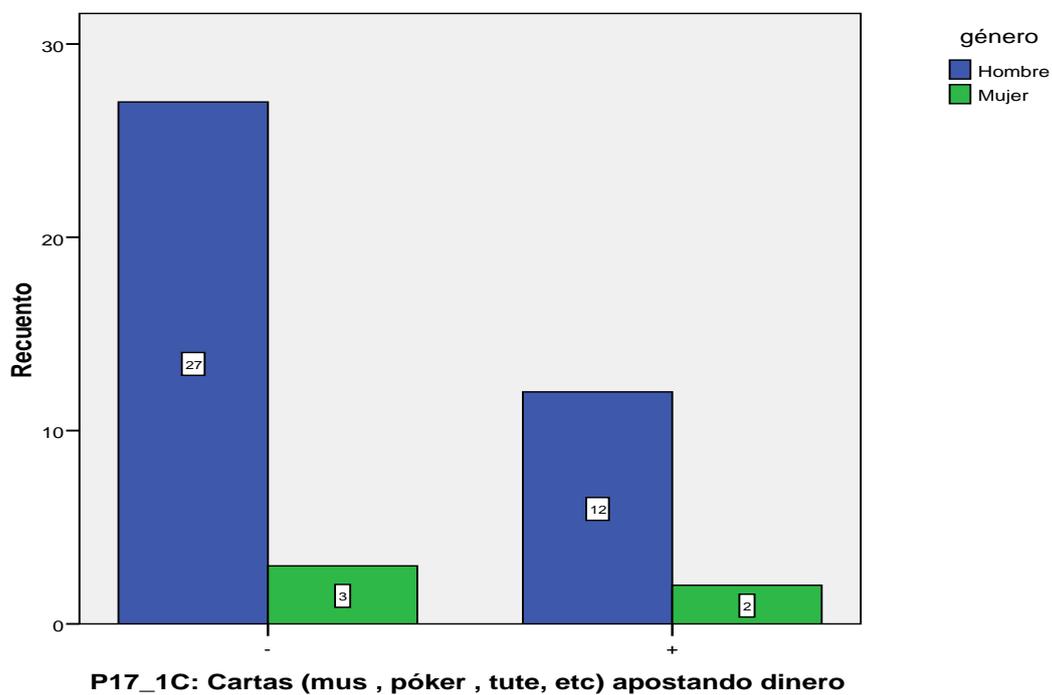


Figura 5.17.- Reconocen problemas con las cartas según edad

Gráfico de barras

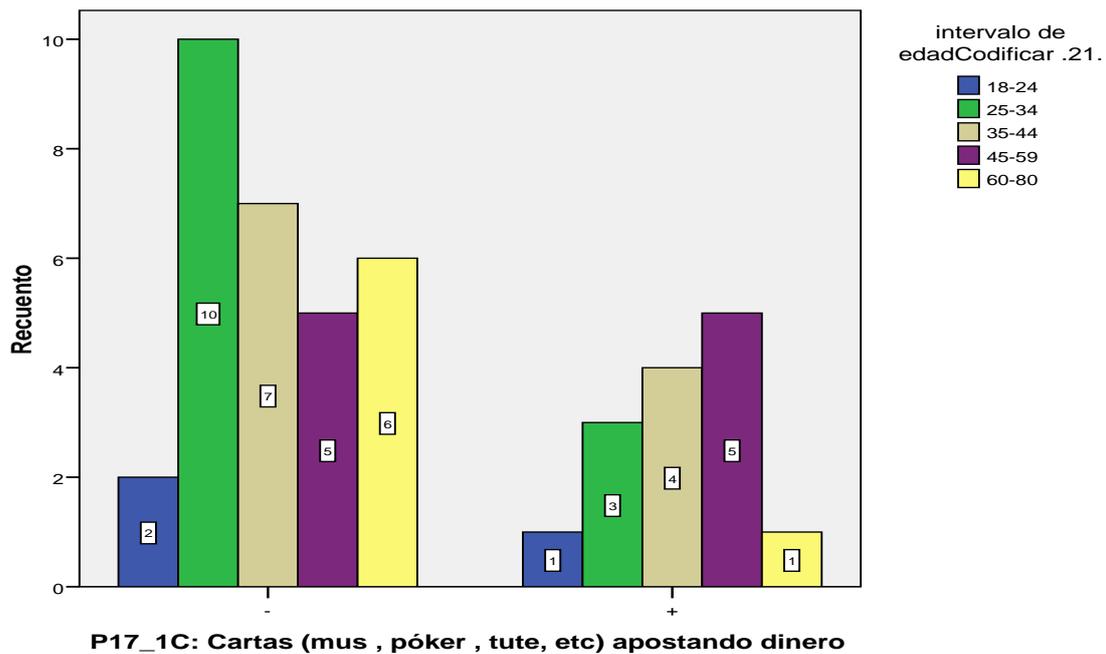


Figura 5.18.- Reconocen problemas con las cartas según estado civil

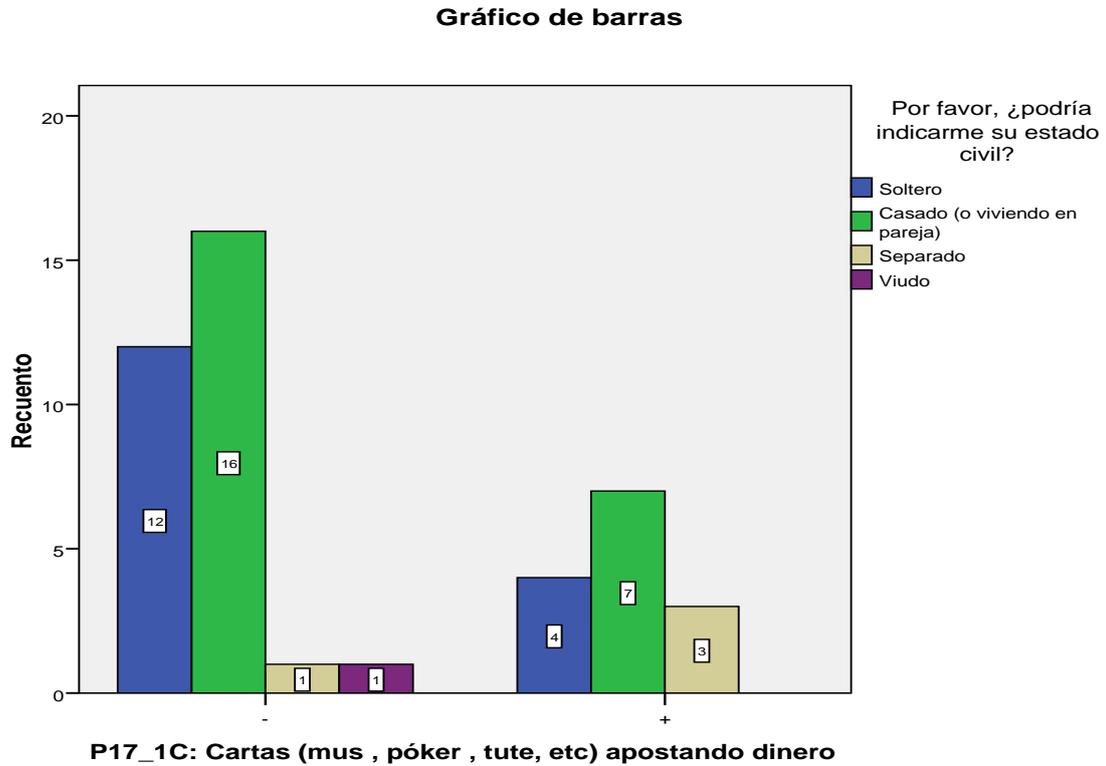


Tabla 5.35. Diferencias en reconocer problemas con el juego de cartas en función de la situación laboral.

Reconocen/ Situación Laboral	Trabaja	En paro	Baja laboral	Jubilado
N	12	2	0	0
%	46,2%	14,3%	,0%	,0%
Chi2	6,533; gl=3	ns= .088		

Figura 5.18.- Reconocen problemas con las cartas según situación laboral

Gráfico de barras

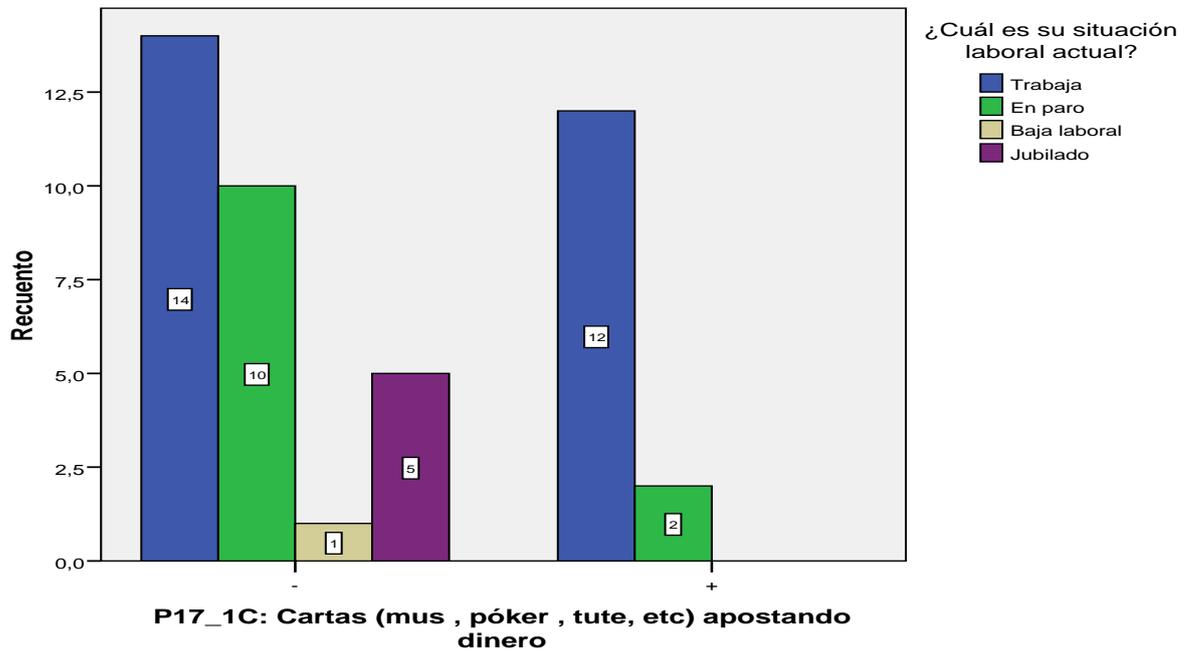


Figura 5.19.- Reconocen problemas con las cartas según estudios género

Gráfico de barras

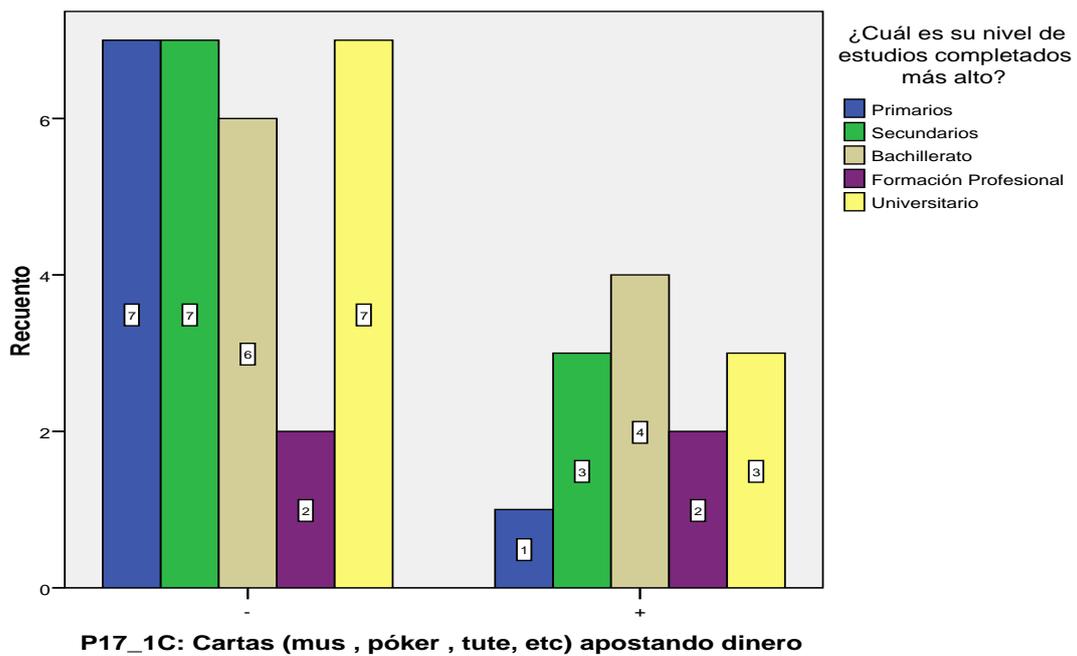


Figura 5.20.- Reconocen problemas con las cartas según ingresos personales

Gráfico de barras

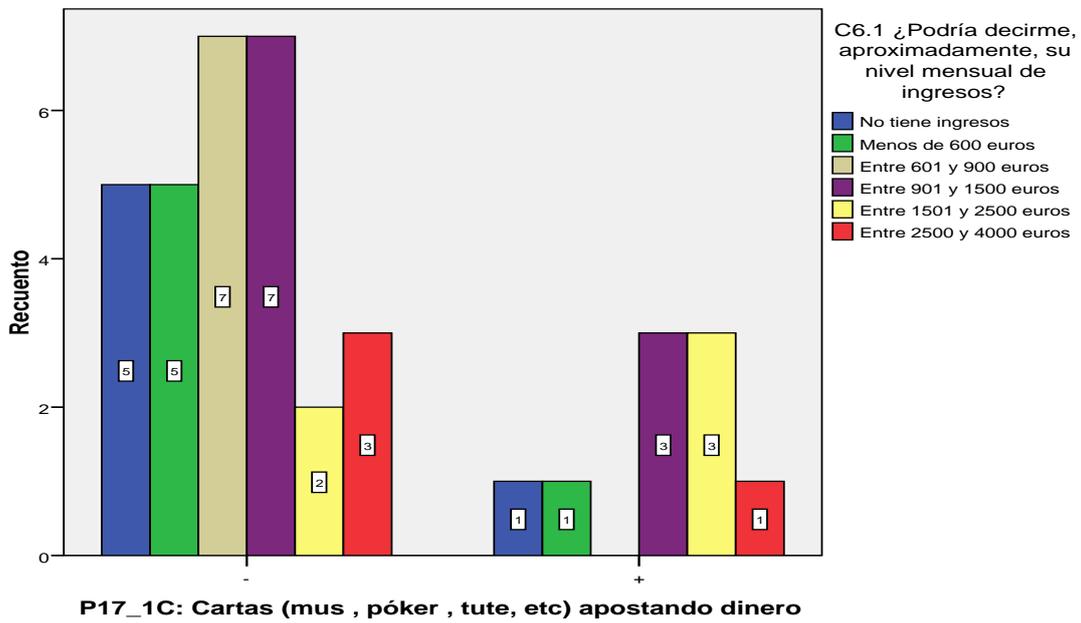


Figura 5.21.- Reconocen problemas con las cartas según ingresos unidad familiar

Gráfico de barras

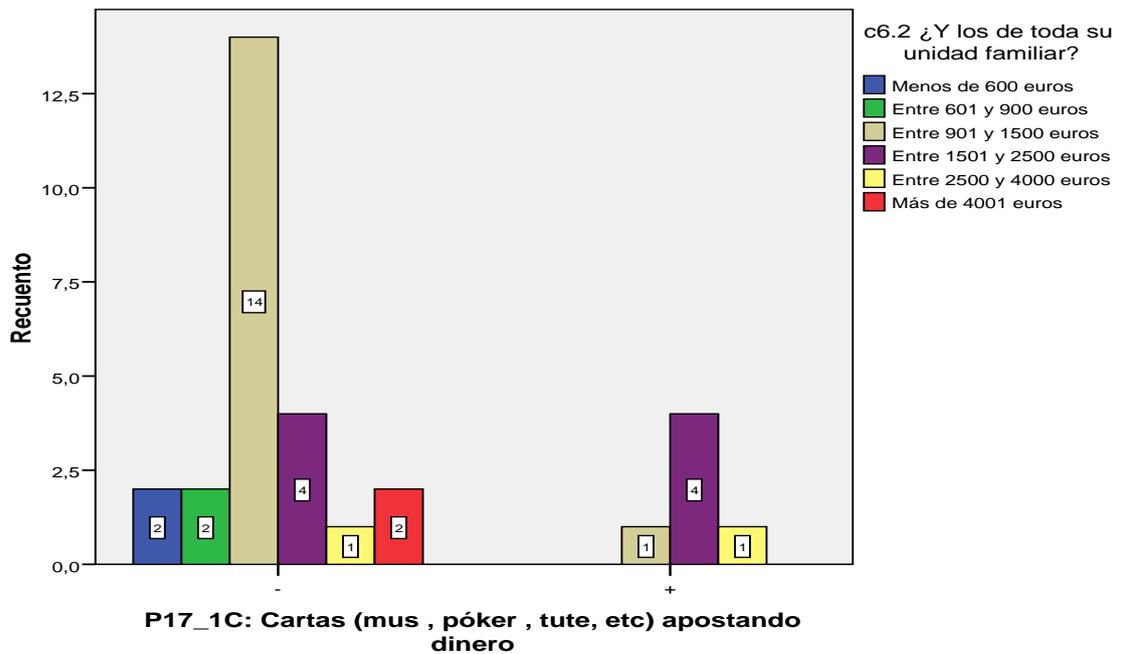
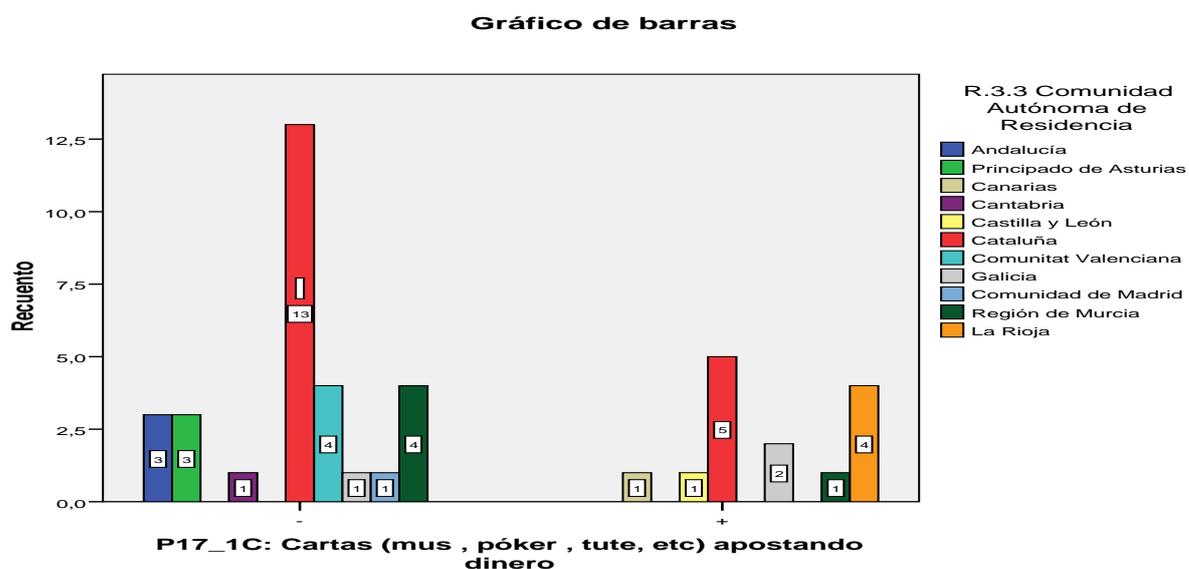


Tabla 5.36.- Diferencias en reconocer problemas con el juego de cartas en función de la Comunidad Autónoma.

Tipo de jugador/ Comunidad autónoma	Si Reconocen N (%)
Andalucía	0 (0)
Aragón	0 (0)
Asturias	0 (0)
Baleares	0 (0)
Canarias	1 (100)
Cantabria	0 (0)
Castilla-León	1 (100)
Castilla La Mancha	0 (0)
Cataluña	5 (27.8%)
C. Valencia	0 (0)
Extremadura	0 (0)
Galicia	2 (66.7)
Madrid;	0 (0)
Murcia;	1 (20%)
Navarra;	0 (0)
País Vasco;	0 (0)
La Rioja	4 (100%)
Ceuta	0 (0)
Melilla	0 (0)

$\chi^2 = 20.594$ (gl= 10), N.S= .024

Figura 5.22.- Reconocen problemas con las cartas según Comunidad Autónoma



5.9.2.- Bingo y variables sociodemográficas

En ninguna de las variables sociodemográficas las diferencias alcanzan niveles de significación de al menos el 0.05. Se incluyen pues exclusivamente los gráficos al respecto.

Figura 5.23.- Reconocen problemas con el bingo según género

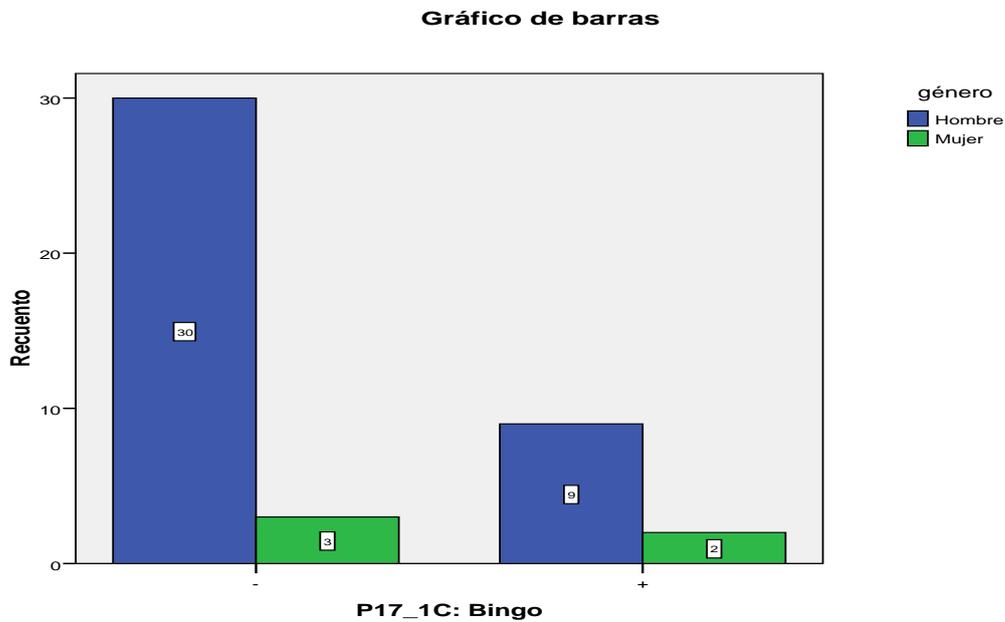


Figura 5.24.- Reconocen problemas con el bingo según edad

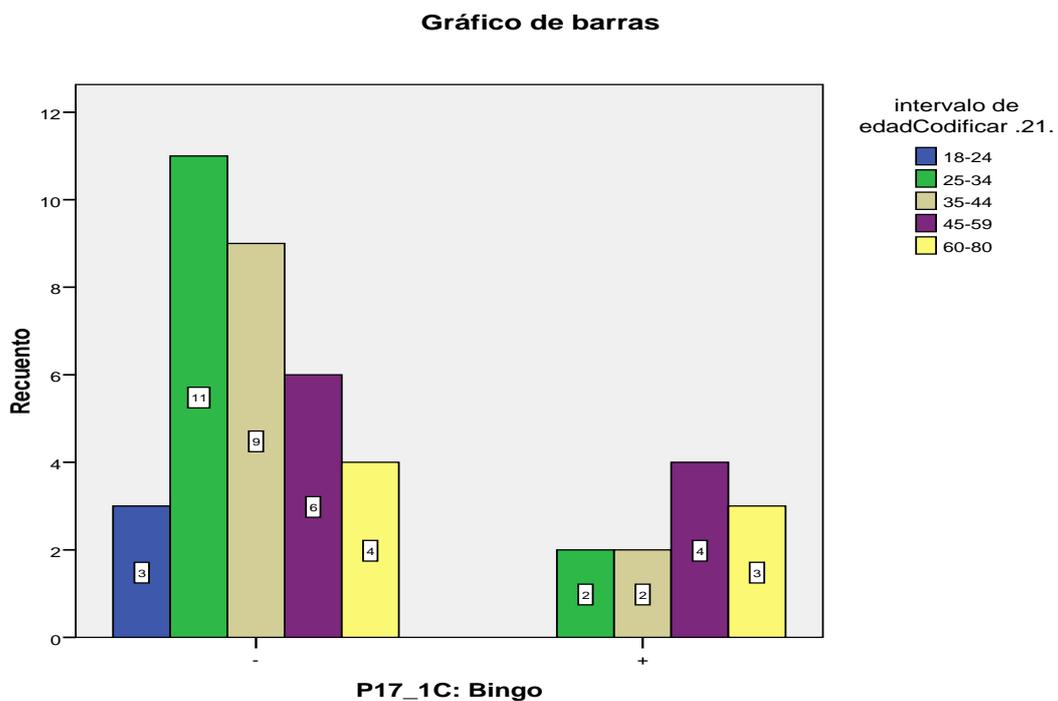


Figura 5.25.- Reconocen problemas con el bingo según estado civil

Gráfico de barras

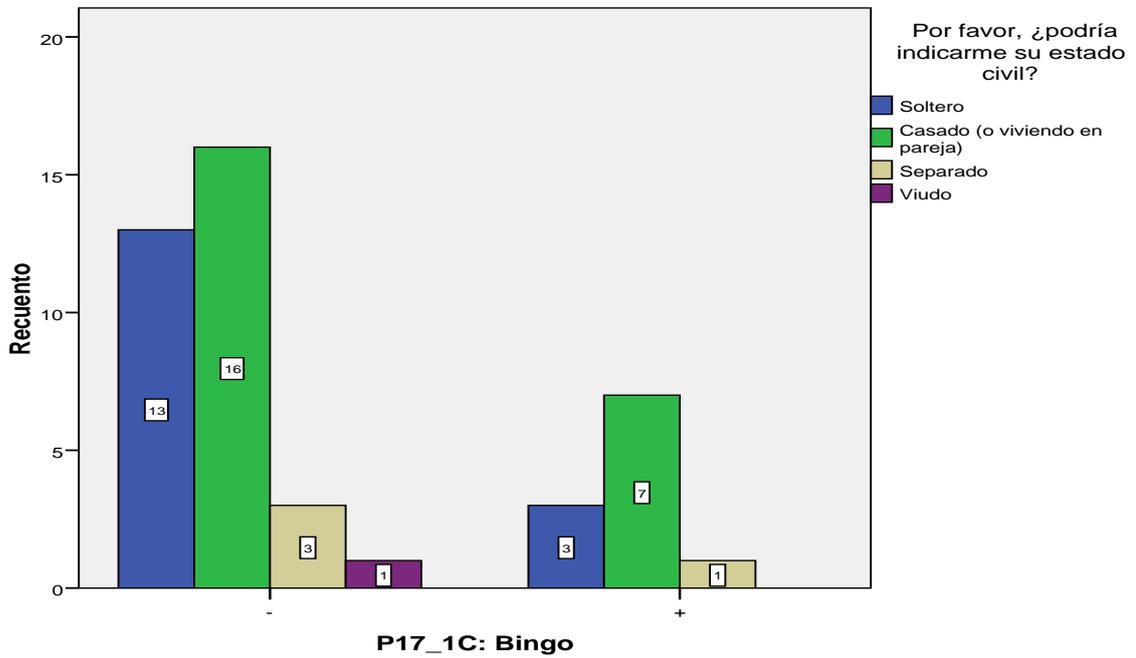


Figura 5.26.- Reconocen problemas con el bingo según situación laboral

Gráfico de barras

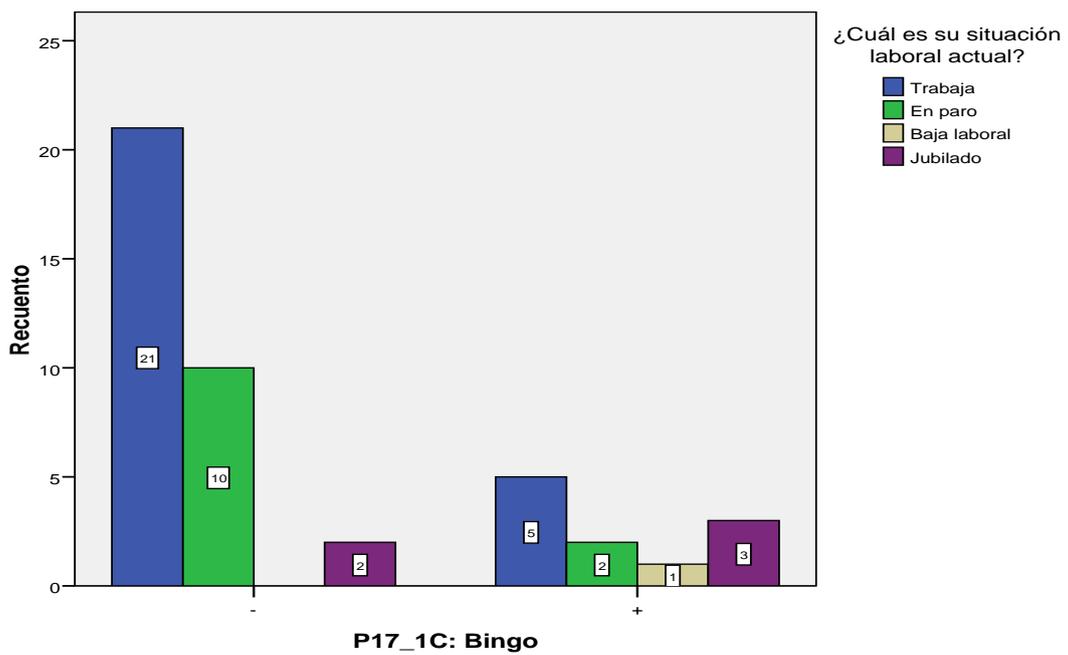


Figura 5.27.- Reconocen problemas con el bingo según nivel de estudios

Gráfico de barras

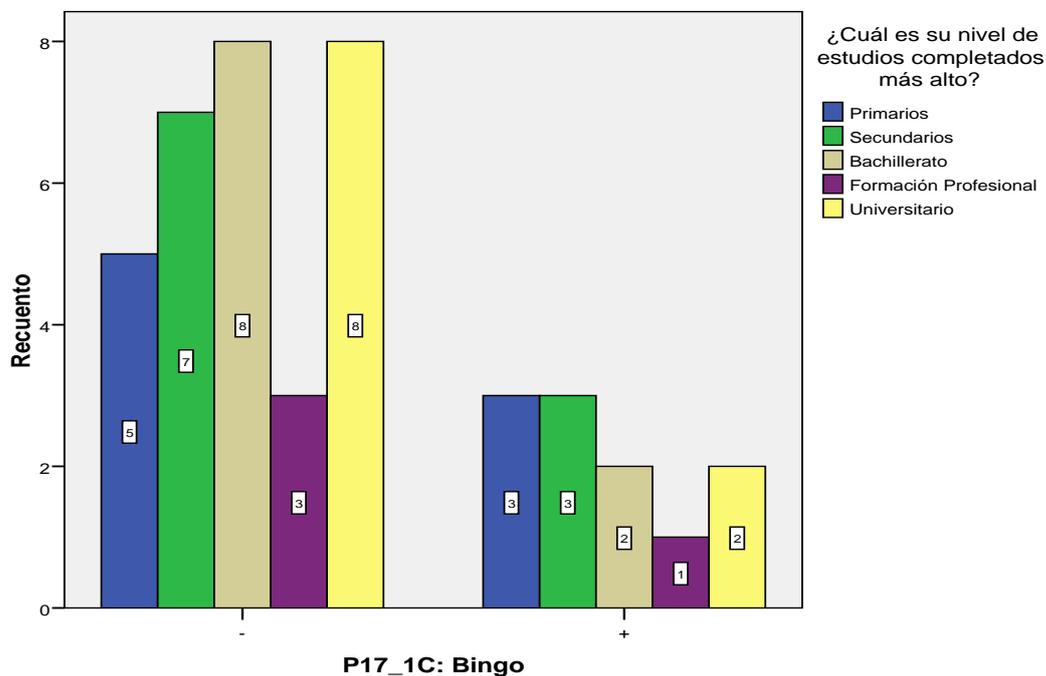


Figura 5.28.- Reconocen problemas con el bingo según ingresos personales

Gráfico de barras

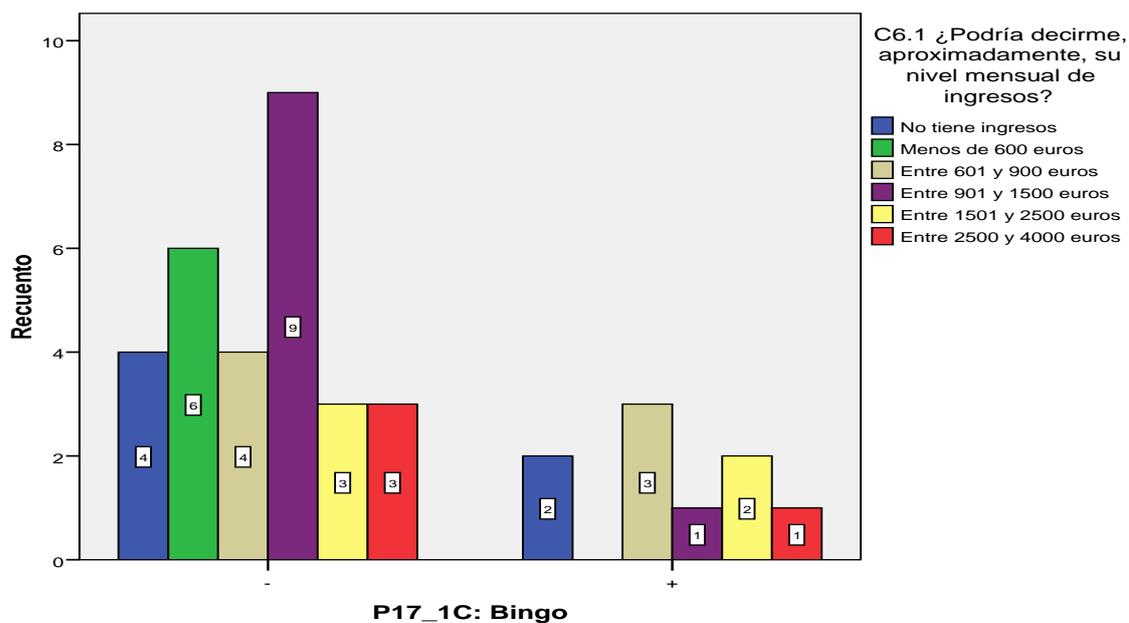


Figura 5.29.- Reconocen problemas con el bingo según ingresos de la unidad familiar

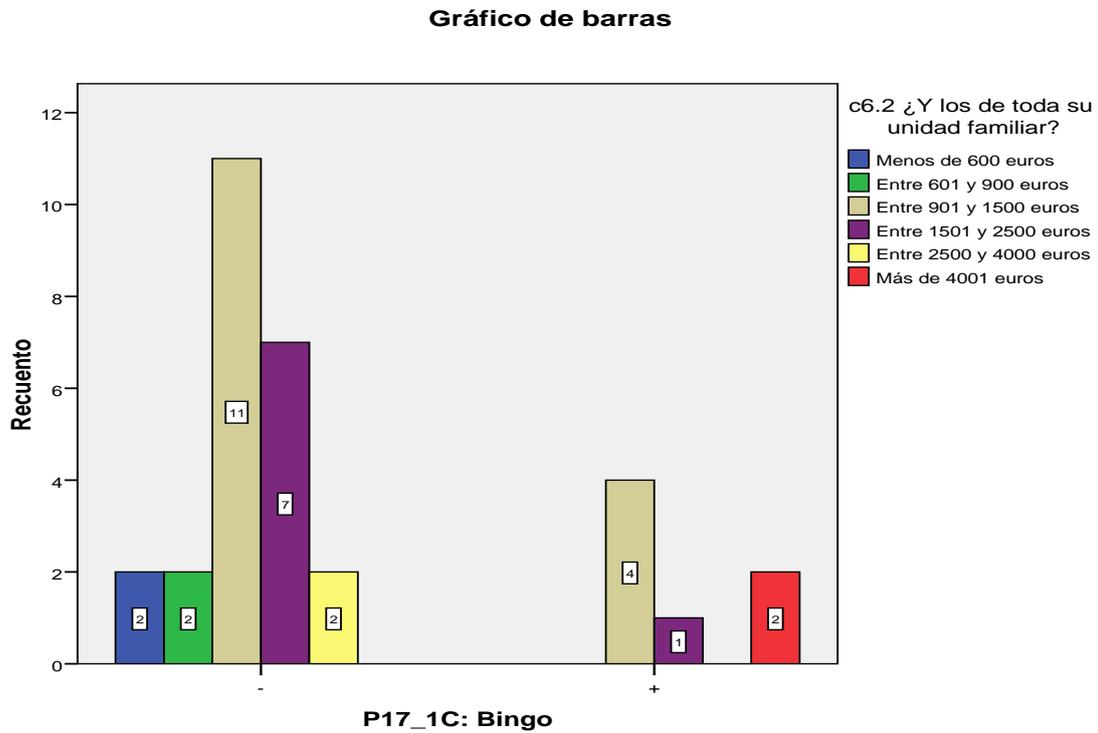
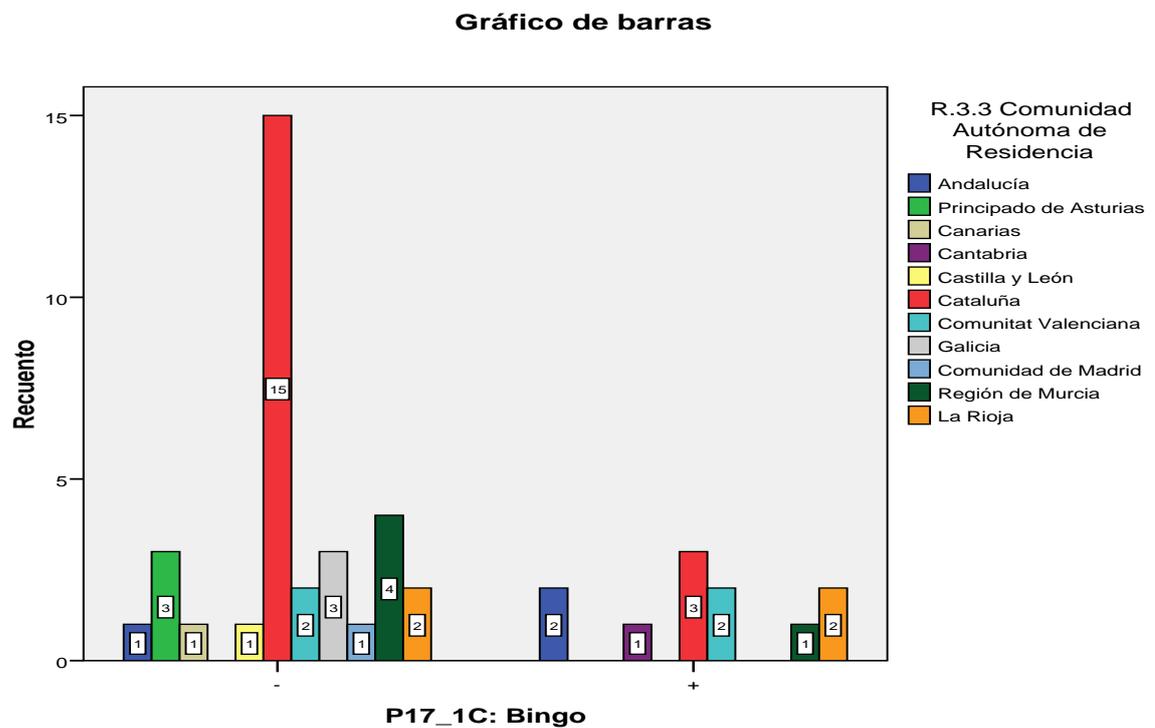


Figura 5.30.- Reconocen problemas con el bingo según Comunidad Autónoma



5.10.3.- Máquinas Recreativas y variables sociodemográficas:

En ninguna de las variables sociodemográficas, a excepción del nivel de estudios, las diferencias alcanzan niveles de significación de al menos el 0.05. Se incluyen pues exclusivamente los gráficos al respecto además de la tabla de las diferencias en función del nivel de estudios.

Figura 5.31.- Reconocen problemas con maquinas recreativas según género

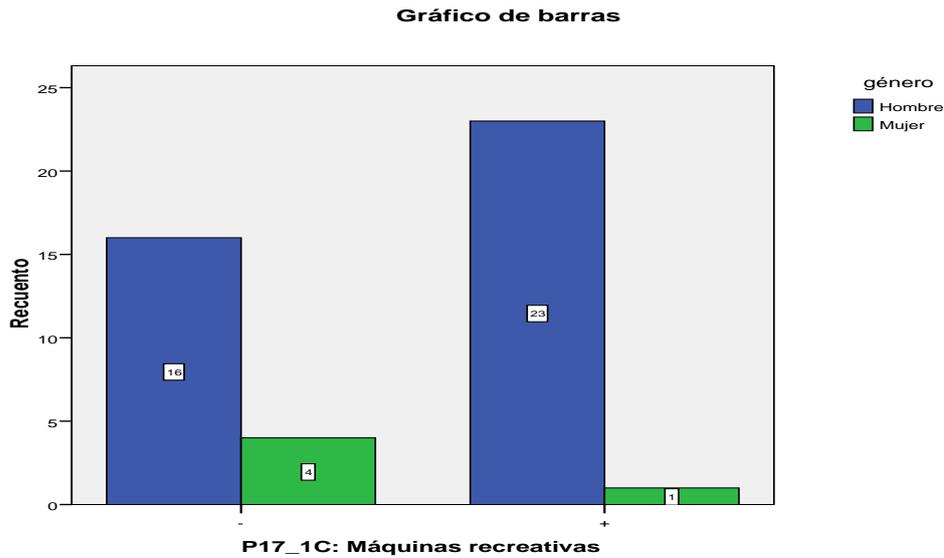


Figura 5.32.- Reconocen problemas con máquinas recreativas según edad

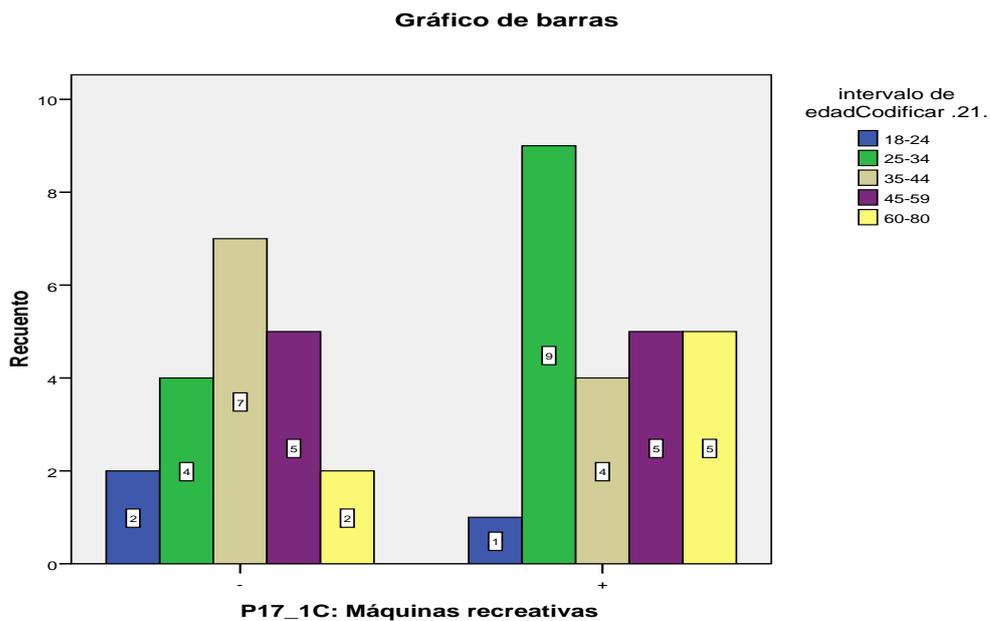
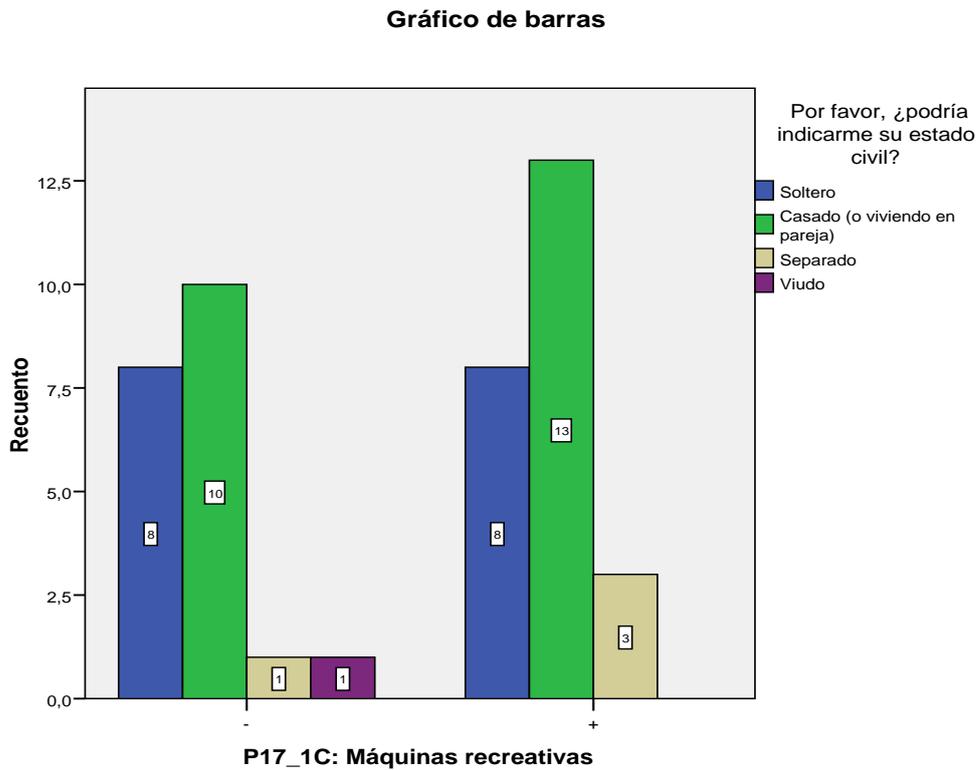


Figura 5.33.- Reconocen problemas con máquinas recreativas según estado civil



5.34.- Reconocen problemas con máquinas recreativas según situación laboral

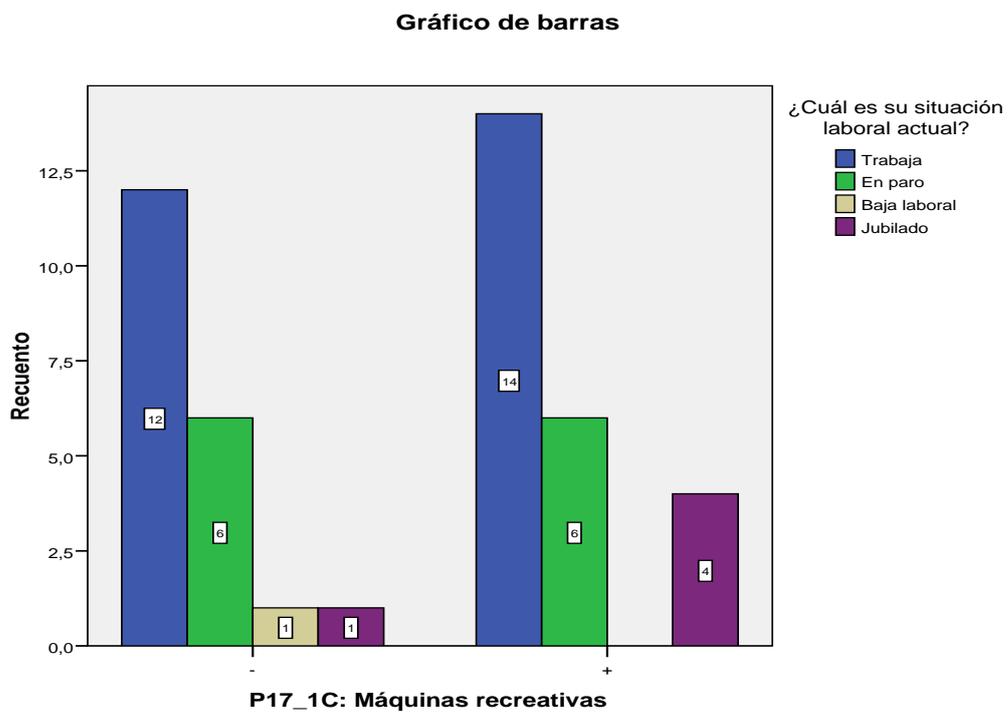


Tabla 5.37. Diferencias en reconocer problemas con el juego de máquinas recreativas en función del nivel de estudios

Si Reconocen/ Nivel estudios	Primarios	Secundarios	Bachillerato	Formación Profesional	Universitario
N	7	6	2	3	4
%	87,5%	60,0%	20,0%	75,0%	40,0%
Chi2	9.827; gl = 4;	NS= .043			

Figura 5.35.- Reconocen problemas con máquinas recreativas según nivel de estudios

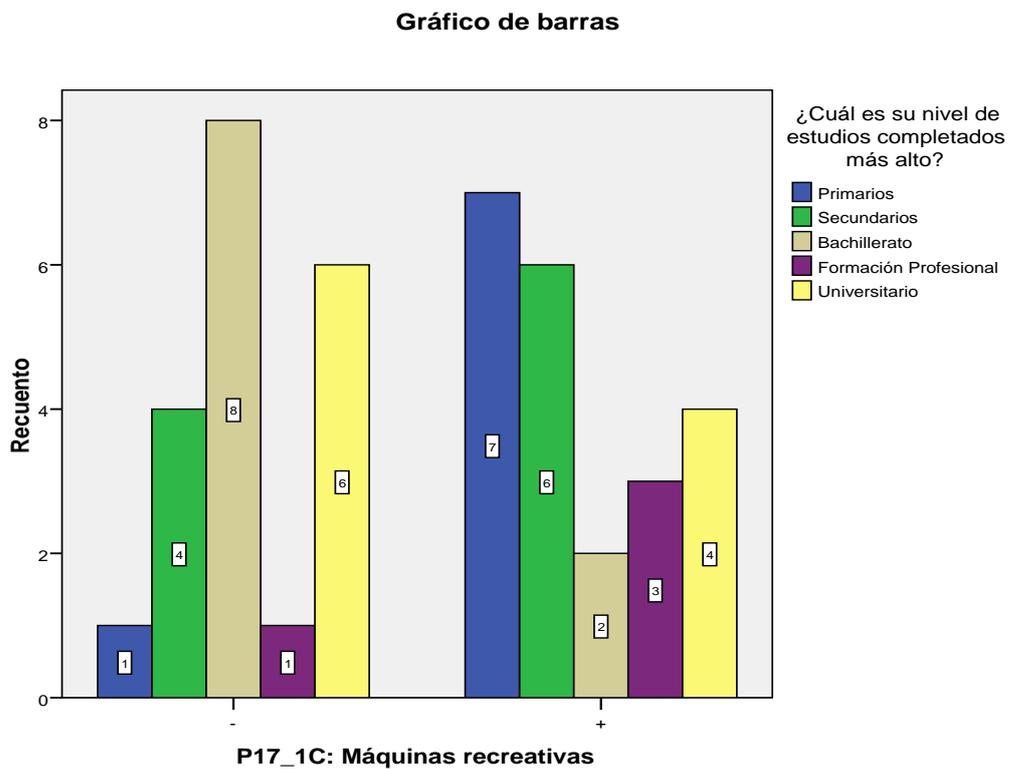


Figura 5.36.- Reconocen problemas con máquinas recreativas según ingresos personales

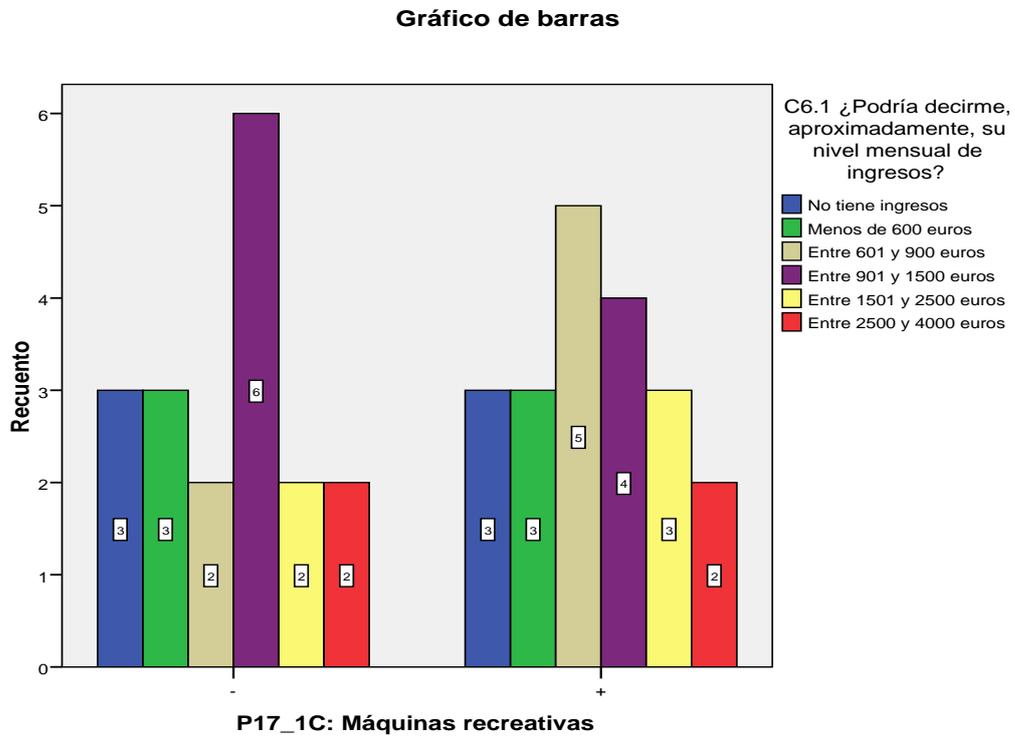


Figura 5.37.- Reconocen problemas con máquinas recreativas según ingresos unidad familiar

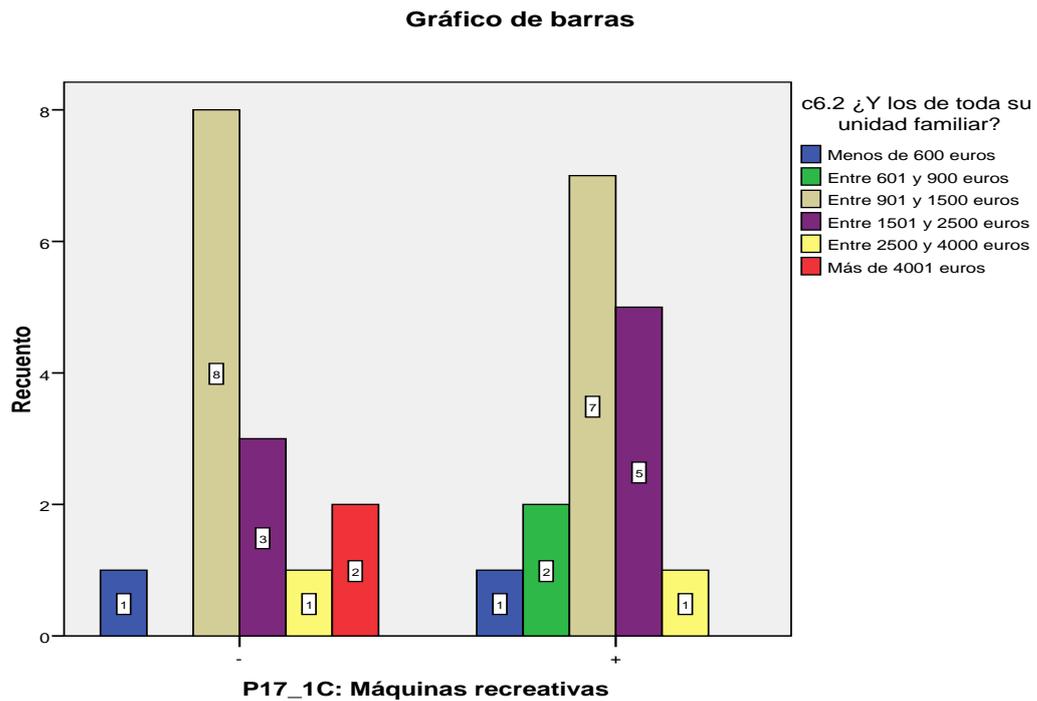
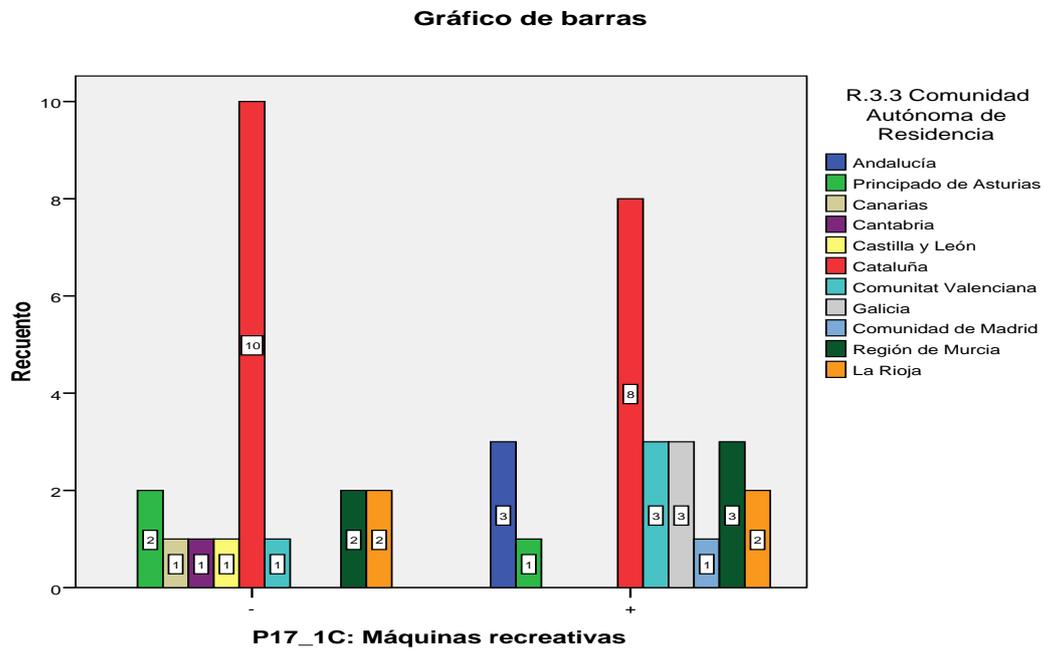


Figura 5.38.- Reconocen problemas con máquinas recreativas en Comunidad Autónoma



5.10.4.- Juego en Casinos y variables sociodemográficas :

Aparecen diferencias significativas sólo en función de la edad y de la Comunidad Autónoma de residencia.

Figura 5.39.- Reconocen problemas con juegos en Casino según género

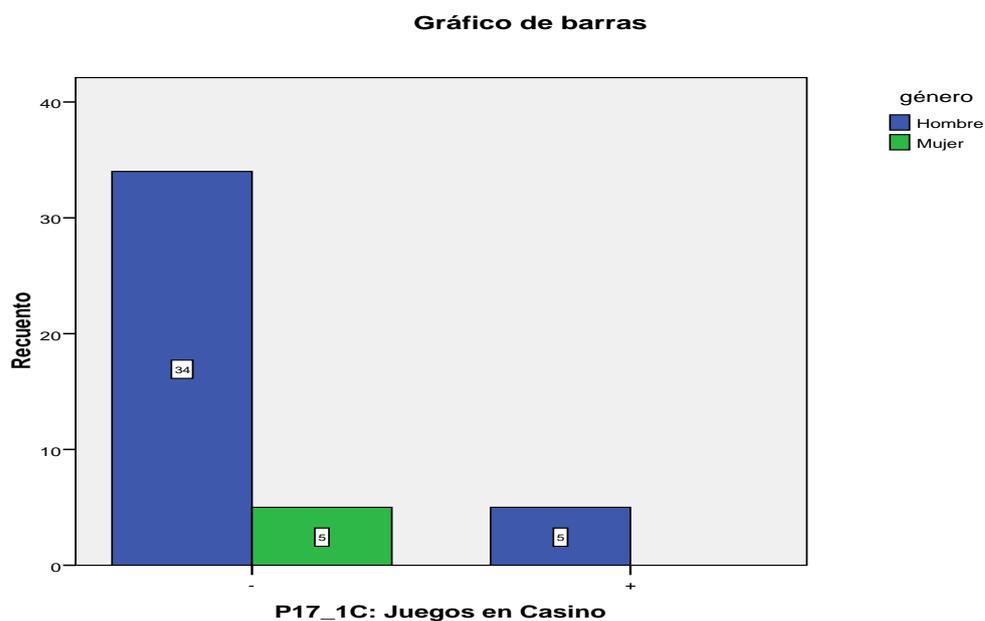


Tabla 5.38. Diferencias en reconocer problemas con el juego de máquinas recreativas en función de la Edad

Si Reconcen/ Edad	18-24 años	25-34 años	35-44 años	45-59 años	60-80 años
n	0	1	0	4	0
	,0%	7,7%	,0%	40,0%	,0%
<i>Chi2</i>	11,008; <i>gl</i> : 4;	<i>ns</i> = 0.026			

Figura 5.40.- Reconocen problemas con juegos en Casino según edad

Gráfico de barras

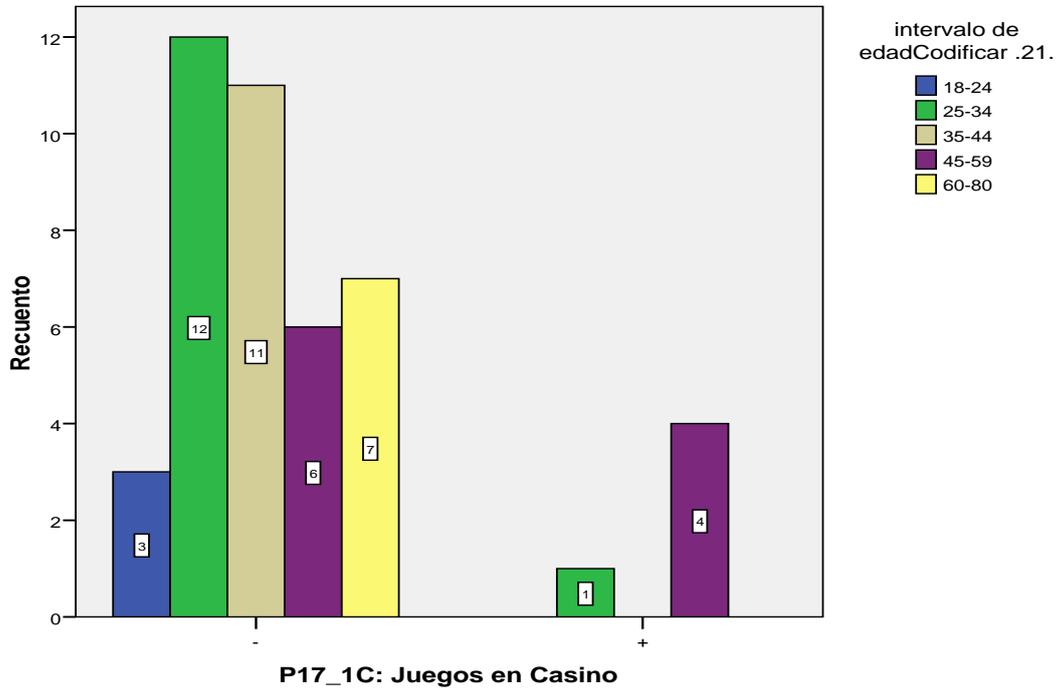


Figura 5.41.- Reconocen problemas con juegos en Casino según estado civil

Gráfico de barras

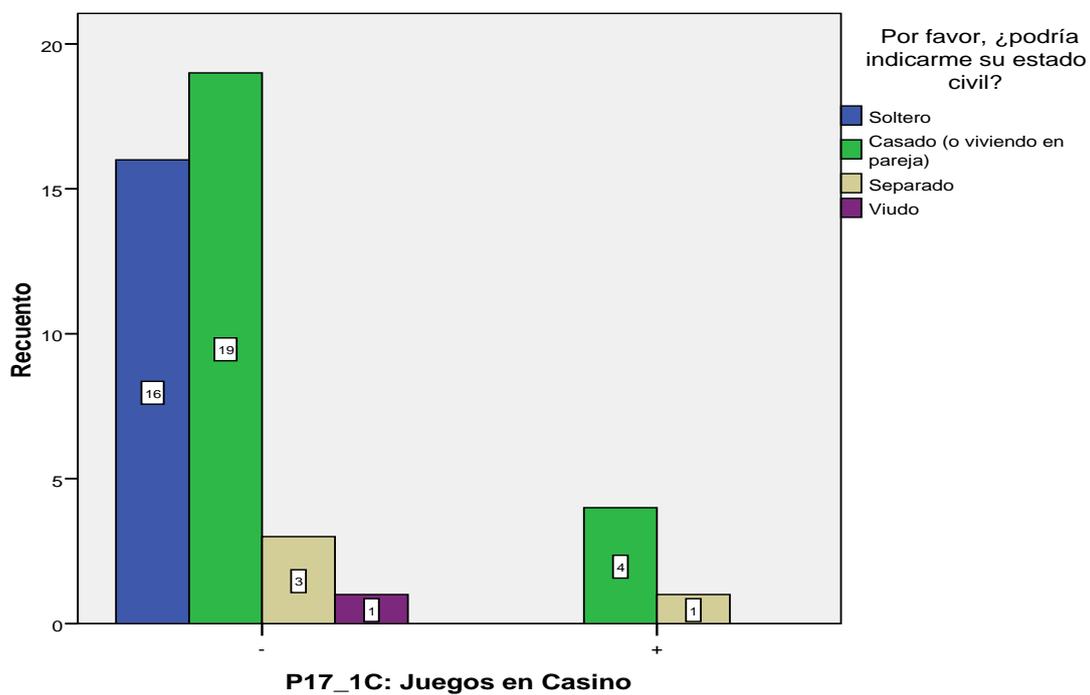


Figura 5.42.- Reconocen problemas con juegos en Casino según situación laboral

Gráfico de barras

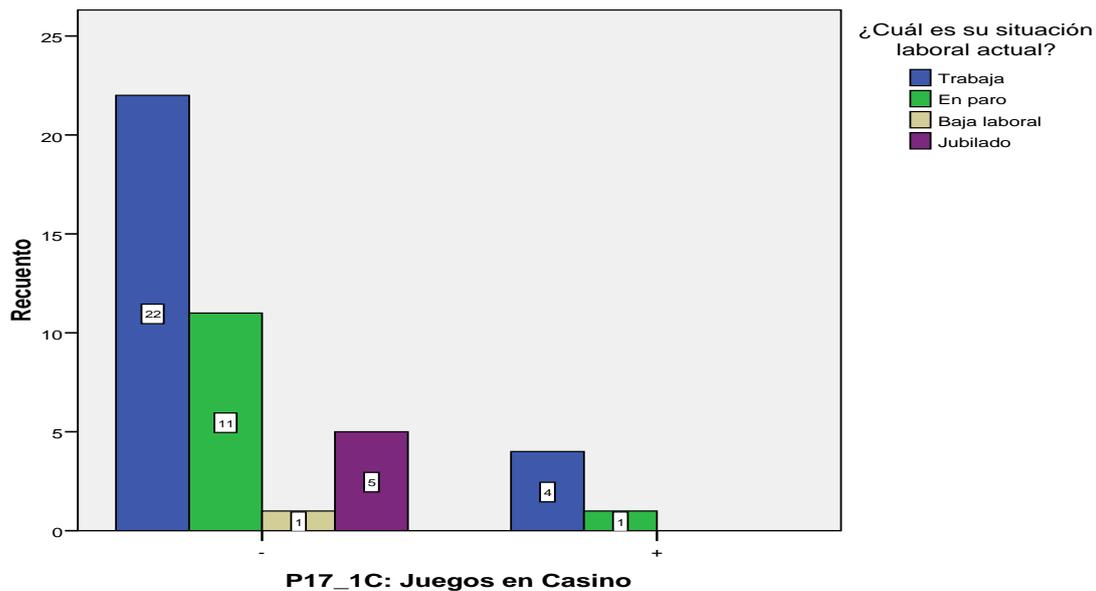


Figura 5.43.- Reconocen problemas con juegos en Casino según nivel de estudios

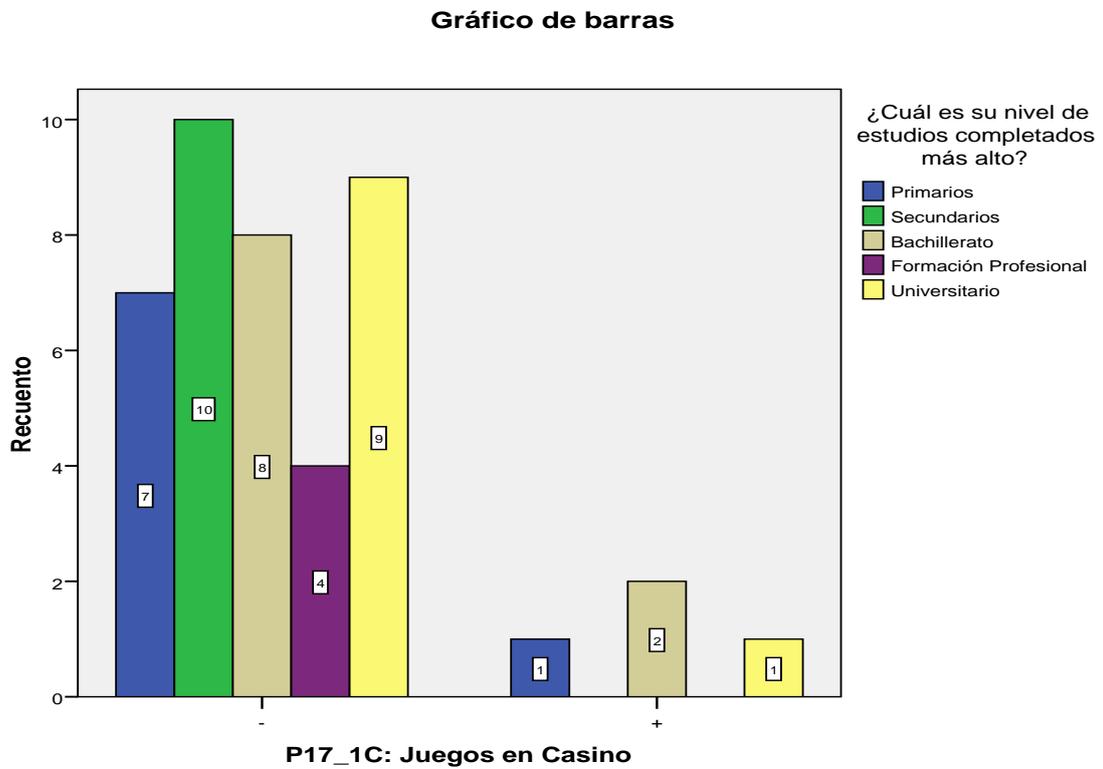


Figura 5.44.- Reconocen problemas con juegos en Casino según nivel de ingresos personal

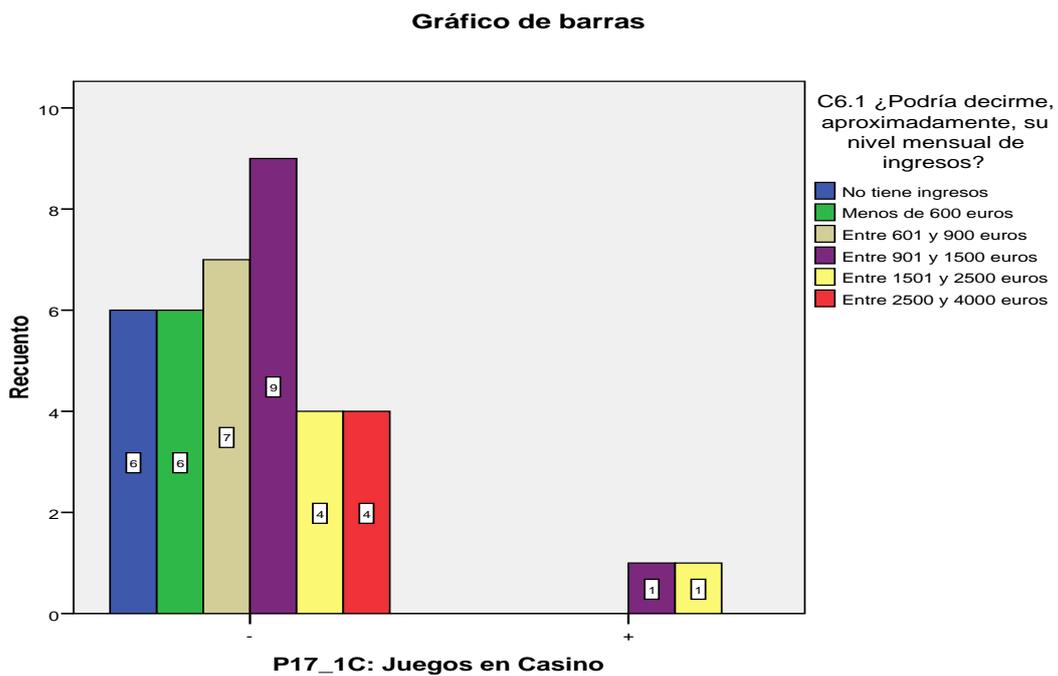


Figura 5.45.- Reconocen problemas con juegos en Casino según nivel de ingresos unidad familiar

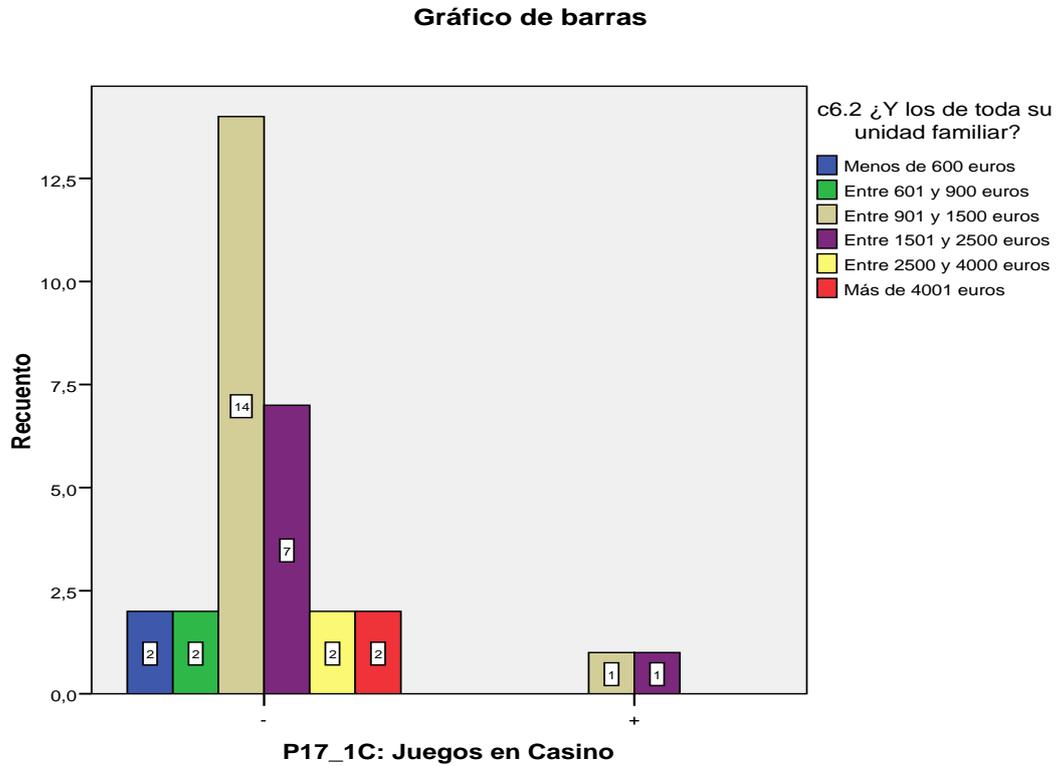


Figura 5.46.- Reconocen problemas con juegos en Casino según Comunidad Autónoma

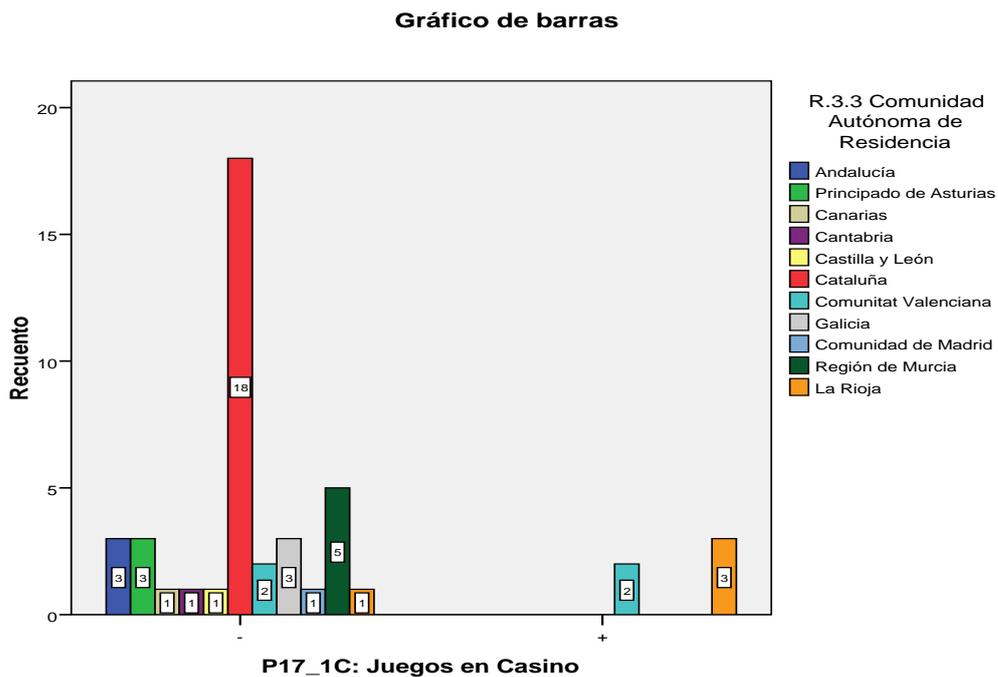


Tabla 5.39. Diferencias en reconocer problemas con el juego en casinos en función de la Comunidad Autónoma

Tipo de jugador/ Comunidad autónoma	Si Reconocen N (%)
Andalucía	0 (0)
Aragón	0 (0)
Asturias	0 (0)
Baleares	0 (0)
Canarias	0 (0)
Cantabria	0 (0)
Castilla-León	0 (0)
Castilla La Mancha	0 (0)
Cataluña	0 (0)
C. Valencia	2(50)
Extremadura	0 (0)
Galicia	0 (0)
Madrid;	0 (0)
Murcia;	0 (0)
Navarra;	0 (0)
País Vasco;	0 (0)
La Rioja	3 (75)
Ceuta	0 (0)
Melilla	0 (0)

$\chi^2 = 26.594$ (gl= 10), N.S= .003

5.11.- Consideraciones finales y conclusiones

1.- Porcentaje de jugadores con problemas de juego. Un 5% de los 3.000 entrevistados presenta problemas de juego, repartíéndose entre el 1.1% jugadores patológicos, el 1% jugadores problema y el 2.9% Jugadores en riesgo. Para la obtención de estos datos en el presente estudio se ha llevado a cabo un procedimiento consistente el uso de un instrumento de cribado para detectar los casos problemáticos. Después, los casos así detectados se confirmaban con el uso del cuestionario NODS, para establecer un diagnóstico preciso de acuerdo con las directrices del DSM-IV-TR. Por estas razones es posible que algún caso de jugador con problemas de juego no haya sido detectado, pero todos los que han sido identificados como jugadores en riesgo, problema o patológicos, sin duda cumplen los criterios. Por lo que se refiere al porcentaje de jugadores patológicos (1.1%), la cifra es elevada en comparación tanto con estudios de otros países europeos (ver tabla 5.38), incluso estudios de algunas zonas de España (ver tabla 5.39).

Tabla. 5.40. Estudios más recientes sobre la prevalencia del juego patológico en varios países, utilizando el NODS o criterios DSM-IV (Labrador, 2012)

Estudios de Prevalencia	País	Instrumento	Jugadores Patológicos (último año)
Gernstein et al. (1999)	Estados Unidos	NODS	0.1%
Sproston et al. (2000)	Reino Unido	DSM-IV	0.6%
Welte et al. (2001)	Estados Unidos	DSM-IV-DIS	1.4%
Petry et al. (2005)	Estados Unidos	AUDADIS-IV	0.4%
Wardle et al. (2011)	Reino Unido	DSM-IV	0.9%
Buth et al. (2008)	Alemania	DSM-IV	0.6%
Kessler et al. (2008)	Estados Unidos	DSM-IV	0.3%
Druine (2009)	Bélgica	DSM-IV	0.4%
Linnet (2009)	Dinamarca	NODS	0.1%
Costes et al. (2011)	Francia	CPGI	0.4%
Kairouz, 2011	Canadá	CPGI	0.6

NODS=NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems

DSM-IV-DIS=DSM-IV-Diagnostic Interview Schedule.

DSM-IV=criterios diagnósticos para el juego patológico del DSM-IV

AUDADIS-IV=Entrevista diagnóstica del NIAAA-Versión DSM-IV.

CPGI= Canadian Problem Gambling Index.

Tabla 5.41.- Estudios más recientes sobre la prevalencia de problemas de juego en España, utilizando el NODS.

Estudio	Instrumento	Comunidad	Muestra	Jugadores Patológicos	Jugadores Problema
Becoña (2004)	NODS	Galicia	1.624	0.3%	0.3%
Generalidad Cataluña (2009)	NODS	Cataluña	3.000	0.2%	0.5%

Estas diferencias en las cifras de prevalencia de los problemas de juego pueden deberse a varias causas. La primera al tipo de instrumento de evaluación. En el momento actual el NODS parece el más adecuado para la evaluación de problemas de juego de acuerdo con el DSM-IV-TR. En segundo lugar a aspectos metodológicos en el desarrollo del trabajo. Por ejemplo en la encuesta de Costes et al. (2011) en Francia, sólo se consideró a los que denominaban “jugadores activos”, entendiendo por tales los que habían jugado al menos 52 veces el último año y arriesgado al menos 500€. Cumplen esos criterios sólo el 12.2%, por lo que es lógico que los resultados sean diferentes. También tiene que ver con el hecho de que en algunos casos se está indicando la prevalencia de problemas en el último año, en otros, como en este trabajo, la prevalencia vital que lógicamente es superior. Finalmente no debe dejarse de lado un aspecto fundamental, las diferencias en la realidad del juego en unos y otros países. Así, como ejemplo, en España se puede acceder a jugar con máquinas recreativas, el tipo de juego que parece facilitar más problemas, en multitud de establecimientos de hostelería, como bares o cafeterías algo poco frecuente en otros países.

En cualquier caso un 1.1% de jugadores patológicos, un 1% de jugadores problema y un 2.9% de jugadores en riesgo, en una población de alrededor de 35.800.000 personas mayores de 18 años, señala que aproximadamente 393.800 son jugadores patológicos, 358.000 jugadores problema y 1.038.200 jugadores en riesgo. Son cifras muy elevadas y que exigen una actuación al respecto de las instituciones públicas. La adopción de políticas de “Juegos Responsable” parece una dirección interesante pero desde luego no debe ser la única.

2.- Problemas de juegos según género. Los hombres juegan más y presentan mayores problemas de juego. Considerando las tres categorías de problemas, el porcentaje sube a un 6.7% entre los hombres frente a un 3.2% entre las mujeres. Al considerar sólo los jugadores patológicos los porcentajes son de un 2.1% para hombres y 0.2% para mujeres. Es decir, señalan una relación de 10 varones por cada mujer. Estas cifras están en línea de la mayor parte de los estudios que señalan una mucho mayor prevalencia de problemas de juego, lo mismo que de la mayoría de las

adicciones, que entre las mujeres, aunque las diferencias no suelen ser tan grandes. A veces se ha señalado que esto puede deberse a un menor reconocimiento del problema entre las mujeres dado que hay un mayor rechazo social hacia las mujeres con problemas de juego, pero esta hipótesis debe cuestionarse, pues al considerar en esta encuesta los porcentajes de hombres y mujeres que reconocen tener problemas de juego, la relación era de 1 mujer cada 8 hombres. Es decir se reconocen con problemas relativamente más mujeres de las que se ha identificado que los tienen, y en relación con los datos del NODS proporcionalmente se reconocen más mujeres con problemas de juego que hombres. Por supuesto que pueden considerarse al respecto distintos valores culturales y sociales, pero también hay que recordar que los hombres jugaban mucho más que las mujeres a los OTROS juegos, como ya se ha visto los juegos que más problemas provocan.

3.- Problemas de juegos según la edad. Se han encontrado edades ligeramente inferiores a la media entre los jugadores problema y patológicos. Las diferencias más importantes están en la edad más elevada de las personas del grupo jugador de bajo riesgo. Parece como si conforme avanzara la edad la persona fuera desarrollando estrategias que le permitieran controlar sus conductas de juego. Por otro lado ya se vio cómo los más jóvenes se implican más en los OTROS juegos lo que supone mayor riesgo de problemas. Con todo no puede identificarse con claridad una tendencia mantenida en los datos, salvo la indicada de mayor edad en los jugadores de bajo riesgo no

4.- Problemas de juegos según estado civil. Dos aspectos destacan en estos resultados, el primero el grupo de separados aparece asociado a una mayor frecuencia de problemas, en especial a juego patológico. Sus porcentajes (2.4%) duplican los de los otros grupos y también el porcentaje del total de la muestra. En el lado opuesto aparecen los viudos, cuyos porcentajes de jugadores patológicos no llegan al 50% del total de la muestra. Una posible hipótesis, desde luego sólo parcial, al respecto de este dato es que en algunos casos se haya utilizado el juego como conducta de afrontamiento de una realidad personal negativa. Este uso de las conductas de juego como forma de afrontar (“escapar”) de una realidad considerada desagradable es frecuentemente entre los jugadores patológicos que buscan tratamiento psicológico por su problema. En el lado opuesto se encuentran las personas viudas probablemente un grupo con edades superiores y mayoritariamente mujeres, factores que ya se ha visto que se asocian a una menor presencia problemas de juego.

El segundo aspecto es que los solteros presentan tasas bastante más bajas de juego, aunque el porcentaje de problemas es bastante parecido al de la muestra total. Probablemente la menor edad de éstos, junto con la menor disposición de dinero puedan explicar en parte la menor frecuencia de juego. El hecho de que jueguen más a OTROS juegos puede estar detrás de que aunque jueguen con menor frecuencia los porcentajes de problemas sean similares.

5.- Problemas de juegos según nivel de ingresos personales y familiares.

Aparecen diferencias significativas en presencia de conducta de juego, tanto considerando el nivel de ingresos personal, como el de la unidad familiar. Las diferencias más importantes tienen que ver con los mayores porcentajes de personas que no juegan entre los que no tienen ingresos, y la tendencia a disminuir estos porcentajes de personas que no juegan conforme aumenta el nivel económico, hasta llegar al 0% en la categoría de 4.000€ ó más (dato a tomar con cautela pues la muestra es de sólo 5 personas), aunque desde los 900€ se estabiliza alrededor del 5%, la mitad del total de la muestra.

Esta tendencia que aparece muy clara al considerar los ingresos personales, no lo es tanto al considerar los ingresos de la unidad familiar. Es lógico que en este segundo caso la disponibilidad personal de dinero no tiene por qué coincidir con los ingresos de la unidad familiar, por esa razón se dará más relevancia a los ingresos personales que a los de la unidad familiar. Respecto a los porcentajes de problemas con el juego, se mantiene una tónica similar, los porcentajes de jugadores patológicos son especialmente elevados entre los que presentan niveles de ingresos más elevados (de 1501-2500€: 2.6%) llegando hasta el 10.5% en los que tienen ingreso de 2501-4000€ (ya se ha cuestionado el dato de los que ganan más de 4.000 por estar compuesto sólo por 5 personas). Nuevamente datos próximos, aunque no tan claros, aparecen al considerar los ingresos de la unidad familiar.

En resumen mayor frecuencia de problemas de juego conforme aumenta el nivel de ingresos. Quizá en parte pueda deberse a que con frecuencia se considera que el problema fundamental del jugador patológico es perder dinero, y no, como se ha señalado, perder una mínima calidad de vida. De acuerdo con esa concepción, las pérdidas de dinero, al menos iniciales, no serían tan problemáticas para los que tienen mayores ingresos, lo que haría que tardara más en considerar sus conductas de juego como un problema y tomara medidas al respecto.

6.- Problemas de juegos según nivel de estudios. Aunque las diferencias en función en nivel de estudio de los jugadores son escasas, se puede señalar una ligera tendencia a presentar menos problemas de juego conforme aumenta el nivel de estudios. De esta forma los que tienen un título de Formación Profesional (0.7%) o Universitario (1%) son los que presentan menores porcentajes de jugadores patológicos y jugadores problema (0.7% y 0.3% respectivamente). En el polo opuesto están los que tienen estudios primarios (1.9% de jugadores patológicos y 0.8% de jugadores problema), y estudios secundarios (1.2% de jugadores patológicos y 1.8% de jugadores problema). Aparece pues una tendencia a presentar menos problemas conforme aumenta el grado de estudios.

7.- Problemas de juegos según la situación laboral.- Los porcentajes de jugadores problema y patológicos entre los que trabajan (1.1% y 1.3%) y sobretodo entre

los parados (1.6% y 2.3%) son superiores al resto de los grupos y también a los del total de la muestra. Las amas de casa son las que presentan menores problemas, sin duda reflejando las diferencias tan importantes entre hombres y mujeres ya vistas. Los estudiantes también presentan porcentajes de problemas inferiores a los del total de la muestra, así como un porcentaje muy elevado (26%) de no jugadores. Es probable que las limitaciones económicas de éstos sean en parte responsable de ambos datos: elevados porcentajes de no jugador y bajo porcentaje de jugadores problema y patológicos.

8.- Problemas de juegos según la Comunidad Autónoma.- Ha aparecido una gran dispersión en los resultados en función de la Comunidad Autónoma de residencia de los encuestados. Lo primero que llama la atención es que no hay una clara relación entre el porcentaje de personas que juegan y el porcentaje de jugadores con problemas. Así, Canarias con un 100% de personas que juegan, no presenta ningún jugador patológico y sólo un 0.6% de jugadores problema. En el lado opuesto están Cataluña (juegan el 89.7% y tiene un 5,6% de jugadores patológicos y 3% de problemas), o Asturias (juega el 83,7% y tiene un 2.3% de jugadores patológicos y 1.6% de problemas). Quizá las diferencias pueden provenir del tipo de juegos o la facilidad de acceso a éstos que se tiene en cada Comunidad.

Considerando conjuntamente los tres tipos de personas con posibles problemas con el juego se destacan las comunidades de Murcia o Valencia, y sobretodo Cataluña con más de un 5% de jugadores patológicos. En la parte contraria, las Comunidades con menores problemas son, además de Ceuta y Melilla, Navarra, el País Vasco, Extremadura y Castilla La Mancha.

Parece como si hubiera una zona con menores tasas de juego, Cornisa cantábrica y Galicia (exceptuando Asturias), y otra, la Zona costera mediterránea, incluidas las Baleares, con las mayores tasas. Luego el caso especial de Canarias, con un 100% de jugadores pero con escasos problemas de juego.

9.- Problemas de juegos según la nacionalidad. La personas de nacionalidad no española presentan porcentajes de juego problema y patológico muy superiores (multiplican por cuatro) a los de las personas de nacionalidad española. Dado que el conglomerado “no españolas” implica un número muy elevado y dispar de nacionalidades es más prudente no arriesgar hipótesis manteniendo sólo el dato descriptivo.

10.- Gasto mensual en juego. Dado que no aparecen diferencias importantes entre el gasto en juego en el último mes, ni en el promedio al mes durante el último año, salvo un recorte en los valores extremos, se considerarán ambos conjuntamente. Lo primero que destaca es que el gasto al mes diferencia muy claramente a los jugadores patológicos (104.36€) de los restantes grupos (jugador bajo riesgo, 17.34€; jugador de riesgo, 34.74€ y jugador problema, 35.55€). También queda clara la diferencia en gasto

de los jugadores de bajo riesgo con respecto a los otros tres grupos de jugadores. Asimismo destacan las grandes diferencias en gasto entre los jugadores de la misma categoría en especial los jugadores patológicos, con un rango de 4-850€.

El gasto mensual no parece especialmente elevado, aunque en el caso de los jugadores patológicos dependerá mucho del nivel de ingresos, un gasto de 100€ al mes es probablemente menor del esperado. Ciertamente hay que contar con una ocultación de datos, pero que el gasto medio de un jugador patológico pueda sólo de 4€ llama la atención. Con todo hay que recordar que se pueden cumplir los criterios para ser considerado jugador patológico según el DSM-IV-TR, sin arriesgar ni un solo euro. Así, se pone en evidencia de otra forma que el problema central del jugador patológico no es cuanto dinero pierde, aunque esto sea también importante, sino cómo se altera toda su vida..

En resumen pues, el gasto en el juego parece un factor claramente diferenciador de los jugadores patológicos, pues triplica el del resto de los jugadores.

12.- La percepción de gasto en el juego. La percepción de un gasto elevado en el juego aumenta ordenadamente desde el jugador de bajo riesgo (2.3%) hasta el jugador patológico (21%). Llama la atención que sólo un reducido porcentaje de jugadores patológicos considera que su gasto es excesivo. De hecho ni siquiera sumando los porcentajes de “Mucho” y “Excesivo”, los jugadores patológicos (ni los problema) llegan al 50%. Estos datos probablemente pongan de relieve un sesgo importante al respecto producto de una percepción inadecuada de la realidad por parte de los jugadores patológicos o, bien una justificación de su comportamiento de juego (“*En realidad no gasto mucho, o al menos no gasto en exceso*”). En ambos casos el resultado es muy similar, al no considerar esta forma de actuación un problema no hay por qué cambiarla o esforzarse en hacerlo. Lógicamente será muy importante cambiar esta consideración en cualquier tipo de intervención, bien preventiva bien terapéutica, dirigida a cambiar las conductas de juego que puedan facilitar problemas en los jugadores.

13.- Tiempo dedicado al juego. El tiempo dedicado a jugar aumenta conforme se va ascendiendo en categoría de jugador, desde el de bajo riesgo (92% juega menos de 1 hora por semana) al patológico (30%). Este dato es esperable dado la mayor inversión en tiempo que suponen los juegos que más problemas provocan (Máquinas recreativas, bingo, cartas, y casinos). Lo mismo que sucedía con el gasto, estas cifras de tiempo dedicado a jugar parecen bajas, en especial llama la atención ese 30% de jugadores patológicos que dedican menos de 1 hora a la semana en jugar.

14.- Percepción del tiempo dedicado a jugar La percepción del tiempo dedicado a jugar también es mayor en los jugadores patológicos al considerar las dos categorías superiores (Mucho y Excesivo), sin embargo destaca que sólo un reducido

porcentaje (3%) considera que es excesivo y un 27% que es “Poco”. La diferencia más importante está entre los jugadores de bajo riesgo y los otros tres grupos.

15.- Reconocimiento de problemas de juego. Se considera el autorreconocimiento de problemas de juego como una alternativa al diagnóstico formal establecido a través del NODS. El 1.5% de los jugadores reconocen haber tenido problemas con el juego, cifra algo superior al 1.1% de los jugadores patológicos e inferior a la suma de estos y los jugadores problema (2.1%). De los jugadores problema se autorreconocen el 31% y de los jugadores patológicos el 68%. Sólo el 0.3% de los jugadores de bajo riesgo reconocen tener problemas de juego. A pesar de la relación entre problemas de juego y reconocimiento de éstos, destaca que el 32% de los jugadores patológicos no reconozcan su problema. No obstante este procedimiento permite una estimación diferencial significativa entre los jugadores patológicos y el resto de los grupos de jugadores.

16.- Reconocimiento de problemas de juego y variables sociodemográficas:

-El grado de reconociendo de problemas no presenta diferencias significativas al considerar variables sociodemográficas como la edad, el estado civil, el nivel de ingresos de la unidad familiar, la situación laboral o el nivel de estudios.

-Reconocen problemas de juego 8 hombres por cada mujer. Es una proporción algo inferior a la de 10 por 1 que aparecía al establece diagnósticos con el NODS. Esto indica mayores dificultades entre los hombres para identificar su problema.

- Reconocen más problemas de juego las personas que gana por encima de 1500€, y en especial 2.500€, lo que corresponde también a los porcentajes mayores de problemas de juego identificados con el NODS.

- También aparecen diferencias en reconocimiento del problema en función de la Comunidad Autónoma y de la Nacionalidad, siguiendo un tanto las tendencias que aparecían en la presencia de problemas de juego identificados con le NODS. De hecho las Comunidades en las que un porcentaje de jugadores mayor reconoce problemas de juego son las tres con mayores problemas de juego (Cataluña, 6%; Murcia, 3.6% y Asturias, 2.3%; a las que se une La Rioja 3.7%):

17.- Juegos con los que se han tenido problemas. Los juegos con los que se reconoce haber tenido problemas son casi en exclusiva juegos que corresponden al grupo de OTROS juegos, destacando sobre todos las máquinas recreativas. Al analizar el reconocimiento de problemas en los cuatro juegos considerados como los juegos con los que más problemas se ha tenido en función de las variable sociodemográficas aparecen las siguientes diferencias significativas:

a) Cartas: más problemas los hombres, los que trabajan y los residentes en las comunidades de Canarias, La Rioja, Galicia, Cataluña y Murcia.

- b) Bingo: ninguna variable sociodemográfica permite identificar diferencias significativas.
- c) Máquinas recreativas: las persona con estudios de bachillerato son los que menos problemas reconocen.
- d) Casinos: ninguna variable sociodemográfica permite identificar diferencias significativas.

5.12.- Resumen

<p><i>Resumen:</i></p> <p><i>-Jugadores con problemas (según NODS):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>-1.1% Jugadores Patológicos</i> <i>-1% Jugadores problema</i> <i>-2.9% Jugadores en riesgo</i> <p><i>- Problemas de juego (Jugadores patológicos y problema) por variables sociodemográficas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>-Género: 10 hombres por cada mujer</i> <i>-Edad: con más edad menos problemas</i> <i>-Estado civil: menos problemas los solteros y más los separados</i> <i>-Ingresos económicos: más problemas los de más ingresos</i> <i>-Con mayor nivel de estudios menos problemas</i> <i>-Más problemas los que trabajan y los parados</i> <i>-Más problemas en Cataluña, Murcia y Asturias</i> <i>-Más problemas los no españoles</i> <p><i>- Gasto mensual en juego: lo jugadores patológicos gastan el triple que el resto de los jugadores. Algo similar, aunque no tan claro, sucede con la percepción de gasto en juego.</i></p> <p><i>- Tiempo dedicado a jugar : Aumenta conforme aumenta la categoría problema del jugador. Los jugadores patológicos son los que mas reconocen que juegan Mucho o Excesivo tiempo.</i></p> <p><i>-Reconocen problema con el juego el 1.5% de los jugadores</i></p> <p><i>-Elevada relación entre reconocer problemas de juego y tipo de jugador: reconoce problemas de juego el 68% de los jugadores patológicos, el 31% de los problema, el 4% de los de riesgo y el 0.3 de los de bajo riesgo.</i></p> <p><i>-Reconocen problemas de juego</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>-más los hombres que las mujeres (8/1)</i> <i>-más problemas los que tienen ingresos entre 1.500€-2.500€</i> <i>-los que viven en las CCAA Canarias, La Rioja y Galicia.</i>

Parte 6ª. ASPECTOS COGNITIVOS EN EL JUEGO

Indice

6. ASPECTOS COGNITIVOS EN EL JUEGO

6.1. Afirmaciones sobre el juego

- 6.1.1. *Diferencias entre jugadores y no jugadores*
- 6.1.2. *Diferencias entre los que juegan y no juegan a juegos de la SELAE*
- 6.1.3. *Diferencia entre los que juegan y no juegan a juegos de la ONCE*
- 6.1.4. *Diferencias entre los que juegan y no juegan a OTROS juegos*
- 6.1.5. *Diferencias en función del tipo de juego al que juegan*
- 6.1.6. *Diferencias entre distintos tipos de jugadores*
- 6.1.7. *Discusión y Conclusiones*

6.2. Distorsiones cognitivas sobre el juego

- 6.2.1.-. *Distorsiones cognitivas a considerar*
- 6.2.2. *Diferencias entre jugadores y no jugadores*
- 6.2.3. *Diferencias entre los que juegan y no juegan a juegos de la SELAE*
- 6.2.4. *Diferencia entre los que juegan y no juegan a juegos de la ONCE*
- 6.2.5.. *Diferencias entre los que juegan y no juegan a OTROS juegos*
- 6.2.6. *Diferencias en función del tipo de juego al que juegan*
- 6.2.7. *Diferencias entre distintos tipos de jugadores*
- 6.2.8. *Discusión y Conclusiones*

6.3.- Resumen

6. ASPECTOS COGNITIVOS EN EL JUEGO

El objetivo de esta parte es analizar las opiniones sobre el juego de las distintas personas encuestadas. En una primera parte se consideraran las afirmaciones generales sobre el juego incluidas en la encuesta (corresponden a la pregunta P.11, pág. 5 del cuestionario). En una segunda parte se analizará las consideraciones sobre posibles mecanismos o explicaciones de los resultados del juego (corresponden a la pregunta P.18 de la pág. 9 del cuestionario).

En esta segunda parte, el objetivo es tratar de identificar qué considera cada persona qué es un juego de azar (controlado por el azar), y complementariamente qué consideran que puede determinar los resultados de estos juegos. Esta parte se fundamenta en la línea de investigación reiteradamente confirmada de que las personas no suelen aceptar, ni en muchos casos entender, que el azar es el responsable de los resultados, por lo que se buscan mecanismos alternativos (habilidad personal, suerte, asociación de eventos dispares...). Todas estas explicaciones lógicamente son inadecuadas y se las denomina habitualmente "Distorsiones Cognitivas" o Pensamientos irracionales. En la actualidad se considera que estas distorsiones cognitivas son una de los factores más determinantes para que una persona desarrolle problemas con los juegos de azar. Es decir, a la pregunta obvia de ¿por qué una persona arriesga su tiempo y dinero en una actividad que a la larga solo puede producirle pérdidas?, la respuesta más lógica es "porque piensa que va a ganar". La siguiente pregunta es ¿cómo piensa que puede ganar en un juego regido por el azar, en especial si juega de forma reiterada?. La respuesta más lógica es que piensa eso porque no ha entendido bien lo que es un juego de azar, o un juego controlado por el azar.

Si esto es así deben aparecer diferencias tanto en las opiniones sobre el juego, como especialmente en las distorsiones cognitivas entre los distintos tipos de jugadores. Además sería importante identificar si estas distorsiones son previas al comienzo del juego y son las que llevan a la persona a jugar de forma inadecuada, o si, alternativamente, estas distorsiones estén provocadas o facilitadas en parte por los distintos tipos de juego. Quizá lo más probable es que ambos aspectos se retroalimenten, las distorsiones iniciales y los efectos del juego. Comparar los valores de credibilidad o respaldo que alcanzan estas afirmaciones en los distintos tipos de juego y jugadores sin duda ayudará a entender las conductas de juego.

En resumen, el objetivo de esta parte es tratar de identificar posibles mecanismos que puedan explicar la conducta de las personas cuando juegan a juegos de azar, en especial en los casos en los que esta conducta de juego acaba causando

problemas a la persona que la lleva a cabo. Tal como se ha señalado se divide en dos partes: 6.1. Afirmaciones sobre el juego y 6.2 Distorsiones cognitivas.

6.1. Afirmaciones sobre el juego

Para conocer las opiniones de los participantes sobre el juego se evaluó su grado de acuerdo con siete afirmaciones generales sobre el juego. En la Tabla 6.1 se presentan los datos obtenidos para el total de la muestra. Como puede observarse una mayoría de participantes están muy o totalmente de acuerdo con las afirmaciones de que “el juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él” (61%) y sobre todo con que “el juego es una enfermedad difícil de curar” (69%); aproximadamente la mitad de los participantes (51%) están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación de que “con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica”.

Tabla 6.1. Grado de acuerdo con las afirmaciones sobre juego en la muestra total (n=3000)

	Nada o poco de acuerdo		Muy o totalmente de acuerdo	
	n	%	n	%
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	1890	63,8	1074	36,2
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	1440	48,5	1531	51,5
El juego es un vicio menor	2072	70,4	871	29,6
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	1145	39,1	1781	60,9
El Estado debería prohibir los juegos de azar	2400	84,4	445	15,6
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos	1560	55,1	1271	44,9
El juego es una enfermedad difícil de curar	880	30,8	1974	69,2

Para el resto de las afirmaciones evaluadas es mayoritario el número de personas que están nada o poco de acuerdo, destacando el 84% que no está de

acuerdo con que “el Estado debería prohibir los juegos de azar”. También en un elevado porcentaje discrepan de que “el juego es un vicio menor” (70%) y de que “jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo” (64%). Por último, algo más de la mitad de los participantes (55%) están nada o poco de acuerdo con la afirmación de que “los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos”.

En conjunto estos datos indican que entre los participantes en el estudio la mayoría considera el juego como una droga y una enfermedad difícil de curar, y no lo considera en cambio un vicio menor ni una forma de divertirse o pasar el tiempo. Pero a pesar de estas consideraciones, una amplia mayoría de los participantes no está de acuerdo con la prohibición por parte del estado de los juegos de azar. Por último, las opiniones sobre la posibilidad de ganar dinero y mejorar la situación económica con el juego y sobre la diferente consideración de juegos tradicionales vs. modernos (i.e. buenos vs. malos) se encuentran muy divididas.

6.1.1. Diferencias entre jugadores y no jugadores

El análisis de las diferencias en el grado de acuerdo con estas afirmaciones, entre las personas que participan en cualquiera de los 21 juegos evaluados en el estudio y las que no participan en ninguno de ellos, mostró que esas diferencias eran estadísticamente significativas en todas y cada una de las afirmaciones (véase Tabla 6.2). En concreto, los jugadores mostraron una tendencia similar a la de la muestra global, con porcentajes similares en los niveles de acuerdo para las distintas afirmaciones (ver apartado anterior). Frente a ellos los no jugadores muestran porcentajes de acuerdo significativamente mayores para las afirmaciones sobre la consideración del juego como droga (77%) o enfermedad (79%), y porcentajes de desacuerdo mayores para el resto de afirmaciones: la consideración del juego como forma de diversión (85%), como medio de ganar dinero (80%), y como vicio menor (79%), la conveniencia de prohibición estatal de los juegos de azar (67%); y la diferenciación entre juegos de azar y tradicionales (61%).

Estos datos apuntan pues que en los no jugadores es significativamente más frecuente la consideración del juego como una droga y una enfermedad. También que su grado de acuerdo es significativamente menor a la hora de considerar el juego como forma de divertirse o ganar dinero o como un vicio menor. Además entre estos es más frecuente el acuerdo con una prohibición estatal de los juegos de azar y la diferenciación entre juegos de azar tradicionales y modernos.

Tabla 6.2. Diferencias entre participantes en cualquiera de los 21 juegos evaluados y no jugadores en el grado de acuerdo con las afirmaciones sobre el juego.

	Juega a cualquiera de los 21 juegos					
	SI (n=2685)		NO (n=315)		X ² (gl=1)	p
	n	%	n	%		
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1634	61,4	256	85	65,64	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	1029	38,6	45	15		
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1196	44,9	244	79,5	131,8	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	1468	55,1	63	20,5	2	
El juego es un vicio menor						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1836	69,5	236	78,7	10,94	.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	807	30,5	64	21,3		
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1077	41	68	22,8	37,07	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	1551	59	230	77,2		
El Estado debería prohibir los juegos de azar						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	2211	86,2	189	67,5	66,89	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	354	13,8	91	32,5		
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1393	54,5	167	61,2	4,50	.034
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	1165	45,5	106	38,8		
El juego es una enfermedad difícil de curar						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	819	31,9	61	21,2	14,00	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	1747	68,1	227	78,8		

NOTA: En negrita aparece marcado el porcentaje el grupo que presenta un grado de acuerdo significativamente mayor para cada afirmación.

6.1.2. Diferencias entre los que juegan y no juegan a juegos de la SELAE

Los resultados del análisis entre personas que participan en los juegos de la SELAE y los que no lo hacen mostraron igualmente diferencias significativas para todas las afirmaciones, con datos en la misma línea de los encontrados en los apartados anteriores (véase Tabla 6.3).

Tabla 6.3. Diferencias entre participantes y no participantes en juegos de la SELAE en el grado de acuerdo con las afirmaciones sobre el juego.

	Juega a juegos de la SELAE				X ² (gl=1)	p
	SI (n=2601)		NO (n=399)			
	n	%	n	%		
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1597	61,9	233	76,1	21,16	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	982	38,1	92	23,9		
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1156	44,8	284	72,6	105,2	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	1424	55,2	107	27,4	8	
El juego es un vicio menor						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1775	69,3	297	77,5	10,78	.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	785	30,7	86	22,5		
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1035	40,7	110	28,8	19,71	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	1509	59,3	272	71,2		
El Estado debería prohibir los juegos de azar						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	2142	86,2	258	71,5	52,07	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	342	13,8	103	28,5		
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	1339	54,1	221	62,1	8,01	.005
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	1136	45,9	135	37,9		
El juego es una enfermedad difícil de curar						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	791	31,8	89	24,1	8,96	.003
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	1694	62,2	280	75,9		

NOTA: En negrita aparece marcado el porcentaje el grupo que presenta un grado de acuerdo significativamente mayor para cada afirmación.

También los participantes en juegos de la SELAE mostraron una tendencia similar a la de la muestra global, con porcentajes similares en los niveles de acuerdo para las distintas afirmaciones. Frente a ellos, los no participantes en los juegos de la SELAE (que no obstante es posible que hayan participado en otro tipo de juegos), muestran porcentajes de acuerdo significativamente mayores para las afirmaciones

sobre la consideración del juego como una droga (71%) o una enfermedad (76%), y porcentajes de desacuerdo mayores para el resto de afirmaciones: la consideración del juego como forma de diversión (76%), como medio de ganar dinero (73%), y como vicio menor (77%), la conveniencia de prohibición estatal de los juegos de azar (71%); y la diferenciación entre juegos de azar y tradicionales (62%).

6.1.3. Diferencia entre los que juegan y no juegan a juegos de la ONCE

Cuando se consideraron a las personas que participan en juegos de la ONCE, frente a aquellos que no lo hacen, los resultados arrojaron nuevamente diferencias significativas para la mayor parte de las afirmaciones, a excepción de la referente a la consideración del juego como una enfermedad difícil de curar, en la que las diferencias no alcanzaron la significación estadística (véase Tabla 6.4).

Los datos de los participantes en los juegos de la ONCE se encuentran próximos a los de la muestra general para la mayor parte de las afirmaciones, si bien existen desviaciones en dos de ellas, a saber: la consideración del juego como forma de diversión (con la que están de acuerdo un 44% de los jugadores de la ONCE), y sobre todo la consideración de que con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica (65%); en ambos casos los porcentajes son significativamente mayores que en no jugadores a juegos de la ONCE. Por lo demás, los datos indican, como en los análisis de los apartados anteriores, que entre los no participantes en los juegos de la ONCE es más frecuente la consideración del juego como una droga, y la no consideración del mismo como un vicio menor. Además los no jugadores muestran mayor acuerdo con la prohibición por el Estado de los juegos de azar (si bien el acuerdo sobre este punto es minoritario, 17%) y menor acuerdo con la diferenciación entre juegos de azar tradicionales y modernos.

Tabla 6.4. Diferencias entre participantes y no participantes en juegos de la ONCE en el grado de acuerdo con las afirmaciones sobre el juego.

	Juega a juegos de la ONCE				X ² (gl=1)	p
	SI (n=1002)		NO (n=1998)			
	n	%	n	%		
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	559	56,2	1331	67,6	37,29	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	436	43,8	638	32,4		
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica					116,4 1	<.001

<i>Nada o poco de acuerdo</i>	344	34,5	1096	55,5		
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	652	65,5	879	44,5		
<hr/>						
El juego es un vicio menor						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	660	66,7	1412	72,3	10,00	.002
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	330	33,3	541	27,7		
<hr/>						
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	423	42,8	722	37,3	8,30	.004
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	566	57,2	1215	62,7		
<hr/>						
El Estado debería prohibir los juegos de azar						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	858	88	1542	82,5	14,91	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	117	12	328	17,5		
<hr/>						
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	484	50,1	1076	57,7	14,82	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	482	49,9	789	42,3		
<hr/>						
El juego es una enfermedad difícil de curar						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	313	32,5	567	30	1,90	.168
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	650	67,5	1324	70		

NOTA: En negrita aparece marcado el porcentaje el grupo que presenta un grado de acuerdo significativamente mayor para cada afirmación.

6.1.4. Diferencias entre los que juegan y no juegan a OTROS juegos

Las comparaciones entre quienes jugaban a otros juegos diferentes a los de la SELAE o la ONCE, y los que no lo hacían mostraron nuevamente diferencias significativas en la mayor parte de las afirmaciones (véase Tabla 6.5); no hubo diferencias significativas en las afirmaciones relativas a la consideración del juego como medio para ganar dinero o como vicio menor. Por lo que respecta al resto de las afirmaciones, se observa que entre los participantes en estos juegos es más habitual su consideración como una forma de divertirse, mientras que es menos habitual la consideración del juego como una droga o como una enfermedad, así como la diferenciación entre juegos tradicionales y modernos, y el acuerdo con que el Estado debería prohibir los juegos de azar.

Tabla 6.5. Diferencias entre participantes y no participantes en otros juegos en el grado de acuerdo con las afirmaciones sobre el juego.

Juega a otros juegos						
	SI (n=401)		NO (n=2599)		X ² (gl=1)	p
	n	%	n	%		
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	129	33,2	1761	68,7	200,36	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	272	67,8	802	31,3		
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	178	44,4	1262	49,1	3,09	.079
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	223	55,6	1308	50,9		
El juego es un vicio menor						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	265	67,1	1807	70,9	2,41	.121
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	130	32,9	741	29,1		
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	175	44,4	970	38,3	5,34	.021
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	219	55,6	1562	61,7		
El Estado debería prohibir los juegos de azar						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	352	89,1	2048	83,6	7,86	.005
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	43	10,9	402	16,4		
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	246	63,4	1314	53,8	12,51	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	142	36,6	1129	46,2		
El juego es una enfermedad difícil de curar						
<i>Nada o poco de acuerdo</i>	161	42,3	719	29,1	26,90	<.001
<i>Muy o totalmente de acuerdo</i>	220	57,7	1754	70,9		

NOTA: En negrita aparece marcado el porcentaje el grupo que presenta un grado de acuerdo significativamente mayor para cada afirmación.

6.1.5. Diferencias en función del tipo de juego al que juegan

Dado que en los análisis anteriores se había tenido en cuenta únicamente si la persona jugaba a cada uno de los tipos de juegos (i.e. SELAE, ONCE y OTROS), pero no si jugaba o no a los restantes juegos, se procedió a un análisis posterior teniendo en cuenta todos los juegos en los que participaba cada persona. De este modo se clasificó a todos los participantes en una de las siguiente ocho categorías:

- 1) no juegan a ninguno de los juegos evaluados;

- 2) juega solo a juegos de la SELAE;
- 3) juega solo a juegos de la ONCE;
- 4) juega a juegos de la SELAE y de la ONCE;
- 5) juega solo a OTROS juegos;
- 6) juega a la SELAE y a OTROS juegos;
- 7) juega a la ONCE y a OTROS juegos; y
- 8) juega a la SELAE, a la ONCE y a OTROS juegos.

Los resultados de dicho análisis se presentan en la Tabla 6.6. Como puede observarse, hubo diferencias significativas en función del tipo de juego en el que se participa en los porcentajes de acuerdo para todas las afirmaciones evaluadas. En las Figuras 6.1-6.7 se presentan los porcentajes de personas que están muy o totalmente de acuerdo con cada afirmación en función del tipo de juego en el que participan.

Tabla 6.6. Frecuencia y porcentaje (entre paréntesis) de personas que están muy o totalmente de acuerdo con las distintas afirmaciones sobre el juego, en función del juego al que juegan

	1 (n=315)	2 (n=1454)	3 (n=34)	4 (n=769)	5 (n=43)	6 (n=186)	7 (n=7)	8 (n=165)		
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	X² (gl=4)	p
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	45 (15)	433 (30,1)	14 (41,2)	310 (39,3)	28 (65,1)	132 (71)	5 (71,4)	107 (64,8)	260,94	<.001
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	63 (20,5)	698 (48,5)	22 (64,7)	525 (66,5)	20 (46,5)	98 (52,7)	2 (28,6)	103 (62,4)	206,14	<.001
El juego es un vicio menor	64 (21,3)	399 (28)	9 (27,3)	269 (34,1)	11 (25,6)	67 (36,6)	2 (28,6)	50 (30,9)	24,33	.001
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	230 (77,2)	866 (61,1)	15 (44,1)	451 (57,6)	24 (55,8)	95 (53,1)	3 (42,9)	97 (58,8)	47,13	<.001
El Estado debería prohibir los juegos de azar	91 (32,5)	210 (15,4)	5 (15,6)	96 (12,4)	4 (9,5)	23 (12,6)	3 (42,9)	13 (7,9)	80,16	<.001
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos	106 (38,8)	612 (44,7)	14 (41,2)	397 (51,8)	12 (28,6)	59 (32,6)	3 (42,9)	68 (43)	34,70	<.001
El juego es una enfermedad difícil de curar	288 (78,8)	979 (70,6)	24 (72,7)	524 (68,5)	23 (56,1)	95 (54,3)	6 (54,3)	96 (60,8)	41,84	<.001

1= no juega

2= juega solo SELAE

3= juega solo ONCE

4= juega SELEA y ONCE

5= juega solo OTROS juegos

6= juega SELAE y OTROS juegos

7= juega ONCE y OTROS juegos

8= juega SELAE, ONCE y otros juegos

Figura 6.1. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo” en función del tipo de juego en el que participan

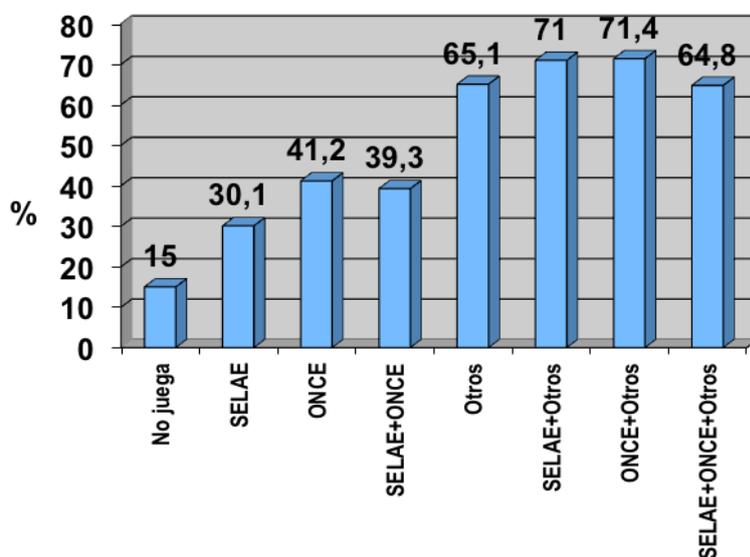


Figura 6.2. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica” en función del tipo de juego en el que participan

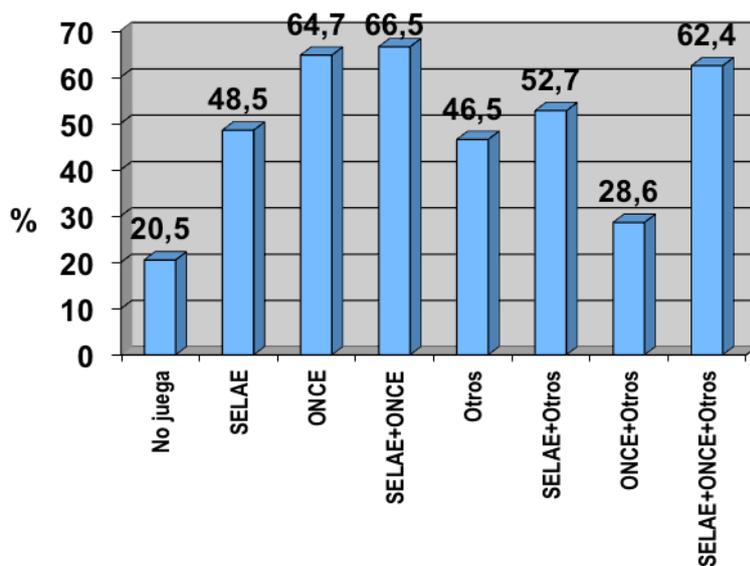


Figura 6.3. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “El juego es un vicio menor” en función del tipo de juego en el que participan

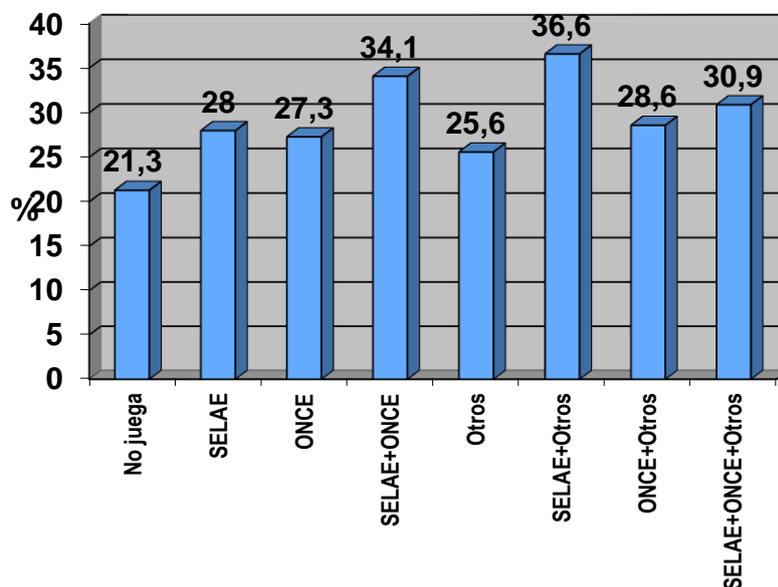


Figura 6.4. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él” en función del tipo de juego en el que participan

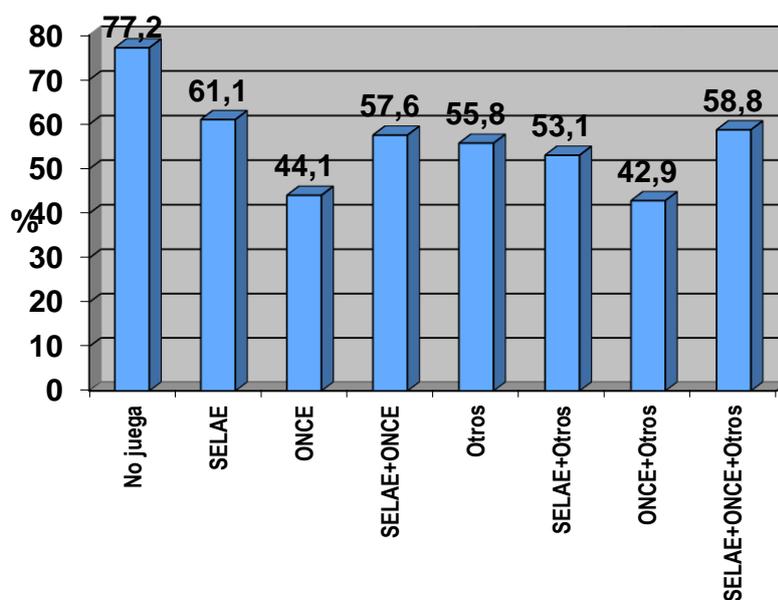


Figura 6.5. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “El Estado debería prohibir los juegos de azar” en función del tipo de juego en el que participan

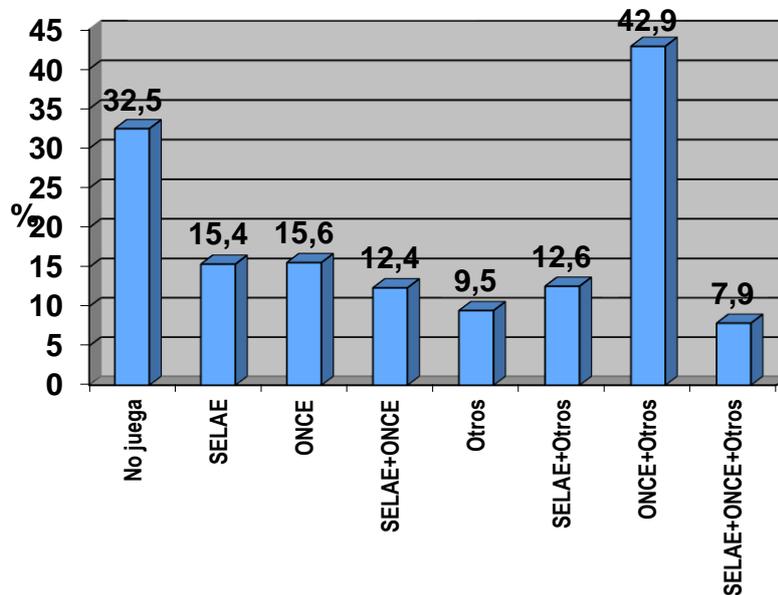


Figura 6.6. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos” en función del tipo de juego en el que participan

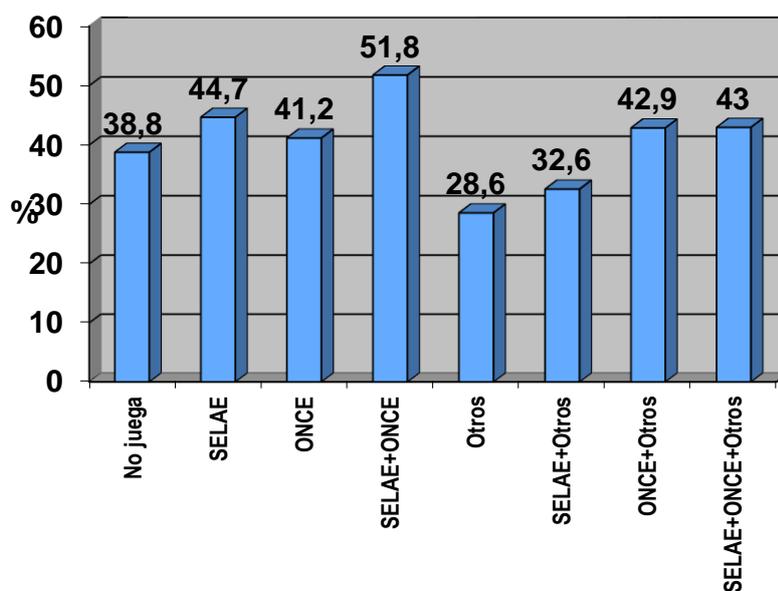
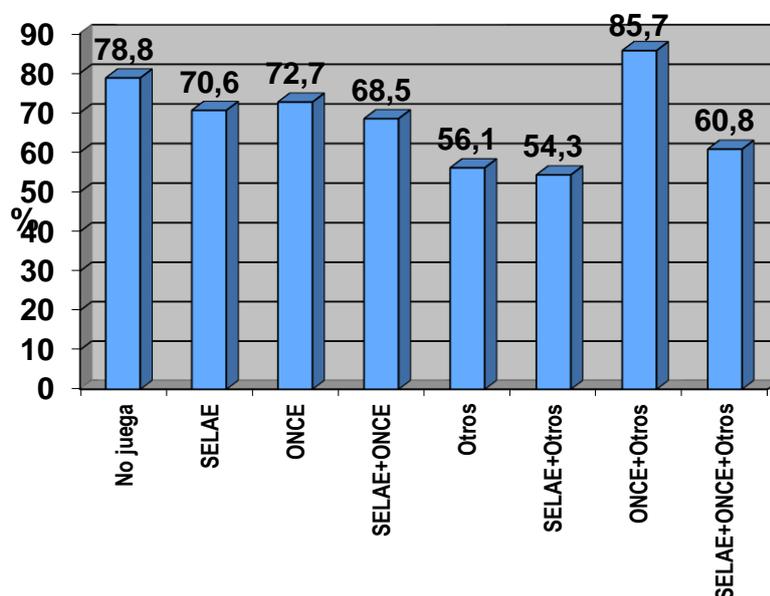


Figura 6.7. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “El juego es una enfermedad difícil de curar” en función del tipo de juego en el que participan



No obstante, dado el bajo número de participantes en el grupo “juega ONCE y otros juegos” (n=7), lo que podría distorsionar los resultados, se procedió a la realización de nuevos análisis excluyendo este grupo. Como puede observarse en la Tabla 6.7 los resultados mostraron nuevamente diferencias significativas entre los grupos para todas las afirmaciones evaluadas.

Tabla 6.7. Estadísticos de las diferencias en función del tipo de juego para cada afirmación, excluyendo el grupo “juega ONCE y otros juegos”

	X ² (gl=6)	p
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	257,43	<.001
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	204,67	<.001
El juego es un vicio menor	24,32	<.001
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	46,19	<.001
El Estado debería prohibir los juegos de azar	76,49	<.001
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos	34,69	<.001
El juego es una enfermedad difícil de curar	40,90	<.001

Teniendo en cuenta que los análisis anteriores ya habían constatado las diferencias entre personas que jugaban a cualquiera de los juegos de azar evaluados y los que no lo hacían, y con el objetivo de establecer diferencias en función del tipo de juego en el que se participa (y no en función del hecho de jugar o no), se procedió a un

nuevo análisis excluyendo a los no jugadores. Los resultados (ver Tabla 6.8) mostraron que en este caso las diferencias entre grupos dejaron de ser significativas para dos de las afirmaciones: “el juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él” y “el Estado debería prohibir los juegos de azar”. En ambos casos, parece que habría diferencias en el grado de acuerdo entre las personas que juegan y las que no juegan, pero no habría diferencias en función del tipo de juego en el que se participa.

Tabla 6.8. Estadísticos de las diferencias en función del tipo de juego para cada afirmación considerando únicamente personas que juegan y excluyendo el grupo “juega ONCE y otros juegos”

	X² (gl=5)	p
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	187,24	<.001
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	73,05	<.001
El juego es un vicio menor	13,13	.022
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	9,15	.103
El Estado debería prohibir los juegos de azar	9,78	.082
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos	30,11	<.001
El juego es una enfermedad difícil de curar	26,30	<.001

En concreto, los datos ponen de manifiesto que la percepción del *juego como forma de divertirse y pasar el tiempo* es más habitual entre quienes participan en OTROS juegos (solo en OTROS juegos o en OTROS juegos y algo más), siendo también más habitual entre quienes participan en juegos de la ONCE que entre quienes lo hacen en juegos de la SELAE.

En cambio la consideración del *juego como forma de ganar dinero y manejar la situación económica* es más habitual entre quienes participan en juegos de la ONCE (ya sea solo en este tipo de juegos o en juegos de la ONCE junto con otros tipos de juegos).

La consideración del *juego como vicio menor* es mas frecuente entre quienes juegan a más de un tipo de juegos.

La *diferenciación en la valoración de juegos de azar tradicionales vs. modernos* y la consideración del *juego como enfermedad difícil de curar* son menos habituales entre quienes participan en OTROS juegos.

6.1.6. Diferencias entre distintos tipos de jugadores

Finalmente se analizaron las posibles diferencias en el grado de acuerdo en función del tipo de jugador, considerando cinco grupos:

- 1) no jugadores;
- 2) jugadores de bajo riesgo;
- 3) jugadores de riesgo;
- 4) jugadores problema; y
- 5) jugadores patológicos.

Los resultados (véase Tabla 6.9) mostraron diferencias significativas entre tipos de jugadores en todas las afirmaciones. En las figuras 6.8-6.14 se presentan los porcentajes de participantes que se mostraron muy o totalmente de acuerdo con cada una de las afirmaciones en función del tipo de jugador.

Tabla 6.9. Frecuencia y porcentaje de personas que están muy o totalmente de acuerdo con las distintas afirmaciones sobre el juego, en función del tipo de jugador

	No juega (n=315)		Jugador bajo riesgo (n=2536)		Jugador riesgo (n=86)		Jugador problema (n=29)		Jugador patológico (n=34)		X ² (gl=4)	p
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	45	15	963	38,3	30	35,3	18	62,1	18	52,9	76,13	<.001
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	63	20,5	1369	54,4	60	69,8	14	48,3	25	73,5	144,84	<.001
El juego es un vicio menor	64	21,3	750	30	30	35,7	13	44,8	14	43,8	17,86	.001
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	230	77,2	1464	59,1	44	51,2	21	72,4	22	64,7	41,95	<.001
El Estado debería prohibir los juegos de azar	91	32,5	329	13,6	10	11,6	6	20,7	9	26,5	72,44	<.001
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos	105	38,8	1120	46,4	21	25	17	58,6	7	22,6	28,15	<.001
El juego es una enfermedad difícil de curar	227	78,8	1677	69,3	38	45,2	21	72,4	11	33,3	55,17	<.001

Figura 6.8. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo” en función del tipo de jugador

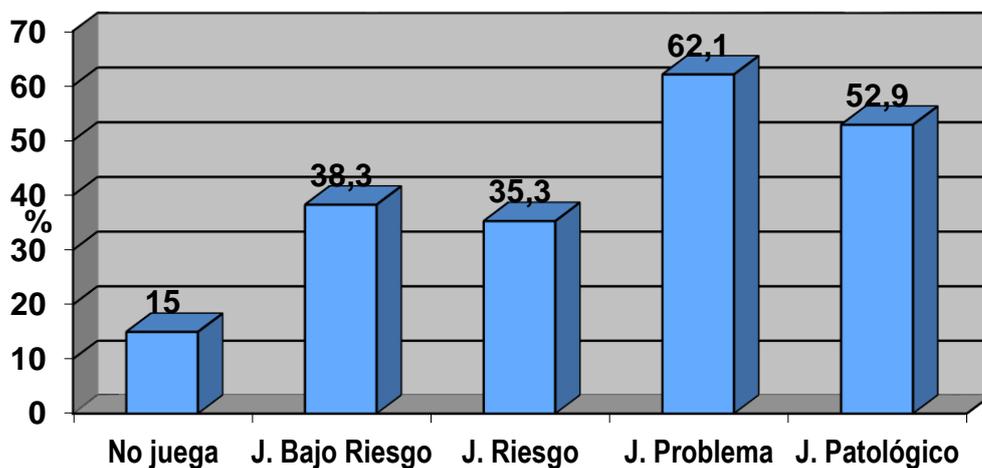


Figura 6.9. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica” en función del tipo de jugador

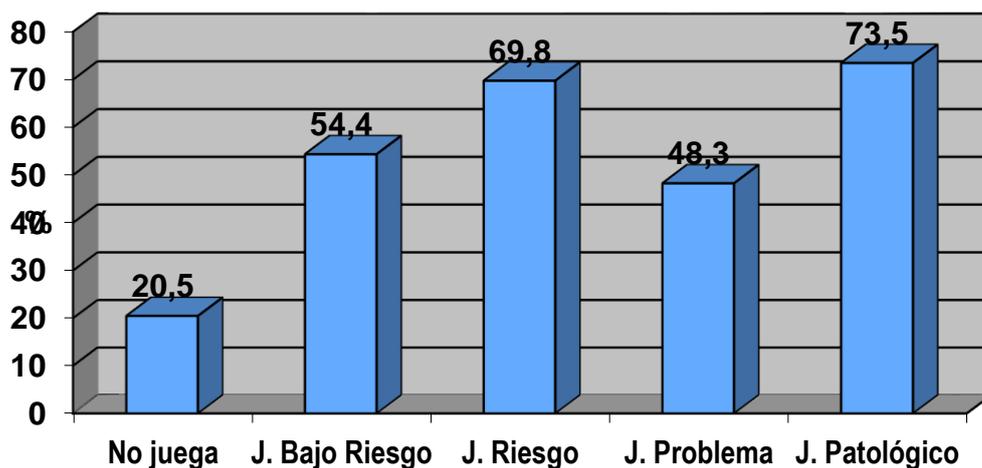


Figura 6.10. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “El juego es un vicio menor” en función del tipo de jugador

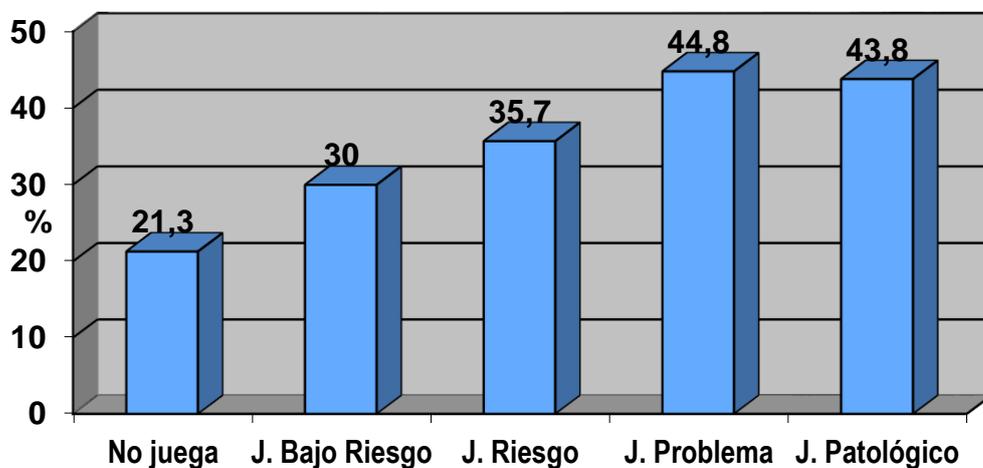


Figura .611. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él” en función del tipo de jugador

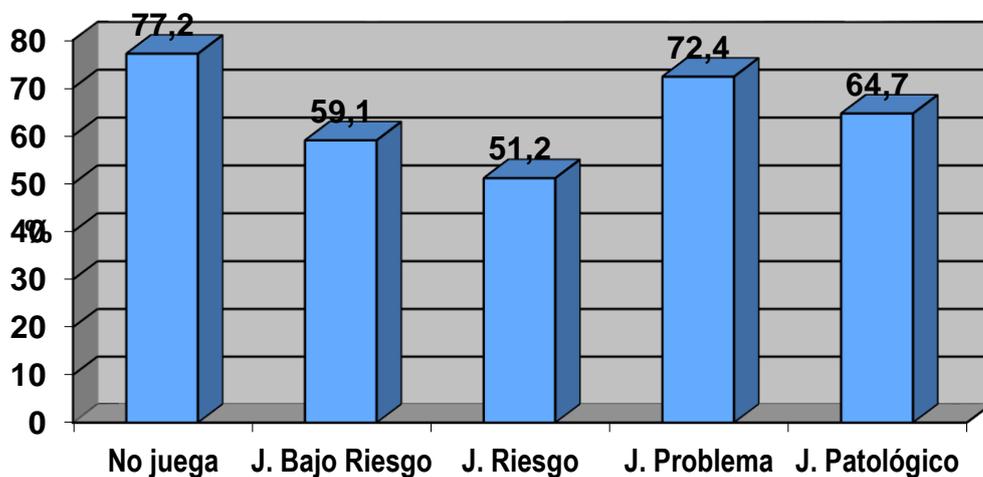


Figura 6.12. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “El Estado debería prohibir los juegos de azar” en función del tipo de jugador

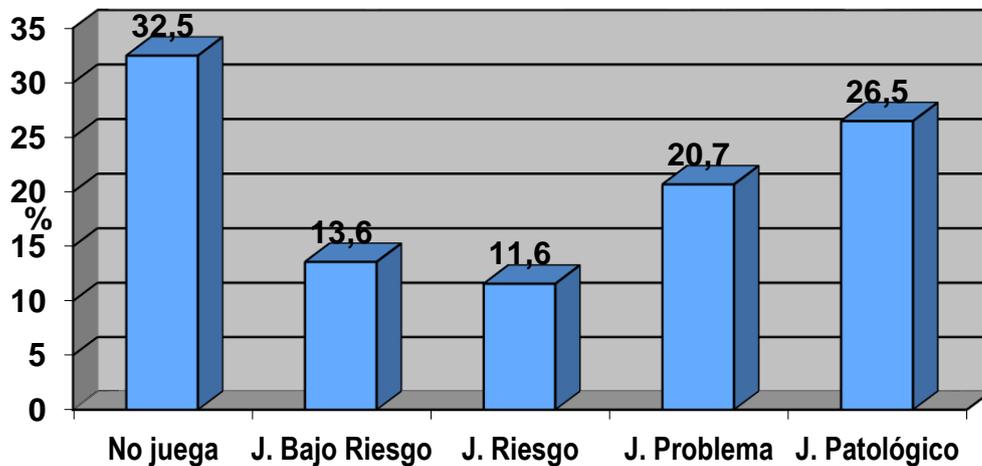


Figura 6.13. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos” en función del tipo de jugador

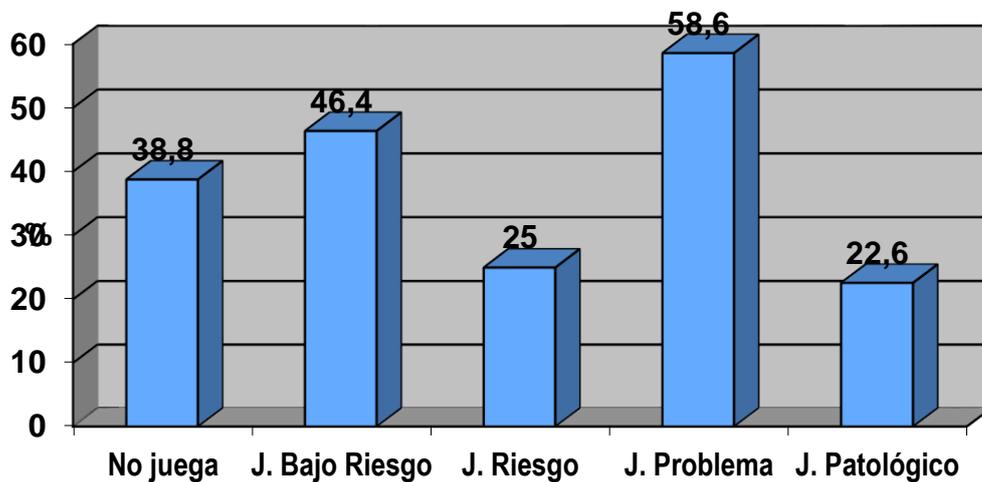
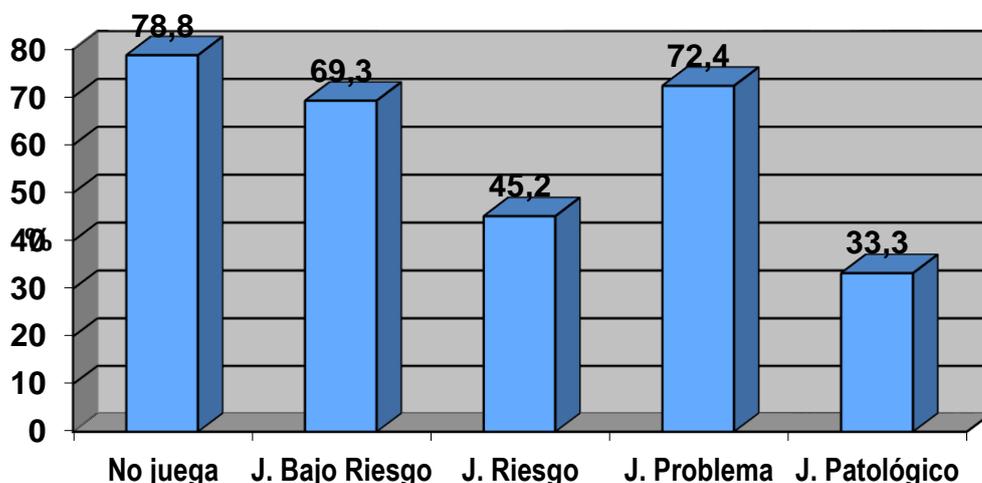


Figura 6.14. Porcentaje que personas que están muy o totalmente de acuerdo con la afirmación “El juego es una enfermedad difícil de curar” en función del tipo de jugador



Teniendo en cuenta que los análisis anteriores ya habían constatado las diferencias entre personas que jugaban a cualquiera de los juegos de azar evaluados y los que no lo hacían, y con el objetivo de establecer diferencias en función del tipo de jugador (y no en función del hecho de jugar o no), se procedió a un nuevo análisis excluyendo a los no jugadores. Los resultados (ver Tabla 6.10) mostraron que en este caso las diferencias entre grupos dejaron de ser significativas para tres de las afirmaciones: “el juego es un vicio menor”, “el juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él” y “el Estado debería prohibir los juegos de azar”. En estos casos, parece que habría diferencias en el grado de acuerdo entre las personas que juegan y las que no juegan, pero no habría diferencias en función del tipo de jugador.

Tabla 6.10. Estadísticos de las diferencias en función del tipo de jugador para cada afirmación considerando únicamente personas que juegan

	X^2 (gl=3)	p
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	10,18	.017
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	13,14	.004
El juego es un vicio menor	6,80	.079
El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	4,80	.187
El Estado debería prohibir los juegos de azar	6,15	.104
Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos	23,59	<.001
El juego es una enfermedad difícil de curar	40,40	<.001

Estos resultados indican que la consideración del juego como forma de divertirse es significativamente más frecuente entre jugadores problema y patológicos que entre el resto de jugadores. Sin embargo, la consideración del juego como forma de ganar dinero y mejorar la situación económica es más habitual entre jugadores en riesgo y patológicos. Finalmente, la diferenciación en la valoración de juegos de azar tradicionales y modernos, y la consideración del juego como enfermedad difícil de curar es más habitual entre jugadores problema; además en ambos casos se observa que el acuerdo con estas afirmaciones es menos habitual entre jugadores en riesgo y patológicos.

6.1.7. Discusión y Conclusiones

A modo de resumen se recogen a continuación los principales resultados para cada una de las afirmaciones sobre el juego analizadas en este estudio.

Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo:

- Está de acuerdo con esta afirmación más de un tercio de la muestra
- El acuerdo con esta afirmación es significativamente menor entre los no jugadores (15%), frente a jugadores problema (62%) y patológicos (52%). Esta puede ser una diferencia importante, simplemente los no jugadores no consideran divertido jugar y quizá por ello no lo hagan.
- Existen diferencias significativas en función del tipo de juego en el que se participa: la consideración del juego como forma de diversión es más frecuente entre las personas que juegan a la ONCE (44%) y sobre todo entre los que juegan a otros juegos (68%), lo que puede relacionarse con las propias características de éstos.
- Existen diferencias significativas en función del tipo de jugador: aproximadamente un tercio de los jugadores de bajo riesgo o de riesgo están de acuerdo con la afirmación, mientras que el porcentaje se incrementa hasta 53%-63% para jugadores problema y patológicos. Es decir, los datos indican que la percepción del juego como forma de diversión es más frecuente entre los jugadores problemáticos en cualquiera de sus grados. Es lógico que cuanto más se considere que el juego es una diversión más se utilice. También suena un tanto a justificación propia de jugadores, en realidad no juego por el dinero sino por divertirme, por lo que no es tan importante si pierdo o no.

Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica:

- Está de acuerdo con esta afirmación aproximadamente la mitad de los participantes.
- El acuerdo con esta afirmación es significativamente menor entre los no jugadores (20%)
- Existen diferencias significativas en función del tipo de juego en el que se participa: la consideración del juego como medio para ganar dinero es más frecuente entre las personas que juegan a ONCE (65%).
- Existen diferencias significativas en función del tipo de jugador: aproximadamente la mitad de los jugadores de bajo riesgo y de los jugadores problema están de acuerdo con esta afirmación, mientras que el porcentaje se incrementa por encima del 70% para jugadores en riesgo y jugadores patológicos (73% en estos últimos). Parece, por tanto, que la visión del juego como medio de ganar dinero es especialmente frecuente entre jugadores con problemas de juego. Es lógico que si piensan que con el juego se puede ganar dinero se impliquen en éste, en especial si como suele ser habitual, están con deudas o simplemente con necesidad de dinero para jugar.

El juego es un vicio menor:

- Está de acuerdo con esta afirmación aproximadamente un tercio de la muestra
- El acuerdo con esta afirmación es significativamente menor entre los no jugadores (21%)
- Existen diferencias significativas en función del tipo de juego en el que se participa: la consideración del juego como un vicio menor es algo menos frecuente (26%-28%) entre los que juegan únicamente a un tipo de juegos, con independencia de que sean juegos de la SELAE, de la ONCE u otro tipo de juegos.
- No existen diferencias significativas en la frecuencia de acuerdo con esta afirmación en función del tipo de jugador. Si bien los datos muestran diferencias significativas cuando se considera el total de la muestra (con un mayor grado de acuerdo, entorno al 45%, entre jugadores problema y patológicos), no llegan a alcanzar la significación estadística cuando se excluyen los no jugadores del análisis.
- Por tanto, los datos parecen indicar que existen diferencias significativas en el grado de acuerdo con esta afirmación entre jugadores y no jugadores, y no tanto entre distintos tipos de jugadores. No obstante, hay que tener en cuenta que los

resultados de este ítem deben tomarse con precaución ya que el desacuerdo con la afirmación puede indicar que no se considera el juego como un vicio, pero también que no se considera como un vicio menor, sino mayor, lo que tendría una consideración claramente diferente. Por tanto, el ítem requeriría una nueva formulación para futuros estudios.

El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él:

- Está de acuerdo con esta afirmación entorno al 60% de los participantes.
- El acuerdo con esta afirmación es significativamente mayor entre los no jugadores (77%)
- No existen diferencias significativas en el acuerdo con esta afirmación en función del tipo de juego en el que se participa.
- No existen diferencias significativas en la frecuencia de acuerdo con esta afirmación en función del tipo de jugador. Si bien los datos muestran diferencias significativas cuando se considera el total de la muestra (con un mayor grado de acuerdo entre jugadores problema -72%- y patológicos -65%-), no llegan a alcanzar la significación estadística cuando se excluyen los no jugadores del análisis.
- Por tanto, los datos parecen indicar que existen diferencias significativas en el grado de acuerdo con esta afirmación entre jugadores y no jugadores, y no tanto en función del tipo de juego en el que participan y del tipo de jugador.

El estado debería prohibir los juegos de azar:

- Está de acuerdo con esta afirmación entorno al 15% de los participantes.
- El acuerdo con esta afirmación es significativamente mayor entre los no jugadores: aproximadamente un tercio de los no jugadores están de acuerdo con ella.
- No existen diferencias significativas en el acuerdo con esta afirmación en función del tipo de juego en el que se participa.
- No existen diferencias significativas en la frecuencia de acuerdo con esta afirmación en función del tipo de jugador. Si bien los datos muestran diferencias significativas cuando se considera el total de la muestra (con un mayor grado de acuerdo entre jugadores problema -21%- y patológicos -26%-), no llegan a alcanzar la significación estadística cuando se excluyen los no jugadores del análisis.

- Por tanto los datos parecen indicar que existen diferencias significativas en el grado acuerdo con esta afirmación entre jugadores y no jugadores, y no tanto en función del tipo de juego en el que participan y del tipo de jugador.

Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos:

- Está de acuerdo con esta afirmación entorno al 45% de los participantes.
- El acuerdo con esta afirmación es significativamente menor entre los no jugadores (39%).
- Existen diferencias significativas en función del tipo de juego en el que se participa: el acuerdo con esta afirmación el menor entre los que solo juegan a OTROS juegos (29%) o los que juegan a la SELAE y a OTROS juegos (33%), probablemente en relación con el carácter peligroso que la afirmación atribuye a los juegos de azar modernos (ejemplificados como casino, bingo, tragaperras,...) que son precisamente en los que ellos participan.
- Existen diferencias significativas en función del tipo de jugador: los porcentajes de acuerdo son menores en jugadores en riesgo (25%) y patológicos (23%), y mayores en jugadores problema (59%).

El juego es una enfermedad difícil de curar:

- Está de acuerdo con esta afirmación entorno al 70% de los participantes.
- El acuerdo con esta afirmación es significativamente mayor entre los no jugadores (79%).
- Existen diferencias significativas en función del tipo de juego en el que se participa: el acuerdo con esta afirmación es menor entre los que juegan a OTROS juegos (58%), lo que se evidencia tanto para quienes juegan solo a esos OTROS juegos (56%) como para quienes combinan la participación en ellos con los juegos de la SELAE (54%) o de la SELAE y la ONCE (60%).
- Existen diferencias significativas en función del tipo de jugador: los porcentajes de acuerdo son menores en jugadores en riesgo (45%) y patológicos (33%), y mayores en jugadores problema (72%). Estos datos parecen indicar que los jugadores en riesgo no verían su conducta de juego como una enfermedad (lo que parece corresponder a la realidad), algo que sí comienza a ser reconocido entre lo jugadores problema. Sin embargo, entre los jugadores patológicos se produce un cambio y se comienza a no reconocer el juego como enfermedad (los porcentajes en este grupo están por debajo de la mitad que en la muestra

general), lo que estaría en relación con la propia consideración de estos jugadores como patológicos.

En definitiva, los datos apuntan que la mayoría de los participantes en el estudio considera el juego como una droga y una enfermedad difícil de curar, y no lo considera en cambio un vicio menor ni una forma de divertirse o pasar el tiempo. Además, una mayoría de los participantes no está de acuerdo con la prohibición por parte del estado de los juegos de azar. Las opiniones sobre la posibilidad de ganar dinero y mejorar la situación económica con el juego y sobre la diferente consideración de juegos tradicionales vs. modernos (i.e. buenos vs. malos) se encuentran muy divididas.

Entre las personas que no participan en ningún tipo de juego la consideración del juego como droga y enfermedad, así como la no consideración del mismo como forma de divertirse o ganar dinero o como un vicio menor, es significativamente más frecuente que entre los jugadores. Además entre los no jugadores es significativamente más frecuente el acuerdo con la prohibición estatal de los juegos de azar (si bien sigue siendo minoritario) y la diferenciación entre juegos de azar tradicionales y modernos.

En cuanto a las diferencias en función del tipo de juegos a que se juega, los datos indican que entre los participantes en juegos de la ONCE es más habitual la consideración del juego como forma de diversión y como medio de ganar dinero, mientras que entre los que participan a otros juegos (bingo, tragaperras, casinos,...) es más frecuente también la consideración del juego como diversión, probablemente en relación con las características de los juegos en los que participan, y menos frecuente el acuerdo con la diferenciación entre juegos tradicionales y modernos, y la consideración del juego como enfermedad difícil de curar. Se podría decir, por tanto, que entre los participantes en esos otros juegos hay una mayor percepción del juego como actividad lúdica.

Por último, entre los jugadores problema y patológico es más frecuente la percepción del juego como forma de diversión o como medio de ganar dinero. También existen diferencias en función del tipo de jugador en la percepción del juego como enfermedad y la diferenciación entre distintos tipos de juegos de azar, pero en estos casos la pauta no resulta tan clara.

Considerando en general los datos parecen perfilarse algunas tendencias, que aunque sólo deben considerarse como hipótesis o sugerencias, pueden ayudar a entender algunos de los aspectos del juego considerados.

- a) En los jugadores patológicos (y con frecuencia en los problemas), parece constatarse una tendencia a justificar su conducta de juego excesivo, así

minimizan aspectos negativos del juego (enfermedad difícil de curar), resaltan su carácter lúdico y su valor como estrategia para ganar dinero.

- b) Los no jugadores dejan traslucir una visión del juego como algo más peligroso (debería prohibirlo el estado, es una enfermedad difícil de curar, no vale para ganar dinero, los juegos tradicionales vale pero los modernos son peligrosos).
- c) Los jugadores de riesgo mantienen una línea poco precisa, pues a veces se aproximan a los jugadores más problemáticos, a veces se mantienen con los jugadores de bajo riesgo.
- d) Los jugadores de bajo riesgo en algunos casos mantienen posiciones próximas a los no jugadores (el juego es una enfermedad, es como una droga, los juegos tradicionales son buenos), pero en los otros casos sus puntuaciones se diferencian de ellos y se aproximan más a los jugadores de riesgo.
- e) Definitivamente el grupo de los no jugadores es el que más se diferencia de los otros cuatro, marcando distancias importantes en varias de las afirmaciones (el estado debería prohibir, sirve para ganar dinero, es una forma de divertirse..). Parece pues que esta sería la diferencia más importante en relación a las afirmaciones sobre el juego, si la persona juega o no juega.
- f) Con respecto a los tipos de juego, las personas que juegan a OTROS juegos recuerdan por el perfil de sus respuestas ligeramente a las de los jugadores patológicos (salvo en que el juego sirve para ganar dinero)

6.2. Distorsiones cognitivas sobre el juego

6.2.1.- Distorsiones cognitivas a considerar

Se evaluaron seis distorsiones cognitivas, consideradas entre las más habituales en los jugadores con problemas de juego, aunque su presencia también es frecuente entre algunas personas sin problemas de juego. Estas seis distorsiones se caracterizan del siguiente modo (Labrador, 2012):

**-Ilusión de control:* Creencia en que el resultado del juego depende más de la actuación propia que del azar. Se piensa que ciertas estrategias permitirán controlar el juego, ganar. Algunas características de los juegos, como la presión para tomar decisiones (apretar o no botones en máquinas recreativas), ayudan a generar este sesgo cognitivo. Así, muchos juegos (ruleta, blackjack, tragaperras....) están diseñados de forma tal que los jugadores deban tomar constantemente decisiones, lo que facilita la sensación de estar influyendo en el resultado.

*-*Predicción de resultados*: El jugador piensa que puede predecir el resultado del juego. Esta capacidad puede deberse a aspectos “mágicos” como una intuición, una sensación o evento especial, pero es más frecuente que se deba a aspectos más realistas y activos, como haber estudiado el desarrollo del juego (análisis de jugadas anteriores o de la frecuencia de los premios, etc.).

*-*Azar como proceso autocorrectivo*. Se piensa que el azar es un proceso que se corrige, en el que una desviación en cierta dirección lleva a una desviación en la dirección opuesta. En concreto, en el juego, se piensa que la probabilidad de un evento futuro aumenta tanto más cuanto mayor haya sido la aparición del evento contrario en las jugadas anteriores. Es decir, si al lanzar una moneda ha salido cara, es más probable que la vez siguiente salga cruz. Como si el resultado de la primera tirada influyera en la segunda, en lugar de ser eventos independientes. La misma distorsión provoca pensar que tras un gran número de jugadas sin premio es más probable que aparezca éste en la siguiente, o que el premio será mayor cuanto más tiempo lleve sin salir.

*-*Suerte como responsable de los resultados*: El concepto de “suerte” hace referencia a un aspecto no definido ni preciso, pero que se considera como un factor que determina los resultados del juego. El jugador considera que tiene algo especial, “la suerte”, bien de forma permanente o episódica, gracias a la cual se ven muy incrementadas sus posibilidades de ganar, con independencia de las acciones que lleve a cabo durante el juego.

*-*Correlación ilusoria y Supersticiones*. Se considera que algunas variables o eventos que no tienen realmente ninguna relación, están relacionadas. Este pensamiento suele surgir a partir de alguna asociación accidental (iba de rojo el día que gané en el bingo, o me había santiguado tres veces...). Pensar que ciertas conductas pueden sobre el resultado del juego puede facilitar comportamientos extravagantes (decir palabras cariñosas u obscenas a la máquina, ir a jugar con cierta prenda ...)

*-*Fijación en las frecuencias absolutas o Evaluación sesgada de los resultados*: Se tiene en cuenta la frecuencia absoluta (número de veces que se ha ganado), sin considerar la frecuencia relativa (porcentaje de las jugadas en que se ha ganado). El jugador sólo considera lo que ha ganado sin tener en cuenta el total de lo invertido.

Cada una de estas distorsiones se puntuó de 1 a 4, según su grado de acuerdo con el enunciado propuesto (1= nada de acuerdo; 2= Poco de acuerdo; 3= Muy de acuerdo; 4= Totalmente de acuerdo), indicando puntuaciones más altas un mayor grado de distorsión. Así mismo se calculó una puntuación total establecida como el promedio en las seis distorsiones anteriores y que por tanto también oscila entre 1-4 (á Cronbach de las 6 distorsiones = 0,79).

En la Tabla 6.11 se recogen los valores promedio de cada distorsión en la muestra total. Como puede observarse, la distorsión que alcanza valores más altos en la muestra es la relativa a la consideración de la suerte como responsable de los resultados. Esto podría relacionarse con el propio enunciado de la afirmación utilizada para evaluarla (creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe), que recoge una valoración general sobre la suerte, al contrario que el resto de afirmaciones incluidas para la evaluación de las distorsiones que hacen referencia específica al juego y a las ganancias obtenidas en el mismo.

Tabla 6.11. Medias y desviaciones típicas de las distorsiones cognitivas sobre juego (rango 1-4) (n=3000)

	n	M	DT
Ilusión de control	2837	1,80	0,85
Evaluación sesgada de resultados	2808	1,67	0,76
Correlación ilusoria	2878	1,87	0,90
Azar autocorrectivo	2743	1,83	0,63
Predicción de resultados	2750	1,69	0,66
Suerte responsable de resultados	2772	2,34	0,69
Total	2495	1,88	0,52

6.2.2. Diferencias entre jugadores y no jugadores

El análisis de las diferencias en la intensidad de las distorsiones, entre personas que participan en cualquiera de los juegos evaluados en el estudio y las que no participan en ninguno de ellos, mostró diferencias estadísticamente significativas para todas ellas y también para la puntuación total (véase Tabla 6.12). En todos los casos, los jugadores mostraron valores significativamente más altos que los no jugadores.

Tabla 6.12. Diferencias entre participantes en cualquiera de los 21 juegos evaluados y no jugadores en distorsiones sobre el juego

	Juega a cualquiera de los 21 juegos				t (gl)	p
	SI (n=2685)		NO (n=315)			
	M	DT	M	DT		
Ilusión de control	1,83	0,86	1,58	0,75	-4,58 (2835)	<.001
Evaluación sesgada de resultados	1,69	0,76	1,43	0,68	-6,00 (361,0 0)	<.001
Correlación ilusoria	1,91	0,90	1,47	0,69	-10,12 (413,0 1)	<.001

	Juega a cualquiera de los 21 juegos					
	SI (n=2685)		NO (n=315)		t (gl)	p
	M	DT	M	DT		
Azar autocorrectivo	1,84	0,64	1,71	0,60	-3,17 (2876)	<.001
Predicción de resultados	1,71	0,66	1,52	0,62	-4,83 (341,5 5)	<.001
Suerte responsable de resultados	2,38	0,68	2,02	0,68	-8,27 (2770)	<.001
Total	1,90	0,52	1,63	0,48	-7,70 (2493)	<.001

6.2.3. Diferencias entre los que juegan y no juegan a juegos de la SELAE

Los resultados del análisis entre personas que participan en los juegos de la SELAE y los que no lo hacen mostraron igualmente diferencias significativas para todas las distorsiones y para la puntuación total en las mismas (véase Tabla 6.13). En todos los casos las distorsiones alcanzaron valores mayores en los jugadores que en los no jugadores.

Tabla 6.13. Diferencias entre participantes y no participantes en juegos de la SELAE en distorsiones sobre el juego

	Juega a juegos de la SELAE					
	SI (n=2601)		NO (n=399)		t (gl)	p
	M	DT	M	DT		
Ilusión de control	1,83	0,85	1,65	0,79	-3,79 (2835)	<.001
Evaluación sesgada de resultados	1,69	0,76	1,52	0,74	-3,93 (2806)	<.001
Correlación ilusoria	1,92	0,90	1,58	0,78	-7,74 (530,69)	<.001
Azar autocorrectivo	1,85	0,64	1,73	0,60	-3,21 (2741)	.001
Predicción de resultados	1,71	0,65	1,60	0,68	-2,89 (2748)	.004
Suerte responsable de resultados	2,38	0,68	2,10	0,70	-7,19 (2770)	<.001
Total	1,90	0,52	1,70	0,53	-6,56 (2493)	<.001

Hay que hacer notar que la mayoría de los considerados en la categoría No juegan a juegos de la SELAE son en realidad personas que no juegan, por esos sus valores están tan próximos a los de los no jugadores en la tabla 8.12. Asimismo, los valores de los considerados en la categoría SI juegan a juegos de la SELAE son

prácticamente idénticos a los de Si juegan a cualquiera de los juegos, pues sólo hay una diferencia de 84 casos en la muestra de 2685 casos. Así pues las diferencia en función de jugar/no jugar a juegos de la SELAE son prácticamente iguales a las de jugar/no jugar en general.

6.2.4. Diferencias entre los que juegan y no juegan a juegos de la ONCE

Los resultados del análisis entre personas que participan en los juegos de la ONCE y los que no lo hacen mostraron igualmente diferencias significativas para todas las distorsiones y para la puntuación total en las mismas (véase Tabla 6.14). En todos los casos las distorsiones presentan valores mayores en los jugadores que en los no jugadores.

Tabla 6.14. Diferencias entre participantes y no participantes en juegos de la ONCE en distorsiones sobre el juego

	Juega a juegos de la ONCE				t (gl)	p
	SI (n=1002)		NO (n=1998)			
	M	DT	M	DT		
Ilusión de control	1,93	0,92	1,74	0,80	-5,55 (1734,77)	<.001
Evaluación sesgada de resultados	1,76	0,80	1,82	0,74	-4,71 (2806)	<.001
Correlación ilusoria	2,08	0,93	1,77	0,86	-8,91 (2876)	<.001
Azar autocorrectivo	1,91	0,65	1,79	0,62	-4,89 (2741)	<.001
Predicción de resultados	1,77	0,67	1,66	0,65	-4,45 (2748)	<.001
Suerte responsable de resultados	2,49	0,66	2,27	0,70	-8,41 (1997,81)	<.001
Total	1,99	0,55	1,82	0,50	-7,84 (1588,48)	<.001

6.2.5. Diferencias entre los que participan y no en OTROS juegos

Los resultados del análisis entre personas que participan en otros juegos diferentes a los de la SELAE y la ONCE y los que no lo hacen mostraron igualmente diferencias significativas para todas las distorsiones y para la puntuación total en las mismas (véase Tabla 6.15). En todos los casos las distorsiones alcanzaron valores mayores en los jugadores que en los no jugadores.

Tabla 6.15. Diferencias entre participantes y no participantes en OTROS juegos en distorsiones sobre el juego

	Juega a otros juegos					
	SI (n=401)		NO (n=2599)		t (gl)	p
	M	DT	M	DT		
Ilusión de control	2,13	0,96	1,75	0,82	-7,40 (491,30)	<.001
Evaluación sesgada de resultados	1,90	0,80	1,63	0,75	-6,12 (494,67)	<.001
Correlación ilusoria	2,11	0,94	1,84	0,88	-5,68 (2876)	<.001
Azar autocorrectivo	1,96	0,67	1,81	0,62	-4,47 (2741)	<.001
Predicción de resultados	1,94	0,71	1,66	0,64	-7,98 (2748)	<.001
Suerte responsable de resultados	2,54	0,71	2,31	0,68	-5,92 (2770)	<.001
Total	2,10	0,56	1,84	0,51	-8,91 (2493)	<.001

6.2.6. Diferencias en función del tipo de juego al que juegan

Teniendo en cuenta el tipo de juego en el que intervenían se clasificó a todos los participantes en una de las siguiente ocho categorías:

- 1) no juegan a ninguno de los 21 juegos evaluados;
- 2) juega solo a juegos de la SELAE;
- 3) juega solo a juegos de la ONCE;
- 4) juega a juegos de la SELAE y de la ONCE;
- 5) juega solo a OTROS juegos;
- 6) juega a la SELAE y a OTROS juegos;
- 7) juega a la ONCE y a OTROS juegos;
- 8) juega a la SELAE, a la ONCE y a OTROS juegos.

El análisis de las diferencias entre estos 8 grupos mostró un efecto significativo del tipo de juego en el que participaban para las seis distorsiones cognitivas sobre juego (véase Tabla 6.16). Para establecer los pares entre los que se producían diferencias significativas se realizaron pruebas post hoc, en concreto pruebas de Scheffé, aplicando la corrección de Bonferroni para comparaciones múltiples con lo que el nivel mínimo de significación quedó establecido en $p < 0,018$ (véase Figuras 6.15-6.21). En la descripción de las comparaciones post hoc se descartaron las relativas a la categoría "ONCE+ OTROS " dado su reducido n (n=7).

Tabla 6.16. Media y desviación típica (entre paréntesis) de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del juego al que juegan

	1 (n=315)	2 (n=1454)	3 (n=34)	4 (n=769)	5 (n=43)	6 (n=186)	7 (n=7)	8 (n=165)		
	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	F (gl)	p
Ilusión de control	1,58 (0,75)	1,73 (0,78)	1,73 (0,74)	1,86 (0,88)	1,93 (1,01)	2,03 (0,90)	2,00 (0,82)	2,31 (1,01)	15,50 (7,2829)	<.001
Evaluación sesgada de resultados	1,43 (0,68)	1,62 (0,73)	1,79 (0,77)	1,73 (0,80)	1,81 (0,88)	1,90 (0,75)	2,14 (1,07)	1,91 (0,82)	10,92 (7,2800)	<.001
Correlación ilusoria	1,47 (0,69)	1,81 (0,88)	2,13 (0,96)	2,01 (0,91)	1,88 (0,96)	1,92 (0,84)	1,50 (0,84)	2,40 (0,97)	21,87 (7,2870)	<.001
Azar autocorrectivo	1,71 (0,60)	1,79 (0,62)	1,79 (0,60)	1,88 (0,63)	1,79 (0,64)	1,90 (0,64)	1,64 (0,48)	2,10 (0,70)	7,34 (7,2735)	<.001
Predicción de resultados	1,52 (0,62)	1,64 (0,63)	1,75 (0,61)	1,72 (0,66)	1,93 (0,90)	1,87 (0,66)	2,00 (0,95)	2,02 (0,70)	12,61 (7,2742)	<.001
Suerte responsable de resultados	2,02 (0,68)	2,28 (0,68)	2,50 (0,58)	2,46 (0,66)	2,32 (0,80)	2,51 (0,69)	2,17 (0,88)	2,64 (0,68)	20,01 (7,2764)	<.001
Total	1,63 (0,48)	1,82 (0,49)	1,93 (0,46)	1,94 (0,54)	1,90 (0,68)	2,04 (0,50)	1,90 (0,72)	2,24 (0,55)	24,56 (7,2487)	<.001

1= no juega

2= juega solo SELAE

3= juega solo ONCE

4= juega SELEA y ONCE

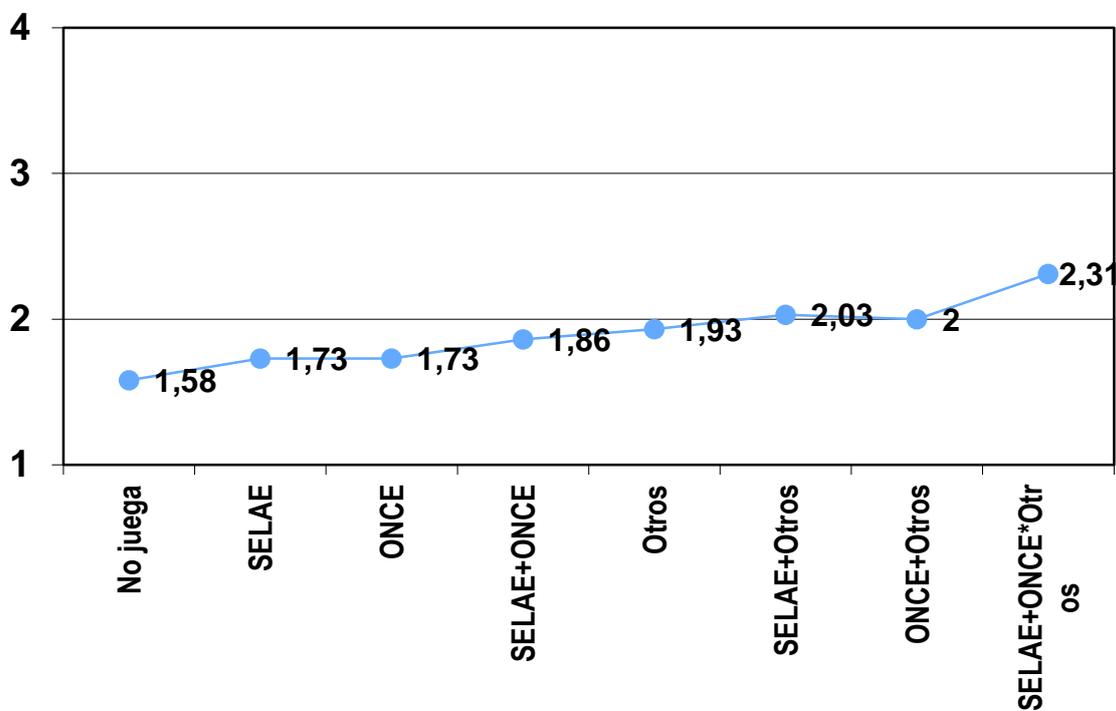
5= juega solo OTROS juegos

6= juega SELAE y OTROS juegos

7= juega ONCE y OTROS juegos

8= juega SELAE, ONCE y OTROS juegos

Figura 6.15. Puntuación media en la distorsión cognitiva ilusión de control en función del tipo de juego en el que participan



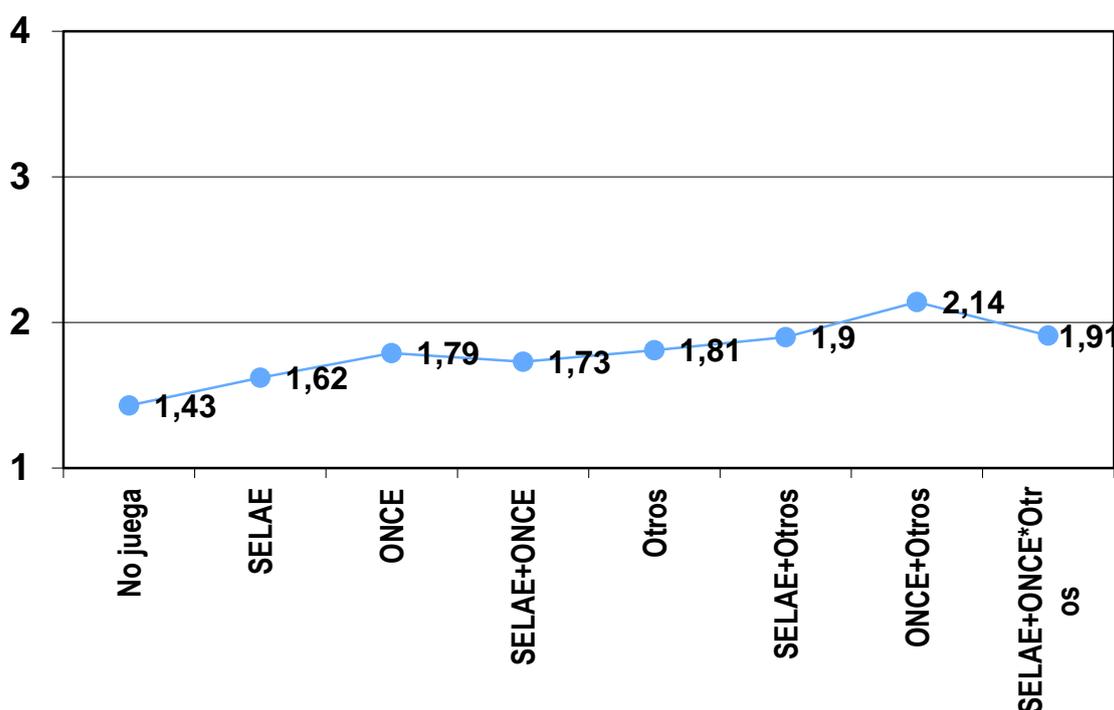
Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. SELAE + ONCE
- NO juega vs. SELAE + OTROS
- NO juega vs. SELAE + ONCE + OTROS
- SELAE vs. SELAE + OTROS
- SELAE vs. SELAE + ONCE + OTROS
- SELAE + ONCE vs. SELAE + ONCE + OTROS

Como era de esperar aparecen diferencias en los valores medios de esta distorsión entre las personas que no juegan y las que juegan. El que solo aparezcan diferencias significativas con los grupos en los que se incluye la SELAE, a pesar de que las diferencias entre las medias son menores, puede explicarse por el hecho de que el tamaño de estas submuestras son mucho mayores. Con todo la comparación directa, no juego/ juega SELAE no llega a ser significativa, a pesar del tamaño de la submuestra, y los valores de los que juegan sólo a la SELAE se diferencian de los que juegan a las SELAE y otras categorías, lo que pone de relieve la escasa creencia en esta afirmación por parte de los que sólo juegan a juegos de la SELAE. Además aparece una clara

escalada en los valores de las medias en función del tipo de juego (SELAE; ONCE Y OTROS), y también en el número de juegos a los que se juega. Con todo hay que señalar que el grado de acuerdo en general con esta afirmación es bajo, pues todas las puntuaciones menos una prácticamente no superan el 2, que corresponde a la categoría de “Poco de acuerdo”.

Figura 6.16. Puntuación media en la distorsión cognitiva evaluación sesgada de resultados en función del tipo de juego en el que participan



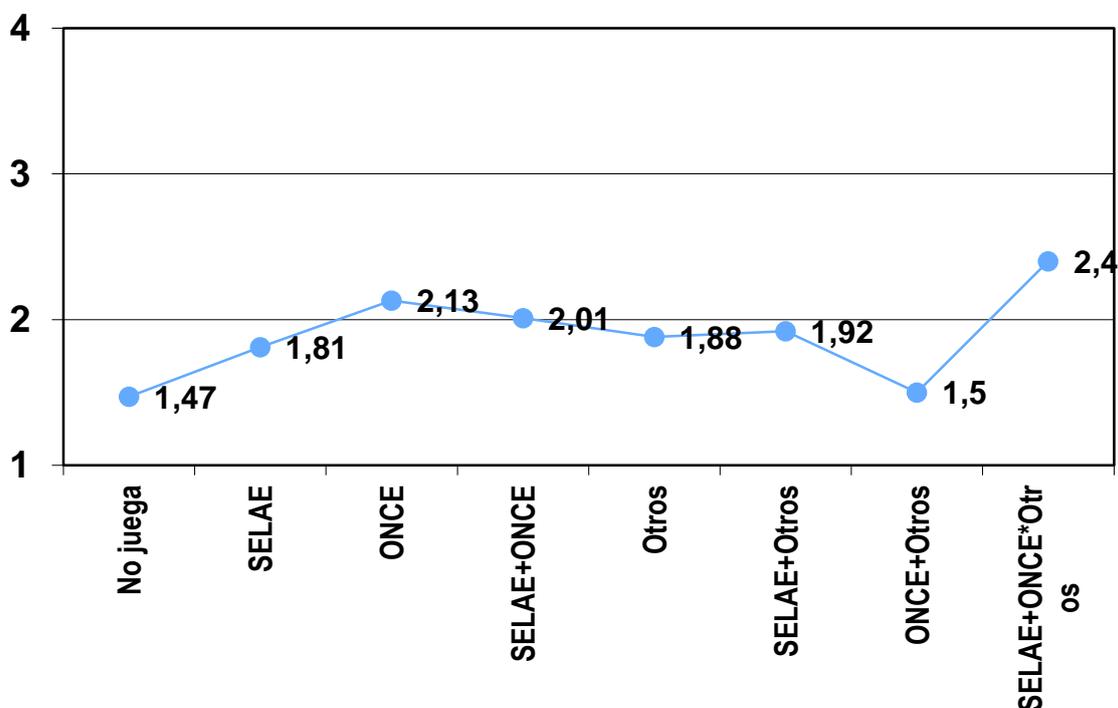
Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. SELAE + ONCE
- NO juega vs. SELAE + otros
- NO juega vs. SELAE + ONCE + otros
- SELAE vs. SELAE + otros
- SELAE vs. SELAE + ONCE + otros

Nuevamente se observan resultados muy similares. Las puntuaciones más bajas aparecen en los no jugadores, y se incrementan los valores con el tipo de juego (SELAE, ONCE y OTROS) y el número de juego (como ya se ha señalado, hay que cuestionar el valor del grupo ONCE+OTROS, dado que sólo incluye 7 casos). Asimismo siguen

apareciendo diferencias significativas entre los valores de los que sólo juegan a la SELAE y la mayoría de los grupos en los que se juega algún juego y a OTROS.

Figura 6.17. Puntuación media en la distorsión cognitiva correlación ilusoria en función del tipo de juego en el que participan

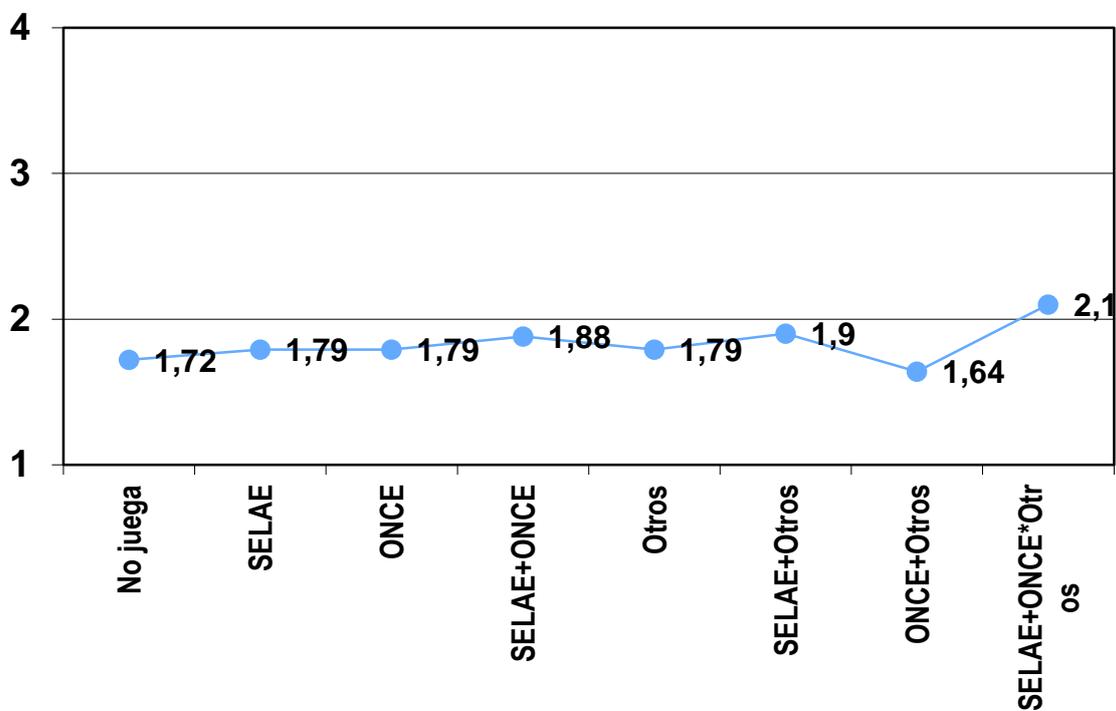


Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. SELAE
- No juega vs. SELAE + ONCE
- NO juega vs. SELAE + otros
- NO juega vs. SELAE + ONCE + otros
- SELAE vs. SELAE + ONCE
- SELAE vs. SELAE + ONCE + otros
- SELAE + ONCE vs. SELAE + ONCE + otros
- SELAE + Otros vs. SELAE + ONCE + otros

Los resultados son un tanto diferentes a los anteriores. Se mantiene la tónica de que los no jugadores presentan valores significativamente más bajos. También que los valores en el grupo de sólo SELAE son los más bajos entre los jugadores y algunas diferencias con otros grupos son significativas. Pero llaman la atención los valores un tanto elevados en comparación con el resto de los grupos, de los jugadores de sólo ONCE.

Figura 6.18. Puntuación media en la distorsión cognitiva azar autocorrectivo en función del tipo de juego en el que participan

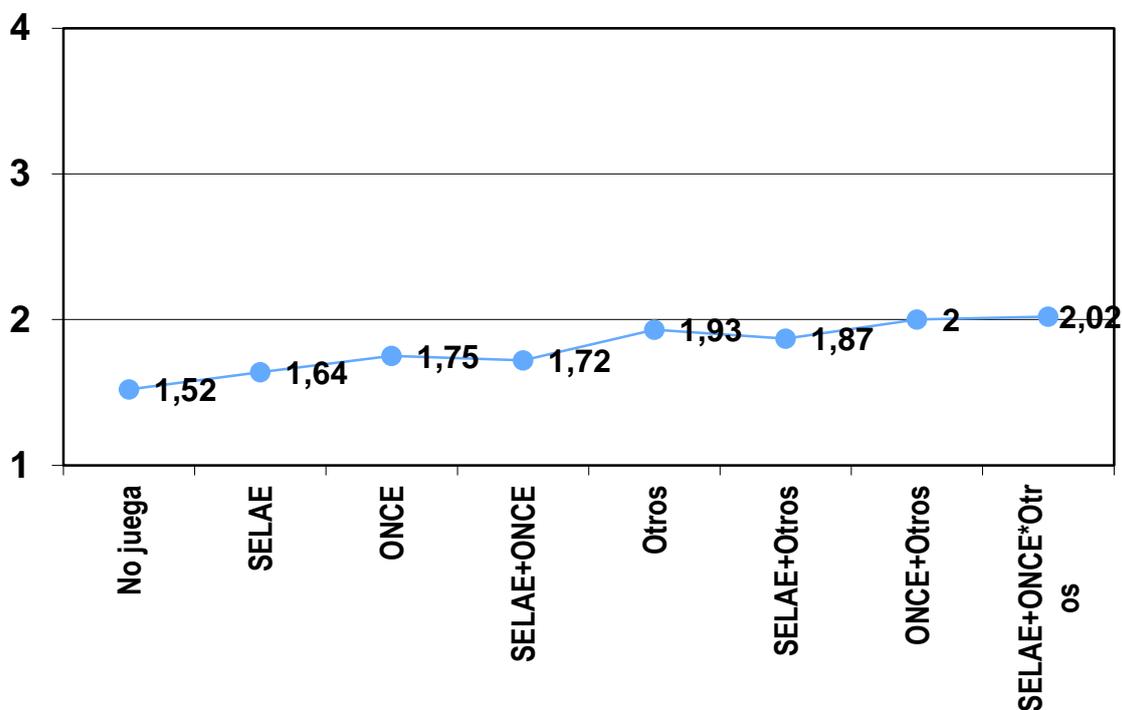


Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- NO juega vs. SELAE + ONCE + otros
- SELAE vs. SELAE + ONCE + otros

Es la distorsión en la que los valores son más similares para todos los grupos, De hecho sólo aparecen diferencias entre los tres tipos de juego y los no jugadores, y sólo SELAE. Además en todos los casos, salvo el grupo de tres tipos de juego, las medias se mantiene por debajo de 2, indicando el poco acuerdo con la afirmación.

Figura 6.19. Puntuación media en la distorsión cognitiva predicción de resultados en función del tipo de juego en el que participan

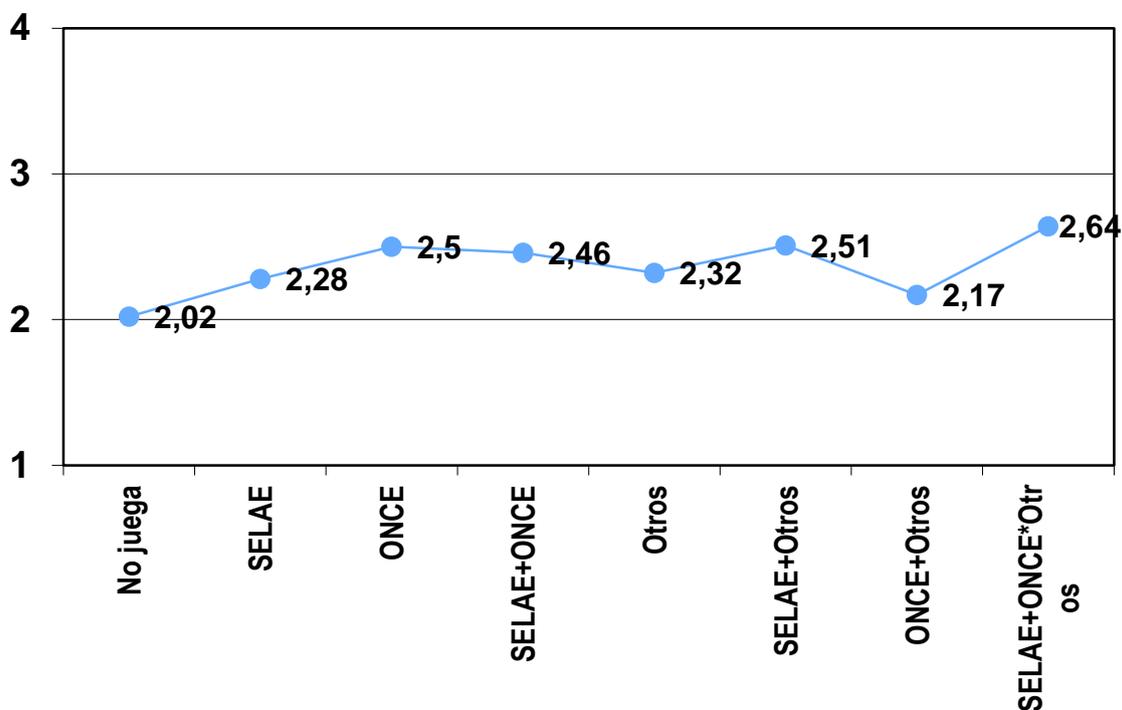


Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. SELAE + ONCE
- NO juega vs. SELAE + otros
- NO juega vs. SELAE + ONCE + otros
- SELAE vs. SELAE + otros
- SELAE vs. SELAE + ONCE + otros
- SELAE + ONCE vs. SELAE + ONCE + otros

En esta distorsión se siguen manteniendo la tónica general, menos acuerdo en los no jugadores y jugadores de la SELAE, con diferencias significativa con respecto a los otros grupos en especial cuando se consideran los que juegan a OTROS juegos.

Figura 6.20. Puntuación media en la distorsión cognitiva suerte como responsable de los resultados en función del tipo de juego en el que participan

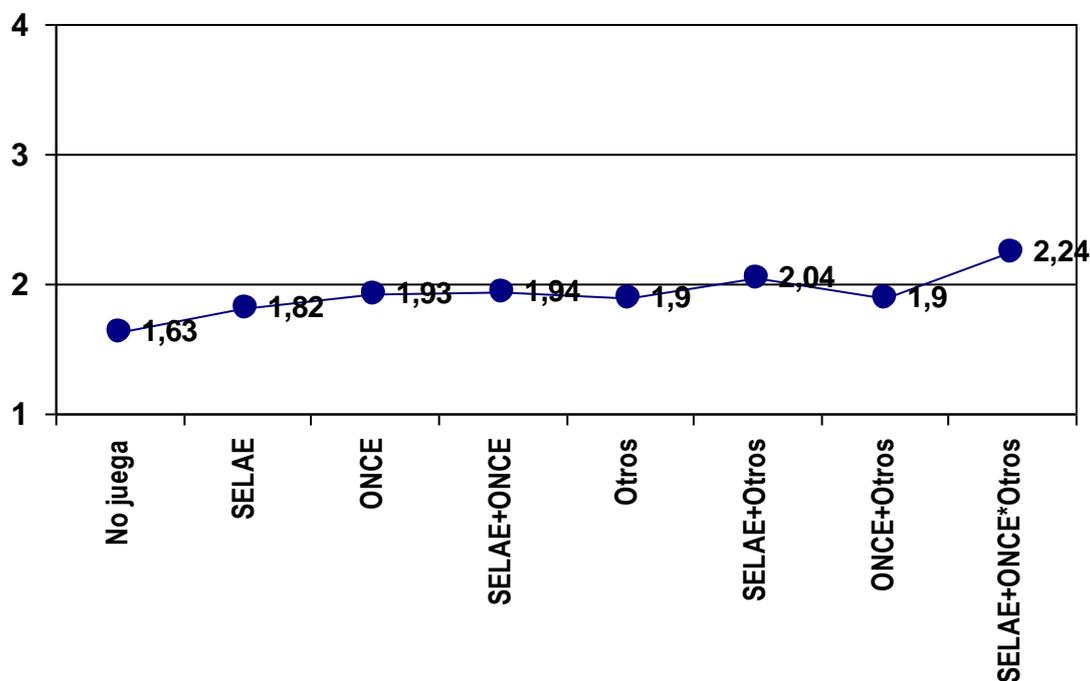


Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. SELAE
- No juega vs. SELAE + ONCE
- NO juega vs. SELAE + otros
- NO juega vs. SELAE + ONCE + otros
- SELAE vs. SELAE + ONCE
- SELAE vs. SELAE + ONCE + otros

Esta es la distorsión que presenta mayores acuerdos, pues todas las puntuaciones están por encima de 2, llegando en algunos casos a más de 2.5. Por lo demás se mantiene prácticamente la tónica del incremento de las puntuaciones con el tipo de juego y el número de estos en que se participa.

Figura 6.21. Puntuación media en la puntuales total de distorsiones cognitivas en función del tipo de juego en el que participan



Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. SELAE
- No juega vs. SELAE + ONCE
- NO juega vs. SELAE + OTROS
- NO juega vs. SELAE + ONCE + OTROS
- SELAE vs. SELAE + ONCE
- SELAE vs. SELAE + OTROS
- SELAE vs. SELAE + ONCE + OTROS
- SELAE + ONCE vs. SELAE + ONCE + OTROS

El resumen de las puntuaciones media refleja perfectamente los análisis realizados en cada una de las distorsiones.

Tomados en conjunto los datos ponen de manifiesto que existen diferencias entre jugadores y no jugadores en la presencia de distorsiones cognitivas sobre el juego, que muestran en todos los casos puntuaciones significativamente más altas entre los jugadores. No obstante, de manera general los datos indican que las personas que participan únicamente en juegos de la SELAE no se diferencian significativamente en sus distorsiones cognitivas de los no jugadores. En cambio, cuando juegan a la SELAE

y algún otro tipo de juego (sean de la ONCE o de OTROS) sus distorsiones cognitivas son significativamente más intensas. No obstante, las distorsiones cognitivas alcanzan sus puntuaciones máximas (y con diferencias significativas) entre aquellas personas que participan en los tres tipos de juegos (i.e. SELAE, ONCE y OTROS). De este modo los datos parecen apuntar que las distorsiones cognitivas se incrementan a medida que aumenta la implicación en el juego representado por el hecho de jugar a más tipos de juegos (con independencia de las características de éstos). También un incremento en función del tipo de juego, siempre quedando por debajo las puntuaciones de los que juegan solo a la SELAE, seguidos habitualmente por los que juegan solo a la ONCE (aunque no siempre) y finalmente por los que juegan a OTROS. No obstante, hay que tener en cuenta que el hecho de que no se hayan encontrado efectos significativos para los grupos de personas que juegan solo a la ONCE, solo a OTROS juegos, o solo a la ONCE y OTROS juegos puede relacionarse con el reducido tamaño de los mismos (n=34; n=43; n=7; respectivamente). Dado el escaso número de los que juegan a ONCE+ OTROS, parece adecuado no considerar esos valores.

6.2.7. Diferencias entre distintos tipos de jugadores

Finalmente se analizaron las posibles diferencias en distorsiones cognitivas en función del tipo de jugador, considerando cinco grupos:

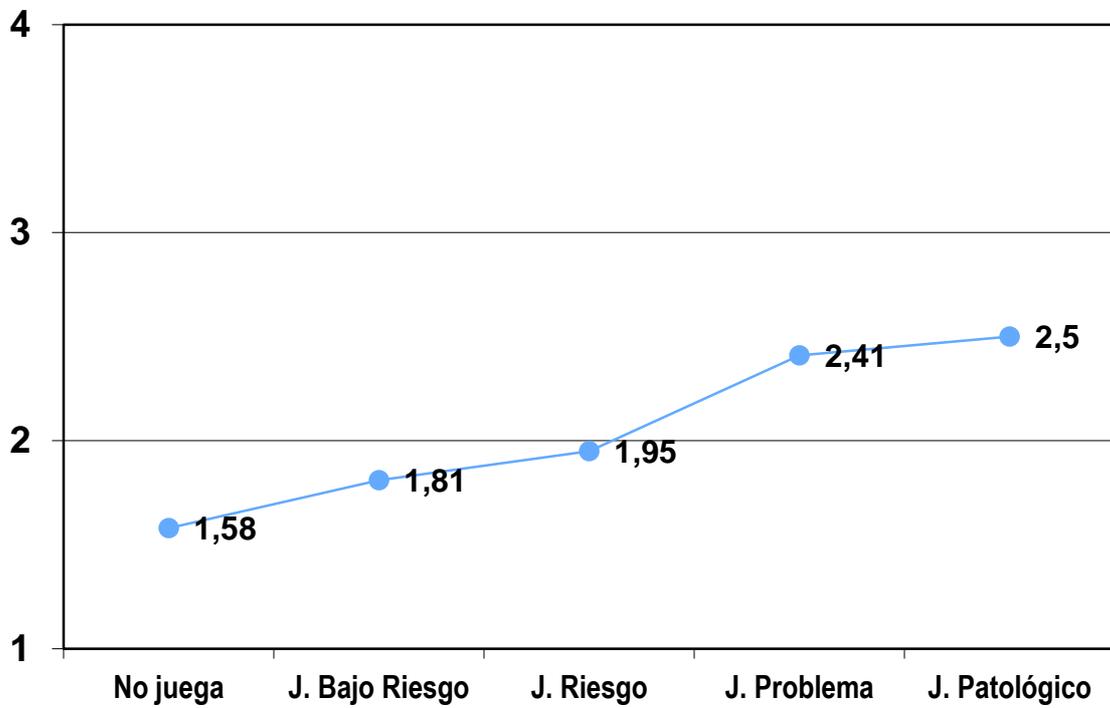
- 1) no jugadores;
- 2) jugadores de bajo riesgo;
- 3) jugadores de riesgo;
- 4) jugadores problema; y
- 5) jugadores patológicos.

Los resultados (véase Tabla 6.17) mostraron diferencias significativas entre tipos de jugadores en todas las distorsiones evaluadas y también en la puntuación promedio total. En las figuras 6.22-6.28 se presentan las puntuaciones medias en cada una de las distorsiones evaluadas y en la puntuación total en función del tipo de jugador.

Tabla 6.17. Media y desviación típica de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del tipo de jugador

	No juega (n=315)		Jugador bajo riesgo (n=2536)		Jugador riesgo (n=86)		Jugador problema (n=29)		Jugador patológico (n=34)		F(gl)	p
	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT		
Ilusión de control	1,58	0,75	1,81	0,84	1,95	0,92	2,41	1,22	2,50	1,08	14,68 (4, 2832)	<.001
Evaluación sesgada de resultados	1,43	0,68	1,68	0,75	1,57	0,81	2,15	0,86	2,59	0,96	22,97 (4, 2803)	<.001
Correlación ilusoria	1,47	0,69	1,89	0,89	2,34	1,11	2,21	0,81	2,79	0,93	31,26 (4, 2873)	.001
Azar autocorrectivo	1,71	0,60	1,83	0,62	1,89	0,75	2,33	0,75	2,32	0,77	11,40 (4, 2738)	<.001
Predicción de resultados	1,52	0,62	1,70	0,65	1,65	0,72	2,36	0,78	2,34	0,72	20,56 (4, 2745)	<.001
Suerte responsable de resultados	2,02	0,68	2,37	0,68	2,49	0,78	2,62	0,72	2,79	0,80	21,91 (4, 2767)	<.001
Total	1,63	0,48	1,88	0,51	2,03	0,48	2,35	0,55	2,58	0,57	35,98 (4, 2490)	<.001

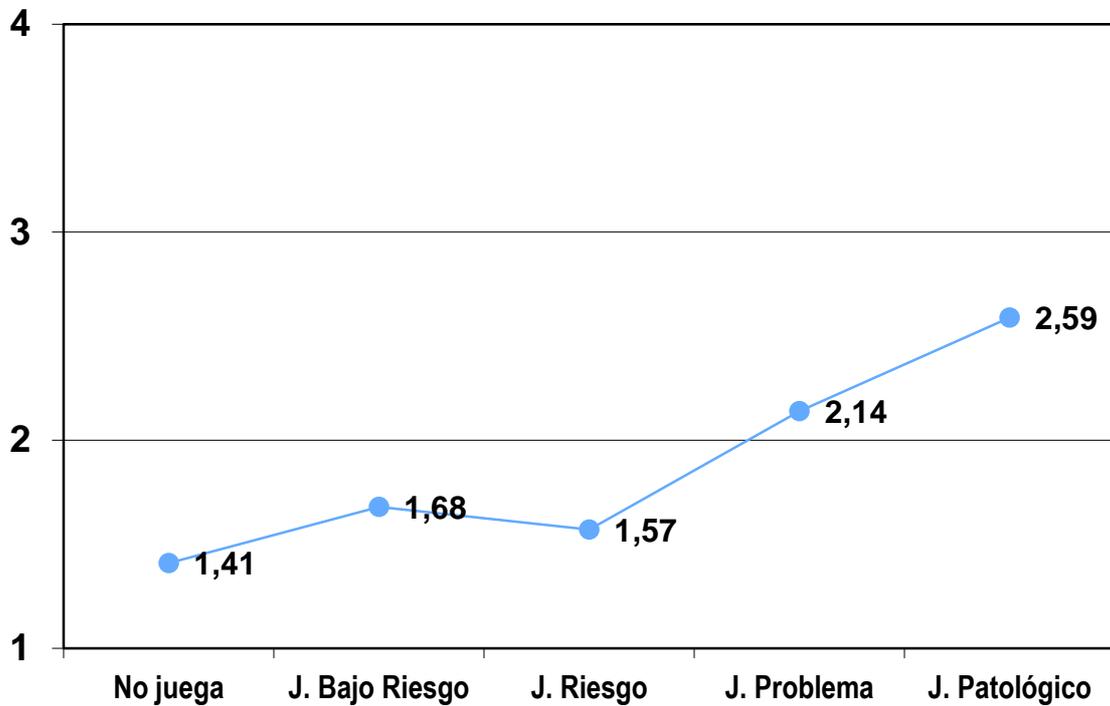
Figura 6.22. Puntuación media en la distorsión cognitiva ilusión de control en función del tipo de jugador



Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. Jugador bajo riesgo
- No juega vs. Jugador riesgo
- NO juega vs. Jugador problema
- NO juega vs. Jugador patológico
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador problema
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador patológico
- Jugador riesgo vs. Jugador patológico

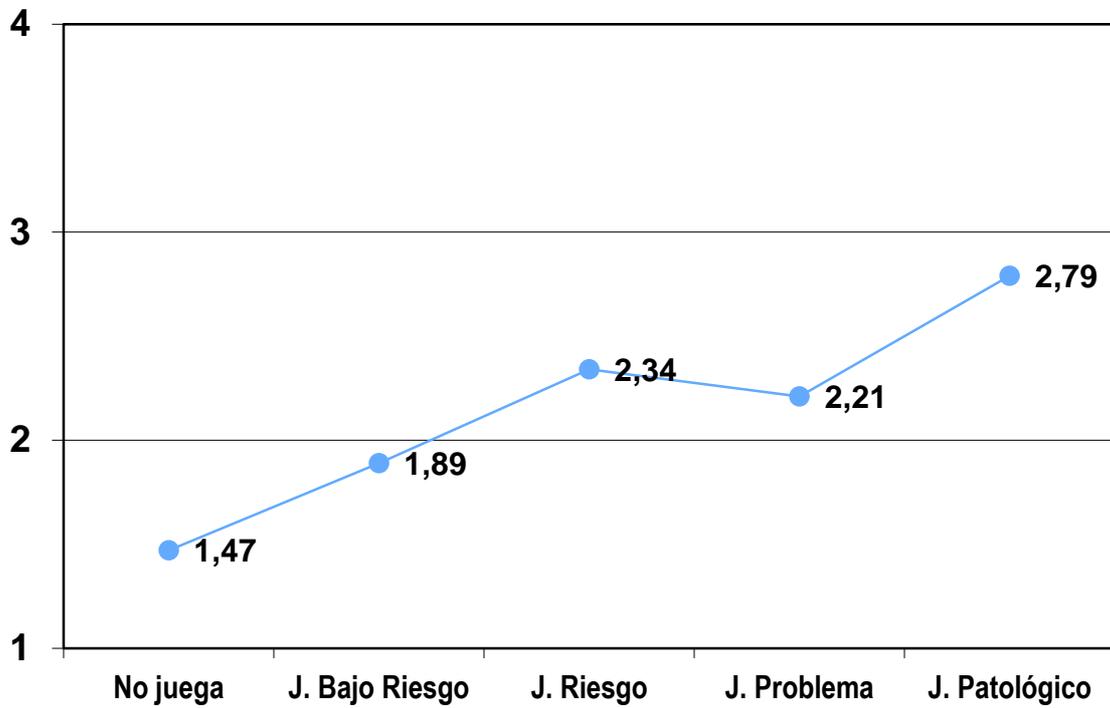
Figura 6.23. Puntuación media en la distorsión cognitiva evaluación sesgada de los resultados en función del tipo de jugador



Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. Jugador bajo riesgo
- NO juega vs. Jugador problema
- NO juega vs. Jugador patológico
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador problema
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador patológico
- Jugador riesgo vs. Jugador problema
- Jugador riesgo vs. Jugador patológico

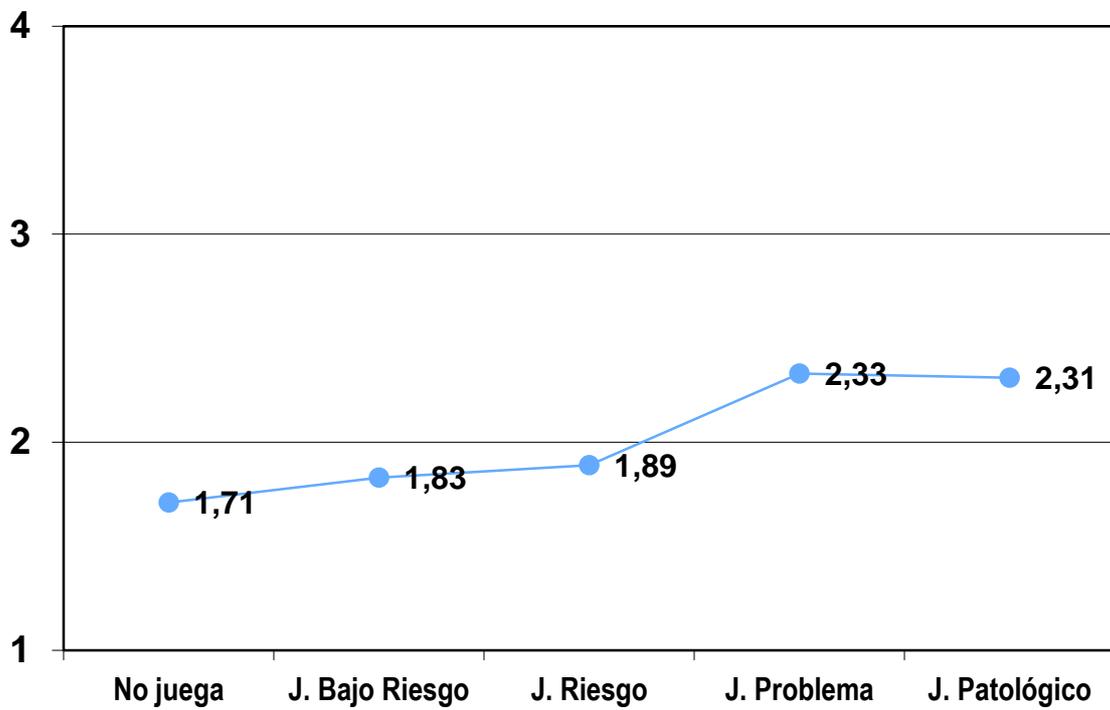
Figura 6.24. Puntuación media en la distorsión cognitiva correlación ilusoria en función del tipo de jugador



Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. Jugador bajo riesgo
- No juega vs. Jugador riesgo
- NO juega vs. Jugador problema
- NO juega vs. Jugador patológico
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador riesgo
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador patológico

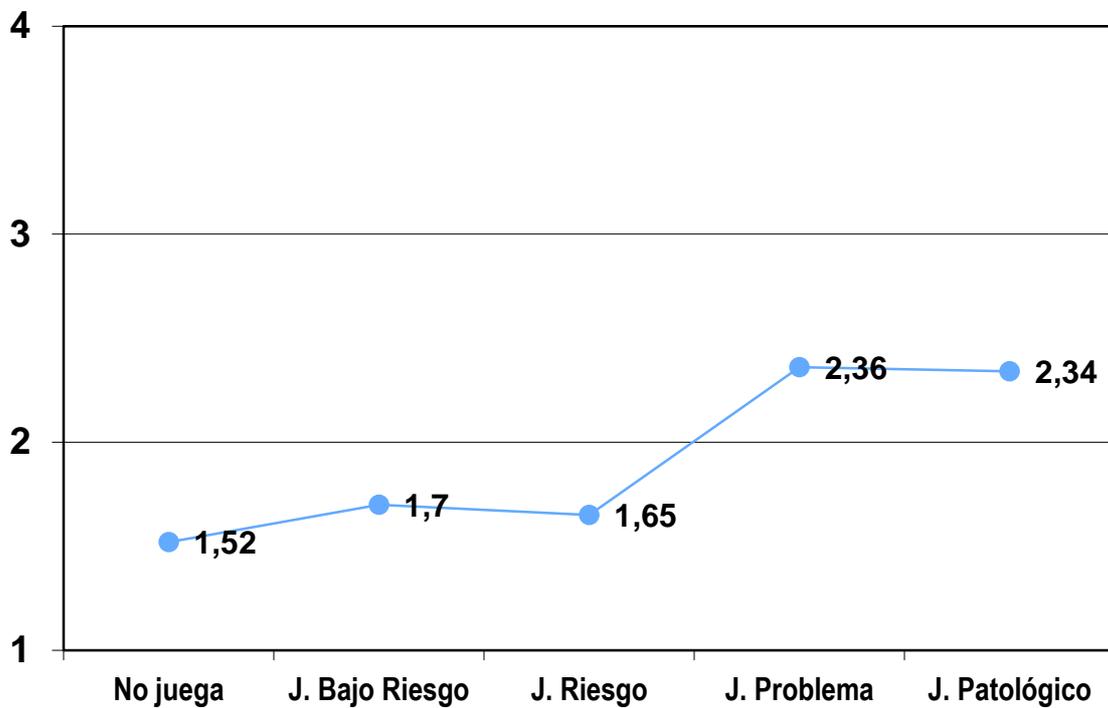
Figura 6.25. Puntuación media en la distorsión cognitiva azar autocorrectivo en función del tipo de jugador



Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- NO juega vs. Jugador problema
- NO juega vs. Jugador patológico
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador problema
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador patológico
- Jugador riesgo vs. Jugador patológico

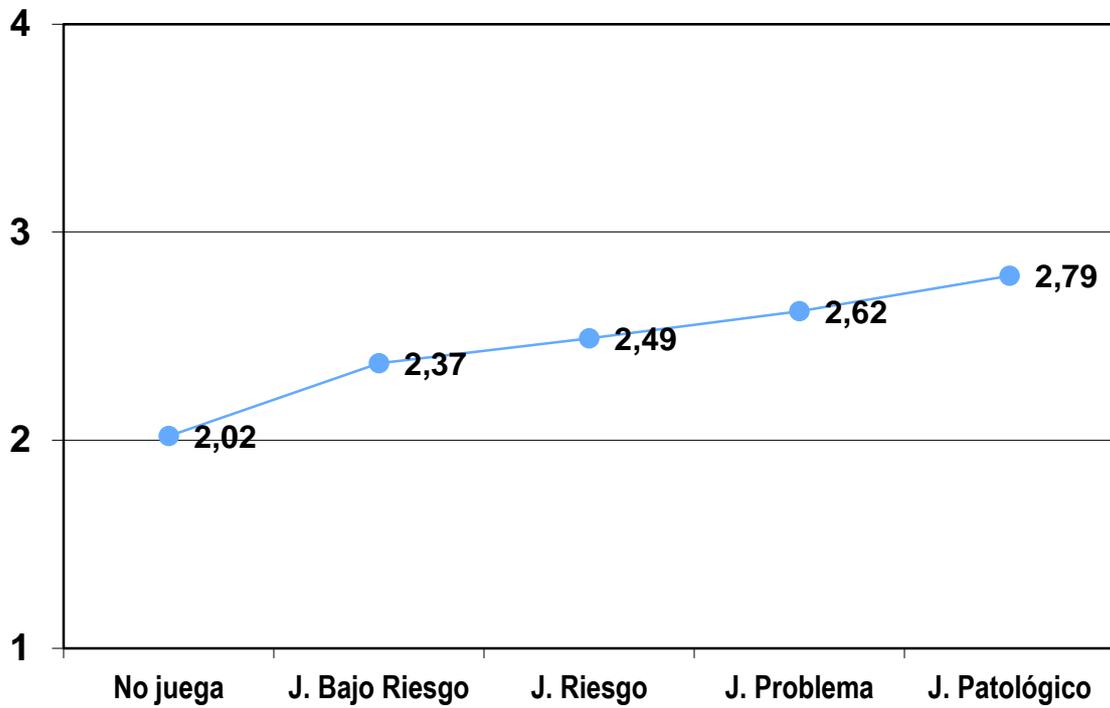
Figura 6.26. Puntuación media en la distorsión cognitiva predicción de resultados en función del tipo de jugador



Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. Jugador bajo riesgo
- NO juega vs. Jugador problema
- NO juega vs. Jugador patológico
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador problema
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador patológico
- Jugador riesgo vs. Jugador problema
- Jugador riesgo vs. Jugador patológico

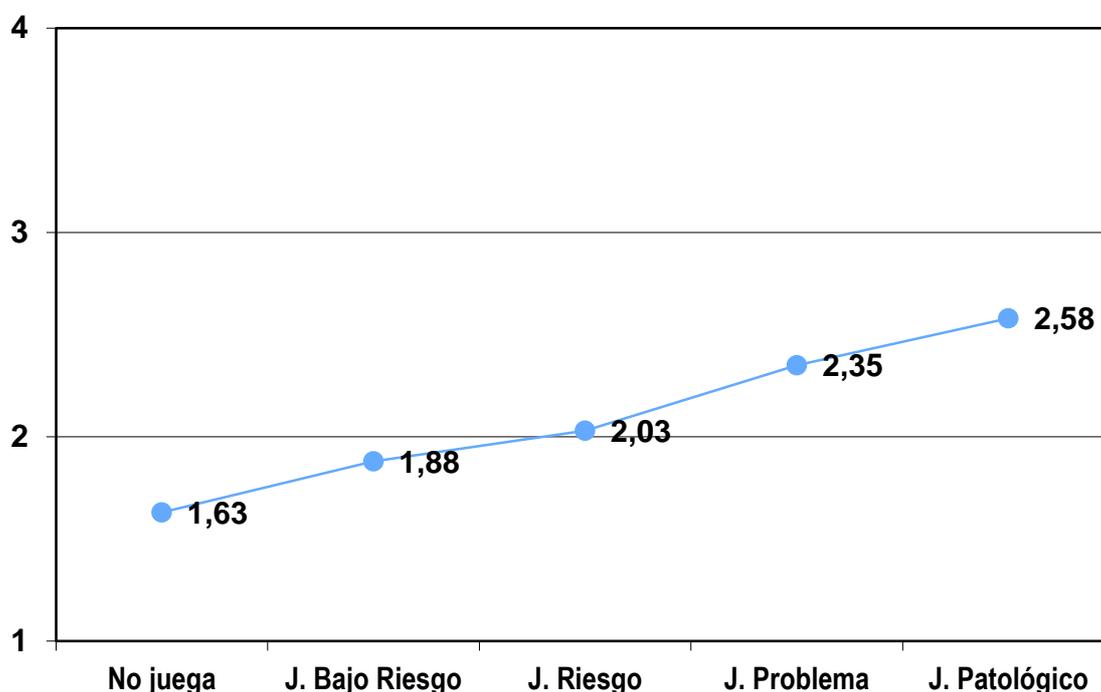
Figura 6.27. Puntuación media en la distorsión cognitiva suerte como responsable de los resultados en función del tipo de jugador



Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. Jugador bajo riesgo
- No juega vs. Jugador riesgo
- NO juega vs. Jugador problema
- NO juega vs. Jugador patológico
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador patológico

Figura 6.28. Puntuación media en la puntuación total de distorsiones cognitivas en función del tipo de jugador



Diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

- No juega vs. Jugador bajo riesgo
- No juega vs. Jugador riesgo
- NO juega vs. Jugador problema
- NO juega vs. Jugador patológico
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador problema
- Jugador bajo riesgo vs. Jugador patológico
- Jugador riesgo vs. Jugador patológico

En conjunto los datos muestran una tendencia al incremento de las puntuaciones de las distorsiones cognitivas a medida que aumentan los problemas del juego (i.e. desde los no jugadores hasta los jugadores patológicos). No obstante, dentro de esta tendencia general aparecen algunas diferencias para cada distorsión:

- Así, para dos de ellas (ilusión de control y evaluación sesgada de los resultados) se distinguen tres niveles diferenciados en las distorsiones, de intensidad creciente: no jugadores; jugadores de bajo riesgo y de riesgo; y jugadores problema y patológicos. Por tanto, estas dos distorsiones diferenciarían por un

lado a jugadores de no jugadores, y por otro a jugadores de bajo riesgo o de riesgo de los jugadores problema o patológicos.

- En el caso de la distorsión referida al azar como proceso autocorrectivo, y también para la predicción de resultados, se diferencian dos niveles: por un lado, no jugadores, jugadores de bajo riesgo y jugadores de riesgo; y por otro, jugadores problema y patológicos.
- Para la distorsión “correlación ilusoria” se distinguen también tres niveles diferenciados, pero especificados del siguiente modo: no jugadores; jugadores de bajo riesgo; y jugadores de riesgo, problema y patológicos. En este caso, por tanto, la distorsión caracterizaría tanto a jugadores de riesgo como a problema y patológicos.
- En el caso de la distorsión relativa a la consideración de la suerte como responsable de los resultados, se observa tan solo una diferenciación entre no jugadores y jugadores, sin diferenciación entre los distintos tipos de jugadores.
- Finalmente, en el caso de la puntuación total de distorsiones se observa un incremento gradual con diferencias significativas entre todos los niveles o tipos de jugadores.

Es de reseñar, por tanto, que en general las distorsiones cognitivas de los no jugadores se diferencian significativamente de las de los jugadores (cualquiera que sea su nivel de implicación en el juego). En segundo lugar, las distorsiones de los jugadores de bajo riesgo son menores que las del resto de los jugadores. Las de los jugadores de riesgo suele ser inferiores a las de los jugadores problema, incluso en algún caso con diferencias significativas, y siempre lo son con respecto a los jugadores patológicos. Por último, los jugadores problema tienen habitualmente puntuaciones inferiores a los jugadores patológicos, pero nunca las diferencias son significativas.

6.2.8. *Discusión y Conclusiones*

Entre las distorsiones evaluadas la que aparece con una mayor intensidad es la relativa a la consideración de la suerte como responsable de los resultados. Este dato podría relacionarse con la propia redacción del ítem utilizado para medirla, ya que es el único que no incluye en su formulación referencias específicas al juego, por lo que podría estar utilizándose como una referencia general al papel de la suerte en la vida de las personas.

En conjunto los datos ponen de manifiesto que las distorsiones cognitivas aparecen con mayor intensidad en jugadores que en no jugadores. Cuando se tiene en

cuenta además el tipo de juego en el que participan se observa que en general se podría establecer una graduación en la intensidad de las distorsiones del siguiente modo:

- Las menos intensas se darían en los no jugadores y las personas que solo participan en juego de la SELAE;
- En un nivel intermedio se situarían los que juegan a la SELAE en combinación con otros juegos (ya sean de la ONCE o de otro tipo);
- Las distorsiones más intensas se encontrarían entre los que participan en los tres tipos de juegos evaluados (i.e. SELAE, ONCE y otros juegos).

La excepción la constituye la distorsión cognitiva referida a la percepción del azar como proceso autocorrectivo, para la que solo se encontró una mayor intensidad entre los que participan en los tres tipos de juegos en comparación con los no jugadores y los jugadores solo de la SELAE.

A pesar de que los análisis bivariados mostraron diferencias entre las personas que participan en juegos de la ONCE y los que no lo hacen, y también entre los que participan o no en otros tipos de juegos, cuando se tienen en cuenta todas las posibilidades de juego los grupos “solo ONCE” y “solo Otros” no arrojan diferencias significativas en ningún caso, lo que puede relacionarse con el pequeño tamaño de estos grupos; en este sentido, hay que tener en cuenta que entre las personas que juegan a la ONCE la mayoría lo hace también a algún otro juego, especialmente a la SELAE; y lo mismo sucede con lo que participan en OTROS juegos.

De este modo los datos parecen apuntar que las distorsiones cognitivas se incrementan a medida que aumenta la implicación en el juego; esto es, a medida que la persona participa en más juegos, con independencia de las características de éstos. Así mismo, los datos ponen de manifiesto que existen diferencias en las distorsiones cognitivas sobre el juego en función del tipo de jugador: nuevamente se constata que las distorsiones son significativamente menores en los no jugadores que en los jugadores, y entre éstos se observa que, en general, la intensidad de la distorsión aumenta a medida que aumentan los problemas con el juego, siendo significativamente mayores casi siempre en los jugadores problema y patológico, sin que existan diferencias entre ambos.

Si hubiera que organizar a los jugadores en grupos de acuerdo con sus distorsiones cognitivas, se conforman claramente dos grupos en los extremos. Por un lado el grupo más bajo: no jugadores; por otro el grupo más alto: jugadores problema y patológicos. El grupo o grupos intermedio quedaría menos claro, pero parece que deberían considerarse conjuntamente jugadores de bajo riesgo y jugadores en riesgo en un mismo grupo, más que como dos grupos diferentes.

Dado que es un análisis sincrónico no puede establecerse qué se desarrolla antes o qué provoca qué, si el juego hace que se desarrollen las distorsiones o las distorsiones provocan el juego, lo que si es evidente es el aumento progresivo y conjunto de ambos valores.

No obstante, considerando los desarrollos de la investigación tanto experimental como clínica, los datos obtenidos se ajustan completamente a la consideración de las distorsiones cognitivas como un factor fundamental del desarrollo de los problemas con los juegos de azar. Como se señalaba al principio de este capítulo, la explicación más plausible a la pregunta de ¿por qué una persona arriesga su tiempo y dinero en una actividad que a la larga solo puede producirle pérdidas?, porque tiene unos pensamientos irracionales (distorsiones cognitivas) con respecto a qué controla o determina los resultados de un juego de azar. Los resultados presentados ahora confirman que este tipo de pensamientos irracionales o distorsiones, alcanzan valores significativamente más elevados en las personas con problemas de juego: jugadores patológicos y problema. Probablemente aunque uno y otro factor se retroalimenten, lo más probable, de acuerdo con los desarrollos de la investigación hasta la fecha, es que la dirección principal sea que las distorsiones facilitan el desarrollo del juego y en especial del juego problemático. Probablemente no sea el único factor, es más puede no ser determinante si no aparece en conjunción con otros, como por ejemplo la accesibilidad del juego . Pero es difícil esperar que sin estos pensamiento irracionales la persona mantenga una conducta que le está causando problemas tan importantes. Lo contrario si es posible, que una persona a pesar de tener estos pensamientos irracionales, dadas las condiciones de su ambiente (por ejemplo, escasa o nula accesibilidad a los juegos, no disposición de dinero, control por parte de otra persona...) no llegue a desarrollar el problema. No obstante, como medida terapéutica y más especialmente como medida preventiva parece de suma relevancia dirigirse a modificar estas distorsiones.

6.3.- Resumen

Resumen

La mayoría de los participantes:

- *Considera el juego como una droga y como una enfermedad difícil de curar*
- *No considera el juego como un vicio menos, ni como una forma de diversión ni de ganar dinero.*

Los no jugadores tienen una visión del juego como algo más peligroso (mayor acuerdo con la consideración del juego como droga o enfermedad, y menor acuerdo con la consideración del juego como forma de diversión, de ganar dinero o vicio menor)

Los jugadores de la ONCE consideran con mayor frecuencia el juego como forma de diversión y como medio de ganar dinero.

Los jugadores de OTROS juegos lo consideran con mayor frecuencia como forma de diversión.

Los jugadores patológicos muestran un mayor acuerdo con la consideración del juego como forma de ganar dinero y como diversión.

Las distorsiones cognitivas sobre el juego:

- *Se incrementan a medida que aumenta la implicación en el juego, esto es, la participación en más tipos de juegos.*
- *Se incrementan a medida que aumentan los problemas con el juego; en concreto:*
 - *Las distorsiones cognitivas de los no jugadores se diferencian de las de los jugadores (cualquiera que sea su nivel de implicación en el juego)*
 - *Las distorsiones cognitivas son significativamente mayores en los jugadores problema y patológicos, sin diferencias entre ambos grupos.*

Parte 7ª.- HÁBITOS DE VIDA Y JUEGO

Indice

7. HÁBITOS DE VIDA SALUD Y JUEGO

7.1. Comparación en el grupo de juega versus no juega a los juegos de azar

7.1.1. Juego y consumo de bebidas alcohólicas

7.1.2. Consumo de tabaco, café/té y bebidas energéticas

7.1.3. Juego y actividades de ocio

7.1.4. Juego y uso de nuevas tecnologías

7.1.5. Juego, salud y calidad de vida

7.1.6. Amigos y familiares con problemas de juego

7.1.7. Presencia de enfermedades físicas, problemas psicológicos y trastornos mentales

7.2. Comparación en los cinco tipos de jugadores (no juega, juego bajo riesgo , juego de riesgo, juego problema y juego patológico)

7.2.1. Juego y consumo de bebidas alcohólicas

7.2.2. Consumo de tabaco, café/té y bebidas energéticas

7.2.3. Juego y actividades de ocio

7.2.4. Juego y uso de nuevas tecnologías

7.2.5. Juego, salud y calidad de vida

7.2.6. Amigos y familiares con problemas de juego

7.2.7. Presencia de enfermedades físicas, problemas psicológicos y trastornos mentales

7.3. Comparación en función del tipo de juego de azar (SELAE, ONCE u otros)

7.3.1. Consumo de bebidas alcohólicas, café y tabaco

7.3.2. Juego y actividades de ocio

7.3.3. Juego y uso de nuevas tecnologías

7.3.4. Juego, salud y calidad de vida

7.3.5. Amigos y familiares con problemas de juego

7.3.6. Presencia de enfermedades físicas, problemas psicológicos y trastornos mentales

7.4.- Discusión y consideraciones finales.

7.5.- Resumen

7. HÁBITOS DE VIDA, SALUD Y JUEGO

7.1. Comparación del grupo que juega frente a al que no juega a juegos de azar

Un 10,5% de la muestra total (n=311) no juega a ningún tipo de juegos de azar, mientras que el 89,5% (n=2685) juega a algún tipo de juegos de azar. Se considera que el juego, y en especial los problemas con el juego, afectan a un amplio número de áreas de la vida del jugador, y también, en parte, son reflejo de ella. Por eso, es importante analizar los hábitos de vida cotidiana de los jugadores, en especial aquellos que puedan estar más relacionados o afectados por la conducta de juego. Ese es el objetivo de esta parte: analizar los hábitos de vida de los jugadores. Dada la cantidad de información disponible, a fin de hacer evidentes las partes más relevantes, únicamente se indicarán aquellas diferencias que son significativas.

7.1.1. Juego y consumo de bebidas alcohólicas

En relación al consumo de alcohol (vino, cerveza/sidra, licores o combinados de alcohol), se constata que las personas que juegan consumen más vino que los que no juegan e, igualmente, consumen más vino a diario en los días laborables (31,9% los que juegan y 20,2% los que no juegan), así como también más cerveza (31,8% frente a 21,3%) y licores a diario (10,5% frente a 4,2%).

Tabla 7.1. Consume vino

	No Juega		Juega	
Consume vino	N	%	N	%
Sí	104	33,0	1375	51,2
No	211	67,0	1310	48,8
Chi-2	37.339, gl: 1, p < .001, N=3000			

Tabla 7.2. Consumo de vino a diario los días laborables

	No Juega		Juega	
Consume vino a diario los días laborables	N	%	N	%
Sí	21	20,2	438	31,9
No	83	79,8	937	68,1
Chi-2	6.144, gl:1, p < .05, N=1479			

Tabla 7.3. Consumo de cerveza a diario los días laborables

	No Juega		Juega	
Consume cerveza a diario los días laborables	N	%	N	%
Sí	36	21,3	491	31,8
No	133	78,7	1053	68,2
Chi-2	7.833, gl:1, p < .005, N=1713			

Tabla 7.4. Consumo de licores a diario los días laborables

	No Juega		Juega	
Consumo de licores a diario los días laborables	N	%	N	%
Sí	5	4,2	105	10,5
No	114	95,8	899	89,5
Chi-2	4.713, gl 1, p < .05, N=1123			

Si se evalúa la cantidad de bebidas alcohólicas consideradas que consumen semanalmente, únicamente aparecen diferencias significativas en el consumo de vino, siendo los jugadores los que consumen más (3,51 frente a 2,79 unidades). También consumen más cerveza que los que no juegan, pero las diferencias entre los dos grupos no llegan a ser significativas.

Tabla 7.5. Medias, DT y valores t de las cantidades consumidas de bebidas alcohólicas, café y bebidas de cola en jugadores y no jugadores

	No Juega		Juega		
Cantidad consumida semanalmente de:	Media	DT	Media	DT	t
Vino	2,79	3,14	3,51	3,78	-1.90 *
Cerveza/sidra	3,73	3,58	4,39	4,82	-1.72
Licores	3,09	3,81	2,85	3,47	0.71
Café/té	8,87	5,77	9,26	6,24	-0.85
Bebidas de cola o energéticas	5,75	4,74	5,03	5,07	1.74
Cigarrillos diarios	12,13	7,19	12,81	7,76	-0.87

* = significativa al 0.05

7.1.2. Consumo de tabaco, café/té y bebidas energéticas

El consumo de tabaco diario es un poco mayor en los que juegan alguna vez (39,3%) que en los que no juegan (35,6%), aunque sin diferencias significativas entre ellos. En el consumo de café, los que juegan tienen un mayor consumo (76,9%) que los que no juegan (68,3%), con diferencias significativas entre ambos. En el consumo de bebidas de cola o energéticas alguna vez en el último año, los que juegan las consumen más que los que no juegan (21,2 frente a 13,6%).

Tabla 7.6. Consumo de café/té

	No Juega		Juega	
Consumo café/té	N	%	N	%
Sí	215	68,3	2065	76,9
No	100	31,7	620	23,1
Chi-2	11.578, gl1, p<.001, N=3000			

Tabla 7.7. Consumo de bebidas de cola o energéticas, alguna vez en el último año

	No Juega		Juega	
Consumo de bebidas de cola o energéticas alguna vez en el último año	N	%	N	%
Sí	23	13,6	277	21,2
No	146	86,4	1030	78,8
Chi-2	5.315, gl 1, p <.05, N=1476			

Si se evalúa la cantidad que consumen semanalmente de las bebidas anteriores, únicamente se constata que consumen un poco más de café los que juegan, pero no aparecen diferencias significativas entre ambos grupos. Tampoco aparecen diferencias significativas en el número de cigarrillos consumidos a diario.

7.1.3. Juego y actividades de ocio

Se han evaluado varias actividades de ocio y tiempo libre en relación con jugar o no a juegos de azar, entre ellas: acudir a espectáculos deportivos en directo, acudir al teatro o cine, viajes de fin de semana, ir a conciertos o exposiciones, hacer ejercicio físico o deporte, comidas y cenas con amigos, salir de copas y/o bailar, ir al bar o pub habitual, lectura en casa, y escuchar música en casa. De todas estas conductas de ocio y tiempo libre únicamente se han encontrado diferencias significativas entre los que juegan y los que no en dos: acudir al teatro y cine y salir de copas y/o bailar. Los que juegan van menos al teatro y al cine que los que no juegan (nunca, 23,8% frente a 29,3%) y también acuden menos a bailar que los que no juegan (24,2% frente a 33%).

Tabla 7.8. Actividades de ocio: acudir al teatro y cine

Actividad de ocio:	No Juega		Juega	
Acudir al teatro y cine	N	%	N	%
Nunca	74	23,8	783	29,3
Sí acude	237	76,2	1890	70,7
Chi-2	4.115, gl:1, p<.05, N=2984			

Tabla 7.9. Actividades de ocio: salir de copas y/o bailar

Actividad de ocio:	No Juega		Juega	
Salir de copas y/o bailar	N	%	N	%
Nunca	75	24,2	880	33,0
Sí acude	235	75,8	1783	67,0
Chi-2	9.979, gl:1, p=.002			

7.1.4. Juego y uso de nuevas tecnologías

En el análisis de distintas nuevas tecnologías, junto a otras más clásicas como la televisión, se constata que en dos de ellas, la televisión y el teléfono móvil, el uso entre jugadores y no jugadores es similar. En cambio, aparecen diferencias en el tiempo

de uso del ordenador, de Internet, de los videojuegos y de las redes sociales. Así, los que no juegan usan más el ordenador (74,1% versus 67,8% de los que juegan), usan más Internet (77,9% versus 69,2%), usan más los videojuegos (23% versus 16,1%), y usan mas las redes sociales (65,4% versus 50% de los que juegan).

Tabla 7.10. Tiempo dedicado a utilizar el ordenador

	No Juega		Juega	
Tiempo diario dedicado a utilizar: Ordenador	N	%	N	%
Nada	81	25,9	859	32,2
Rara vez a 3 o más veces semana	232	74,1	1808	67,8
Chi-2	5.198, gl:4, p < .05, N=2980			

Tabla 7.11. Tiempo dedicado a utilizar Internet

	No Juega		Juega	
Tiempo diario dedicado a utilizar: Internet	N	%	N	%
Nada	69	22,1	821	30,8
Rara vez a 3 o mas veces semana	243	77,9	1847	69,2
Chi-2	9,994, gl:4, p < .001, N=2980			

Tabla 7.12. Tiempo dedicado a utilizar videojuegos

	No Juega		Juega	
Tiempo diario dedicado a utilizar: Videojuegos	N	%	N	%
Nada	241	77,0	2234	83,9
Rara vez a 3 o mas veces semana	72	23,0	429	16,1
Chi-2	9.506, gl:4, p =.002, N=2976			

Tabla 7.13. Tiempo dedicado a utilizar el teléfono móvil

	No Juega		Juega	
Tiempo diario dedicado a utilizar: Teléfono móvil	N	%	N	%
Nada	43	13,7	346	13,0
Rara vez a 3 o mas veces semana	271	86,3	2325	89,5
Chi-2	0.136, gl:4, n.s., N=2985			

Tabla 7.14. Tiempo dedicado a utilizar redes sociales

	No Juega		Juega	
Tiempo dedicado a utilizar: Redes sociales	N	%	N	%
Nada	108	34,6	1331	49,9
Rara vez a 3 o mas veces semana	204	65,4	1338	50,1
Chi-2	26.029, gl:4, p<.001, N=2981			

Tabla 7.15. Tiempo dedicado a utilizar TV

	No Juega		Juega	
Tiempo diario dedicado a utilizar: Televisión	N	%	N	%
Nada	19	6,0	150	5,6
Rara vez a 3 o mas veces semana	296	94,0	2528	94,4
Chi-2	0.098, gl:4, n.s., N=2993			

7.1.5. Juego, salud y calidad de vida

La mayoría de las personas consideran que su salud es buena o muy buena (entre el 70% y el 80%), aunque los que no juegan consideran que tienen mejor salud que los que juegan (un 76,2% de los que no juegan respecto a un 72,3% de los que juegan para la suma de las categorías de buena y muy buena).

Tabla 7.16. Su salud es:

	No Juega		Juega	
En general usted diría que su salud es:	N	%	N	%
Muy mala	4	1,3	23	0,9
Mala	8	2,6	105	4,0
Regular	62	20,0	600	22,8
Buena	153	49,4	1471	55,8
Muy buena	83	26,8	435	16,5
Chi-2	21.617, gl:4, p <.001, N=2944			

En relación a otros hábitos de salud, no aparecen diferencias significativas entre los que juegan y no juegan en estar realizando dieta (entre un 16% y un 17%), o en considerar que cuenta con buenos amigos (entre el 88% y el 91% consideran que los tienen).

En relación con dormir, hay diferencias en las horas de sueño que utilizan jugadores y no jugadores. Destaca que los que juegan duermen menos (ej., menos de 6 horas el 12,2% respecto al 9,2% que no juegan; de 6 a 8 horas el 69,2% de los que juegan versus al 65,1% de los que no juegan).

Con respecto a otras actividades que se relacionan con la salud, como aburrirse o tomar pastillas para dormir, no aparecen diferencias entre los que juegan y los que no juegan. Así, reconocen que toman pastillas para dormir *siempre* el 2,6% de los que juegan frente al 1,6% de los que no juegan, aunque las toman *con frecuencia* el 2,7% de los que juegan y el 4,5% de los que no juegan (sumado ambos valores sería un 5,3% para los que juegan y un 6,1% de los que no juegan).

Tabla 7.17. Normalmente, duerme al día:

	No Juega		Juega	
	N	%	N	%
Normalmente, al día, usted duerme:				
Menos de 6 horas	28	9,2	320	12,2
De 6 a 8 horas	19.8	65,1	1819	69,2
De 8 a 10 horas	75	24,7	451	17,2
Más de 10 horas	3	1,0	38	1,4
Chi-2	11.657, g.l.:4, p=.009			

En relación a su satisfacción con la vida, no aparecen diferencias significativas entre los que juegan y los que no juegan (media de 7,5, DT=1,5 en los que no juegan; media de 7,48, DT de 1,52, en una escala de 0 -nada satisfecho- a 10 -completamente satisfecho-).

7.1.6. Amigos y familiares con problemas de juego

El análisis de si tienen familiares o amigos con problemas de juego indica que hay varias diferencias entre jugadores y no jugadores. Así, en relación a si tiene algún familiar que haya tenido problemas con el juego, el porcentaje de jugadores que reconoce tenerlos es ligeramente superior al de los no jugadores (9,1% frente a 8.6%, siendo las diferencias significativas). También es superior el porcentaje de los que reconocen tener algún amigo que haya tenido problemas con el juego (15,4% frente a 14,0%, y también con diferencias significativas).

Tabla 7.18. ¿Tiene algún familiar que haya tenido problemas con el juego?

	No Juega		Juega	
	N	%	N	%
¿Tiene algún familiar que haya tenido o tiene problemas con el juego?				
Sí	26	8,6	241	9,1
No	275	91,4	2393	90,9
Chi-2	8.698, gl:1, p <.05, N=2935			

Tabla 7.19. ¿Tiene algún amigo que haya tenido (o tenga) problemas con el juego?

	No Juega		Juega	
	N	%	N	%
¿Tiene algún amigo que haya tenido (o tenga) problemas con el juego?				
Sí	42	14,0	403	15,4
No	258	86,0	2216	84,6
Chi-2	6.089, gl:1, p <.05, N=2919			

7.1.7. Presencia de enfermedades físicas, problemas psicológicos y trastornos mentales

El 13,6% de las personas que juegan reconocen que padecen alguna enfermedad física, frente al 10,1% de los que no juegan.

Tabla 7.20. ¿Padece alguna enfermedad física?

	No Juega		Juega	
¿Padece actualmente alguna enfermedad física?	N	%	N	%
Sí	31	10,1	363	13,6
No	275	89,9	2300	86,4
Chi-2	14.322, gl:1, p < .001, N=2969			

En una línea semejante, el 7,1% de los que juegan reconocen que a lo largo de su vida han tenido algún problema psicológico, frente al 4,2% de los que no juegan. También un 3,1% de los que juegan reconocen que padecen actualmente un problema psicológico frente a un 2% de los que no juegan.

Tabla 7.21. ¿Ha padecido a lo largo de su vida algún problema psicológico?

	No Juega		Juega	
¿Ha padecido a lo largo de su vida algún problema psicológico?	N	%	N	%
Sí	13	4,2	187	7,1
No	293	95,8	2462	92,9
Chi-2	7.780, gl:1, p<.05, N=2955			

Tabla 7.22. ¿Padece actualmente algún problema psicológico?

	No Juega		Juega	
¿Padece actualmente algún problema psicológico?	N	%	N	%
Sí	6	2,0	83	3,1
No	300	98,0	2577	96,9
Chi-2	10.582, gl:1, p < .01, N=2964			

Con respecto a la pregunta de si se considera una persona impulsiva o nerviosa/excitable, no aparecen diferencias entre las personas que juegan y las que no juegan. En respuesta a si se considera una persona impulsiva, la media de las personas que no juegan es 2,02 (DT=0,79) y en los que juegan de 1,77 (DT=0,80). En respuesta a si se considera una persona nerviosa/excitable, la media de las personas que no juegan es de 2,01 (DT=0,80) y de 2,03 (DT=0,80) en los que juegan.

En el análisis de los factores psicológicos en función de si juega o no juega, sí aparecen diferencias significativas. Así, los que juegan reconocen en mayor porcentaje tener algún familiar que ha tenido problemas con el juego (9,0% frente a 8,3%), reconocen tener en mayor grado amigos con problemas de juego (15,0% frente a 13,3%). También reconocen que padecen actualmente más enfermedades físicas (13,5% frente a 9,9%), que han padecido en su vida algún problema psicológico (7,1%

frente a 4,2%) o que lo padecen actualmente (3,1% frente a 2.00%). Es decir, en resumen, los jugadores parecen tener, al menos en esta parte, una peor calidad de vida.

En relación a estar en tratamiento por depresión, ansiedad o una adicción, no hay diferencias significativas entre los que juegan y los que no juegan. No obstante, en todos los casos los porcentajes de los jugadores son superiores a los de los no jugadores. Así, en el caso de la depresión, han estado a tratamiento un 5,1% de las personas que no juegan y un 7,1% de los que juegan; en el caso de la ansiedad, un 4,8% de los que no juegan y un 6,3% de los que juegan; y, en el caso de estar en tratamiento por una adicción, un 1,3% de los que no juegan y un 1,6% de los que juegan.

En la evaluación del riesgo de problemas con el alcohol con el CAGE, los que puntúan 0-1 son considerados bebedores sociales. La puntuación de 2 suele utilizarse como punto de corte para establecer que esas personas son consumidores de riesgo. El consumo perjudicial o dependencia del alcohol se establece cuando la puntuación llega hasta 4. El CAGE es un instrumento de “cribado” (*screening*) para detectar personas con problemas de alcohol (ver capítulo 2). Aunque estos datos, como en todo instrumento de cribado, hay que confirmarlos posteriormente, el uso del CAGE se considera muy útil para identificar el nivel de riesgo de presentar problemas con el alcohol en las personas a las que se aplica. Por otro lado, es un cuestionario sencillo, breve y su aplicación es muy rápida.

En este trabajo, el 7% de los que no juegan y el 7,3% de los que juegan han presentado un consumo de riesgo, pero sin diferencias significativas entre ellos.

Tabla 7.23. Con o sin problemas de alcohol (CAGE) (punto de corte 2)

	No Juega		Juega	
	N	%	N	%
Con probables problemas de bebida	293	93,0	2489	92,7
Sin problemas de bebida	22	7,0	196	7,3
Chi-2	0.042, n.s., N= 3000			

7.2. Comparación teniendo en cuenta cinco tipos de jugadores (no juega, juego de bajo riesgo, juego de riesgo, juego problema y juego patológico)

7.2.1. Juego y consumo de bebidas alcohólicas

En relación al consumo de alcohol (vino, cerveza/sidra, licores o combinados de alcohol), las personas que juegan en los distintos grupos consumen semanalmente más vino que los que no juegan, y más vino a diario en los días laborables, como también más cerveza y licores a diario. Así, mientras que el 33% de los que no juegan reconocen beber vino, este porcentaje sube hasta el 64,7% (casi el doble) en los jugadores patológicos. Con respecto al consumo de vino diario, los porcentajes van desde el 20,2%

de los que no juegan al 59,1% de los jugadores patológicos, pasando por un 30% en los otros grupos de jugadores. En cambio, en los fines de semana beben más los jugadores de menos riesgo, por el efecto de que los otros beben más todos los días. Lo mismo pasa para la cerveza y los licores. Así, en los licores, mientras que reconocen consumirlos el 37,8% los que no juegan, el porcentaje sube al 58,8% en los que son jugadores patológicos.

Tabla 7.24. Consumo de vino en los distintos tipos de jugadores

Consumo de vino				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	104	33,0	211	67,0
Jugador de bajo riesgo	1297	51,1	1239	48,9
Jugador en riesgo	39	45,3	47	54,7
Jugador-problema	17	58,6	12	41,4
Jugador patológico	22	64,7	12	35,3
Chi-2	41.640, gl:4, p<.001, N=3.000			

Tabla 7.25. Consumo de vino a diario en días laborables en los distintos tipos de jugadores

Consumo de vino a diario en días laborables				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	21	20,2	83	79,8
Jugador de bajo riesgo	409	31,5	888	68,5
Jugador en riesgo	11	28,2	28	71,8
Jugador-problema	5	29,4	12	70,6
Jugador patológico	13	59,1	9	40,9
Chi-2	14.121 gl:4, p < .01, N=1.497			

Tabla 7.26. Consumo de vino los fines de semana en los distintos tipos de jugadores

Consumo de vino los fines de semana				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	48	46,2	56	53,8
Jugador de bajo riesgo	599	46,2	698	53,8
Jugador en riesgo	25	64,1	14	35,9
Jugador-problema	3	17,6	14	82,4
Jugador patológico	7	31,8	15	68,2
Chi-2	12.435, gl:4, p<.05			

Tabla 7.27. Consumo de cerveza/sidra en los distintos tipos de jugadores

Consumo de cerveza/sidra				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	169	53,7	146	46,3

Jugador de bajo riesgo	1445	57,0	1091	43,0
Jugador en riesgo	51	59,3	35	40,7
Jugador-problema	19	65,5	10	34,5
Jugador patológico	29	85,3	5	14,7
Chi-2	13.587, gl:4, p=.009, N=3.000			

Tabla 7.28. Consumo de cerveza/sidra en días laborables en los distintos tipos de jugadores

	Consumo de cerveza/sidra a diario en días laborables			
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	36	21,3	133	78,7
Jugador de bajo riesgo	457	31,6	988	68,4
Jugador en riesgo	18	35,3	33	64,7
Jugador-problema	3	15,8	16	84,2
Jugador patológico	13	44,8	16	55,2
Chi-2	12.793, p < .05, N=1.713			

Tabla 7.29. Consumo de licores en los distintos tipos de jugadores

	Consumo de licores			
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	119	37,8	196	62,2
Jugador de bajo riesgo	936	36,9	1600	63,1
Jugador en riesgo	34	39,5	52	60,5
Jugador-problema	14	48,3	15	51,7
Jugador patológico	20	58,8	14	41,2
Chi-2	8.574, gl:4, p=0.073, n.s., N=3000			

Tabla 7.30. Cantidad consumida de alcohol, café y bebidas de cola en los distintos tipos de jugadores

	No Juega		Juego bajo riesgo		Juego de riesgo		Juego problema		Juego patológico	
	Media	DT	Media	DT	Media	DT	Media	DT	Media	DT
Cantidad consumida semanalmente de:										
Vino	2,79	3,14	3,52	3,76	3,31	3,98	2,35	2,99	4,27	5,06
Cerveza/sidra	3,73	3,58	4,33	4,81	5,04	3,50	5,26	9,29	6,03	5,74
Licores	3,09	3,81	2,86	3,49	3,18	3,88	2,14	2,14	2,40	1,95
Café/té	8,87	5,77	9,24	6,22	8,49	5,64	11,83	9,17	9,96	6,09
Cigarrillos diarios	12,13	7,19	12,84	7,66	13,19	11,20	10,14	5,85	13,48	7,76

No aparecen diferencias significativas entre los 5 grupos, ni en la cantidad de las distintas bebidas alcohólicas que consumen semanalmente, ni en la de café y cigarrillos, tal como puede verse en la tabla 7.30.

7.2.2. Consumo de tabaco, café/té y bebidas energéticas

En el consumo de tabaco y café aparecen diferencias significativas entre los distintos grupos. Así, en el consumo de tabaco las diferencias son claras entre los que no juegan, los que tienen un juego de bajo riesgo o son jugadores de riesgo, que fuman entre un 36% y un 39%. Estos porcentajes suben a casi el doble en los jugadores-problema (75,9%) y en los jugadores patológicos (61,8%).

Tabla 7.31. Actualmente, ¿fuma regularmente?, en los distintos tipos de jugadores

Actualmente, ¿fuma regularmente?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	112	35,6	203	64,4
Jugador de bajo riesgo	981	38,7	1555	61,3
Jugador en riesgo	31	36,0	55	64,0
Jugador-problema	22	75,9	7	24,1
Jugador patológico	21	61,8	13	38,2
Chi-2	25.975, gl:4, p <. 001			

En la misma línea que lo anterior, el consumo de café aumenta conforme mayor es la implicación en juegos (ej., 68,3% en los que no juegan frente al 82,8% en los jugadores-problema). Las diferencias significativas en el consumo de café también se encuentran en el consumo de café en el último año (Chi-2=12.019, gl:4, p <.05) y en el consumo de café en los fines de semana (Chi-2=12.374, gl:4, p <.05).

Tabla 7.32. Consumo de café/té en los distintos tipos de jugadores

Consumo de café/té				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	215	68,3	100	31,7
Jugador de bajo riesgo	1944	76,7	592	23,3
Jugador en riesgo	73	84,9	13	15,1
Jugador-problema	24	82,8	5	17,2
Jugador patológico	24	70,6	10	29,4
Chi-2	15.954, gl:4, p=0.003, N= 3000			

En relación al consumo de cigarrillos y café, no aparecen diferencias significativas entre los 5 grupos.

7.2.3. Juego y actividades de ocio

Respecto a la comparación entre los 5 tipos de jugadores por las distintas actividades de ocio y tiempo libre que se han evaluado (acudir a espectáculos deportivos en directo, acudir al teatro o cine, viajes de fin de semana, ir a conciertos o exposiciones, hacer ejercicio físico o deporte, comidas y cenas con amigos, salir de copas y/o bailar,

ir al bar o pub habitual, lectura en casa, y escuchar música en casa), únicamente se encuentran diferencias significativas en las actividades de salir de copas y/o bailar. Los que tienen mayores conductas de juego son los que más salen de copas y/o a bailar (ej., 79,3% los jugadores problema), aunque también los que no juegan tienen un porcentaje alto (75,8%). Por el contrario, los jugadores de bajo riesgo presentan porcentajes más reducidos en esta actividad (66,6%).

Tabla 7.33. Actividad de ocio y tiempo libre: salir de copas y/o bailar, en los distintos tipos de jugadores

Actividad de ocio y tiempo libre: Salir de copas y/o bailar				
	Nunca		Alguna vez	
	N	%	N	%
No juega	75	24,2	235	75,8
Jugador de bajo riesgo	841	33,4	1674	66,6
Jugador en riesgo	25	29,4	60	70,6
Jugador-problema	6	20,7	23	79,3
Jugador patológico	8	23,5	26	76,5
Chi-2	14.115, gl:4, p = .007			

7.2.4. Juego y uso de nuevas tecnologías

En el análisis del uso de las distintas tecnologías destaca que el uso de la televisión, el ordenador y el teléfono móvil es similar en los 5 grupos. En el caso de Internet hacen más uso de ella los jugadores-problema. Respecto a los videojuegos, se pone en evidencia que se incrementa su uso conforme se incrementa la conducta de juego de riesgo. Así, el porcentaje de uso de los jugadores-problema y patológicos está en el 29,6 y 33%, respectivamente, mientras que en los otros grupos no pasa del 23%.

Tabla 7.34. Uso de nuevas tecnologías (Internet) en los distintos tipos de jugadores

Uso de nuevas tecnologías: Internet				
	Nada		Uso de ella	
	N	%	N	%
No juega	69	22,1	243	77,9
Jugador de bajo riesgo	783	31,0	1739	69,0
Jugador en riesgo	25	29,4	60	70,6
Jugador-problema	5	17,9	23	82,1
Jugador patológico	8	24,2	25	75,8
Chi-2	13.061, gl:4, p <.05, N=2980			

Tabla 7.35. Uso de nuevas tecnologías (videojuegos) en los distintos tipos de jugadores

Uso de nuevas tecnologías: videojuegos				
	Nada		Uso de ella	
	N	%	N	%
No juega	241	77,0	72	23,0
Jugador de bajo riesgo	2128	84,4	392	15,6
Jugador en riesgo	65	78,3	18	21,7

Jugador-problema	19	70,4	8	29,6
Jugador patológico	22	66,7	11	33,3
Chi-2	22.420, gl:4, p <. 001, N=2976			

En el caso de las redes sociales aparece un elevado porcentaje de uso de las mismas, tanto en los que no juegan (65,4%) como en los jugadores-problema (60,7%) y patológicos (57,6%). En cambio, su uso es menor en los jugadores de bajo riesgo y en los jugadores en riesgo (50,1 y 45,8%).

Tabla 7.36. Uso de nuevas tecnologías (redes sociales) en los distintos tipos de jugadores

Uso de nuevas tecnologías: redes sociales				
	Nada		Uso de ella	
	N	%	N	%
No juega	108	34,6	204	65,4
Jugador de bajo riesgo	1261	49,9	1264	50,1
Jugador en riesgo	45	54,2	38	45,8
Jugador-problema	11	39,3	17	60,7
Jugador patológico	14	42,4	19	57,6
Chi-2	28.651, gl:4, p < 001, N=2981			

7.2.5. Juego, salud y calidad de vida

La mayoría de las personas consideran que su salud es buena o muy buena (del 70% al 80% en todos los grupos). La comparación específica de los distintos tipos de juego por hábitos de salud, como dieta y tener buenos amigos, indica que no hay diferencias en hacer dieta entre los 5 grupos, pero sí en considerar que se cuenta con buenos amigos.

Tabla 7.37. Considera que cuenta con buenos amigos, en función del tipo de jugadores

Considera que cuenta con buenos amigos				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	287	93,8	19	6,2
Jugador de bajo riesgo	2252	91,2	216	8,8
Jugador en riesgo	71	85,5	12	14,5
Jugador-problema	19	67,9	9	32,1
Jugador patológico	23	69,7	10	30,3
Chi-2	42.268, gl:4, p <.001, N=2918			

Más de un 90% de las personas que no juegan o que tienen un juego de bajo riesgo consideran que tienen buenos amigos, mientras que entre los jugadores-problema y patológicos este porcentaje se reduce al 70% o menos.

Con respecto a otras actividades que se relacionan con la salud, como aburrirse o tomar pastillas para dormir, aparecen diferencias significativas entre los grupos y las alternativas de respuesta de cada una de ellas. Así, el porcentaje de los jugadores-

problema (21,4%) y el de los jugadores patológicos (21,2%,) que reconocen aburrirse con frecuencia o siempre, es bastante superior al de los otros grupos, que oscila entre el 7,5% y el 16%.

Tabla 7.38. Frecuencia con la que se aburre, en función del tipo de jugadores

Con qué frecuencia usted se aburre (N y % entre paréntesis)				
	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
No juega	157 (50,3)	126 (40,4)	26 (8,3)	3 (1,0)
Jugador de bajo riesgo	1310 (52,4)	1000 (40,0)	154 (6,2)	35 (1,4)
Jugador en riesgo	34 (39,5)	38 (44,2)	11 (12,8)	3 (3,5)
Jugador-problema	15 (53,6)	7 (25,0)	6 (21,4)	0 (0)
Jugador patológico	15 (45,5)	11 (33,3)	6 (18,2)	1 (3,0)
Chi-2	31,471, g.:4, p = .002, N=2958			

En relación con dormir, hay diferencias en cuanto a las horas de sueño. Destaca que un 3,5% de los jugadores-problema duermen menos de 6 horas, porcentaje que sube a un 18,2% en el caso de los jugadores patológicos. Como se aprecia, el porcentaje de jugadores patológicos que duermen pocas horas es importante y significativo.

Tabla 7.39. Número de horas que duerme normalmente, en función del tipo de jugadores

Normalmente, al día, usted duerme:				
	Menos de 6 h.	De 6 a 8 h.	De 8 a 10 h.	Más de 10 h.
No juega	28 (9,20)	198 (65,1)	75 (24,7)	3 (1,0)
Jugador de bajo riesgo	290 (11,7)	1725 (69,5)	432 (17,4)	34 (1,4)
Jugador en riesgo	14 (16,5)	60 (70,6)	10 (11,8)	1 (1,2)
Jugador-problema	10 (34,5)	13 (44,8)	4 (13,8)	2 (6,0)
Jugador patológico	6 (18,2)	21 (63,6)	5 (15,2)	1 (3,0)
Chi-2	37.973, gl:12, p < .001			

En relación con el consumo de pastillas para dormir, si se consideran conjuntamente las categorías de *con frecuencia* y *siempre*, se aprecia que los jugadores patológicos (18,8%) y los jugadores-problema (14,3%) presentan un porcentaje importante de consumo de pastillas para dormir. Por el contrario, estos porcentajes son bastante más reducidos en los otros grupos (del 5% al 9%).

Tabla 7.40. Frecuencia con la que toma pastillas para dormir, en función del tipo de jugadores

Con qué frecuencia usted toma pastillas para dormir (N y % entre paréntesis)				
	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre

No juega	265 (85,5)	26 (8,4)	14 (4,5)	5 (1,6)
Jugador de bajo riesgo	2088 (84,4)	265 (10,7)	60 (2,4)	61 (2,5)
Jugador en riesgo	75 (87,2)	3 (3,5)	3 (3,5)	5 (5,8)
Jugador-problema	20 (71,4)	4 (14,3)	3 (10,7)	1 (3,6)
Jugador patológico	21 (65,6)	5 (15,6)	6 (18,8)	0 (0)
Chi-2	52.411, gl:4, p <.001, N= 2930			

Tabla 7.41. Nivel de satisfacción con la vida, en función del tipo de jugadores

Satisfacción con la vida		
	Media	DT
No juega	7,55	1,50
Jugador norma	7,50	1,50
Jugador en riesgo	7,24	1,72
Jugador-problema	6,90	1,56
Jugador patológico	6,97	1,81
F=2.791, gl:4, p < .05		

En relación a su satisfacción con la vida, se encuentran diferencias significativas en la comparación entre los cinco grupos de jugadores ($F=2.791$, $p <.05$), aunque no se mantienen en los contrastes entre ellos dos a dos. Lo que se constata es que los jugadores patológicos (media: 6,97) y los jugadores-problema (media:6,90) tienen una satisfacción con la vida ligeramente menor que los otros grupos, que oscilan desde 7,24 a 7,55, siendo estas diferencias significativas.

7.2.6. Amigos y familiares con problemas de juego

En el análisis de si tienen familiares o amigos con problemas de juego, en los distintos tipos de jugadores aparecen diferencias claras. Así, en relación a si tiene algún familiar que tiene o haya tenido problemas con el juego, se constata un incremento en el porcentaje de familiares con problemas de juego desde el 8,6% en los que no juegan hasta un 38,7% en los jugadores patológicos. En relación a la pregunta de si tienen algún amigo que haya tenido o tenga problemas con el juego, aparece un resultado semejante al anterior, ascendiendo los porcentajes de los que reconocen tener amigos con problemas de juego desde el 14% de las personas que no juegan hasta el 46,7% en los jugadores patológicos.

Tabla 7.42. ¿Tiene algún familiar que haya tenido problemas con el juego?, en función del tipo de jugadores

¿Tiene algún familiar que haya tenido problemas con el juego?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	26	8,6	275	91,4
Jugador de bajo riesgo	220	8,9	2273	91,9

Jugador en riesgo	5	6,0	79	94,0
Jugador-problema	4	15,4	22	84,6
Jugador patológico	12	38,7	19	61,3
Chi-2	59.711, gl:4, p <.001, N=2915			

Tabla 7.43. ¿Tiene algún amigo que haya tenido (o tiene) problemas con el juego?, en función del tipo de jugadores

¿Tiene algún amigo que haya tenido (o tiene) problemas con el juego?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	42	14,0	258	86,0
Jugador de bajo riesgo	363	14,6	2115	85,4
Jugador en riesgo	19	22,4	66	77,6
Jugador-problema	7	26,9	19	73,1
Jugador patológico	14	46,7	16	53,3
Chi-2	52.333, gl:4, p <.001, N=2919			

7.2.7. Presencia de enfermedades físicas, problemas psicológicos y trastornos mentales

Conforme es mayor la implicación en el juego, también es mayor el número de enfermedades físicas que padece la persona. No implica esto necesariamente una relación causal, sino que o bien las personas con más enfermedades juegan (ej., por tener más tiempo libre), o bien por el propio hecho de jugar se ven más enfermos y más preocupados por la salud. Así, el 39,4% de los jugadores patológicos afirma que padece una enfermedad física actualmente, cuando en los que no juegan o en los jugadores de bajo riesgo el porcentaje baja al 10% y 13%, respectivamente. Los jugadores en riesgo están siempre en una posición intermedia, en este caso en el 18,8%.

En relación a si la persona se considera impulsiva, o nerviosa/excitable, no aparecen diferencias entre las personas que juegan y las que no juegan.

Tabla 7.44. Consideración como impulsivo, o nervioso/excitable, en función del tipo de jugadores

	No Juega		Juego bajo riesgo		Juego de riesgo		Juego problema		Juego patológico	
Hasta qué punto se considera usted una persona:	Media	DT	Media	DT	Media	DT	Media	DT	Media	DT
Impulsiva	2,02	0,79	1,97	0,80	1,91	0,92	2,22	0,89	2,30	0,91

Nerviosa/excitable	2,01	0,80	2,02	0,82	2,02	0,93	2,67	1,02	2,42	0,96
--------------------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

F para impulsividad, 2.31, p <.05

F para nerviosa/excitable, 6.21, p <.001

En relación a si consideran que cuentan con buenos amigos, claramente son los jugadores problema (67,9%) y los jugadores patológicos (69,7%) los que presentan unos porcentajes más bajos (los porcentajes entre los que no juegan -93,8%- y entre los jugadores de bajo riesgo -91,2%- son claramente superiores), siendo las diferencias significativas.

Tabla 7.45. Considera que cuenta con buenos amigos, en función del tipo de jugadores

Considera que cuenta con buenos amigos				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	287	93,8	19	6,2
Jugador de bajo riesgo	2252	91,2	216	8,8
Jugador en riesgo	71	85,5	12	14,5
Jugador-problema	19	67,9	9	32,1
Jugador patológico	23	69,7	10	30,3
Chi-2	42.268, gl:4, p <.001, N=2918			

En relación a si padecen actualmente un problema psicológico, el 21,2% de los jugadores patológicos así lo reconoce, siendo este porcentaje prácticamente 10 veces superior al reconocido por los que no juegan (2%) y por los jugadores de bajo riesgo (2,7%). Al preguntarles si han padecido algún problema psicológico en su vida, estas cifras aumentan al 27,3% en los jugadores patológicos, mientras que se mantiene en solo el 4,2% y 6,6% para las personas que no juegan y los jugadores de bajo riesgo. Los jugadores en riesgo ocupan un lugar intermedio con un porcentaje del 8,4%.

Tabla 7.46. ¿Padece actualmente alguna enfermedad física?, en función del tipo de jugadores

¿Padece actualmente alguna enfermedad física?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	31	10,1	275	89,9
Jugador de bajo riesgo	328	13,0	2188	87,0
Jugador en riesgo	16	18,8	69	81,2
Jugador-problema	6	20,7	23	79,3
Jugador patológico	13	39,4	20	60,6

Chi-2	38.815, gl:4, p <.001, N=2969
-------	-------------------------------

Tabla 7.47. ¿Padece actualmente algún problema psicológico?, en función del tipo de jugadores

¿Padece actualmente algún problema psicológico?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	6	2,0	300	98,0
Jugador de bajo riesgo	68	2,7	2445	97,3
Jugador en riesgo	6	7,1	79	92,9
Jugador-problema	2	7,0	27	93,0
Jugador patológico	7	21,2	26	78,8
Chi-2	45.811, gl:4, p < .001, N=2966			

Tabla 7.48. ¿Ha padecido a lo largo de su vida algún problema psicológico?, en función del tipo de jugadores

¿Ha padecido a lo largo de su vida algún problema psicológico?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	13	4,2	293	95,8
Jugador de bajo riesgo	166	6,6	2338	93,4
Jugador en riesgo	7	8,4	76	91,6
Jugador-problema	5	17,2	24	82,8
Jugador patológico	9	27,3	24	72,7
Chi-2	38.376, gl:4, p <.001, N=2955			

En relación a si han estado alguna vez a tratamiento por depresión, la tendencia es similar a las anteriores: un 17,6% de los jugadores patológicos reconoce haber estado en tratamiento, descendiendo progresivamente esa cifra al 13,8% en los jugadores-problema, al 10,5% en los jugadores en riesgo, al 6,7% en los jugadores-problema y al 5,1% en los que no juegan. Como se aprecia, el porcentaje de los jugadores-problema y patológicos que han estado alguna vez a tratamiento por depresión es el doble o el triple de los que no tienen problemas de juego.

Tabla 7.49. ¿Ha estado alguna vez a tratamiento de la depresión?, en función del tipo de jugadores

¿Ha estado alguna vez a tratamiento de la depresión?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	16	5,1	299	94,9
Jugador de bajo riesgo	171	6,7	2365	93,3
Jugador en riesgo	9	10,5	77	89,5
Jugador-problema	4	13,8	25	86,2

Jugador patológico	6	17,6	28	82,4
Chi-2	11.730, gl:4, p < .05, N=3000			

De igual modo hay 183 personas que reconocen que han estado alguna vez en tratamiento por ansiedad. Aquí, de nuevo, los porcentajes más elevados corresponden a los jugadores-problema y patológicos (17,2% y 20,6%, respectivamente), mientras que en los jugadores de riesgo bajan a 10,5%, en los de bajo riesgo a 5,8% y en los que no juegan a 4,8%.

Al preguntarles a los 183 que han estado alguna vez en tratamiento por ansiedad, si han estado en tratamiento por ansiedad en el último año, se constata que el 100% de los jugadores patológicos y el 40% de los jugadores-problema que reconocían haber estado alguna vez en la vida también estaban en tratamiento en el último año.

Tabla 7.50. ¿Ha estado alguna vez a tratamiento por ansiedad?

¿Ha estado alguna vez en tratamiento por ansiedad?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	15	4,8	300	95,2
Jugador de bajo riesgo	147	5,8	2389	94,2
Jugador en riesgo	9	10,5	77	89,5
Jugador-problema	5	17,2	24	82,8
Jugador patológico	7	20,6	27	79,4
Chi-2	22.998, gl:4, p < .001, N=3000			

Tabla 7.51. En el último año, ¿ha estado alguna vez en tratamiento por ansiedad?

En el último año, ¿ha estado alguna vez en tratamiento por ansiedad?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	4	26,7	11	73,3
Jugador de bajo riesgo	48	32,7	99	67,3
Jugador en riesgo	2	22,2	7	77,8
Jugador-problema	2	40,0	3	60,0
Jugador patológico	7	100	0	0,0
Chi-2	14.601, gl:4, p =.006, N= 183			

De igual modo, cuando se les pregunta si han estado alguna vez en tratamiento por alguna adicción, vuelve a aparecer con claridad diferencias significativas. El porcentaje de los no juegan o tienen un juego de bajo riesgo, que han estado en tratamiento de alguna adicción en su vida es de solo un 1,1%-1,3%. Este porcentaje casi se triplica (3,5%) en los jugadores de riesgo y sigue subiendo al 6,9% en los jugadores-problema y al 29,4% en los jugadores patológicos.

Tabla 7.52. ¿Ha estado alguna vez en tratamiento por alguna adicción?, en función del tipo de jugadores

¿Ha estado alguna vez en tratamiento por alguna adicción?				
	Sí		No	
	N	%	N	%
No juega	4	1,3	311	98,7
Jugador de bajo riesgo	29	1,1	2507	98,9
Jugador en riesgo	3	3,5	83	96,5
Jugador-problema	2	6,9	27	93,1
Jugador patológico	10	29,4	24	70,6
Chi-2	177.73, gl:4, p <.001, N=3000			

En cuanto a las respuestas a las cuatro preguntas del CAGE, todas ellas indican claramente que conforme la conducta de juego problemático aumenta también aumenta el porcentaje de reconocimiento de problemas con el alcohol.

Tabla 7.53. Respuestas en el CAGE en función del tipo de jugadores

N (y porcentajes) de respuestas afirmativas a las preguntas del CAGE:				
1. ¿Ha tenido alguna vez la impresión de que debería beber menos?				
2. ¿Le ha llamado la atención alguna vez la gente por su forma de beber?				
3. ¿Se ha sentido alguna vez mal o culpable por su costumbre de beber?				
4. ¿Alguna vez lo primero que ha hecho por la mañana ha sido beber para calmar sus nervios o para librarse de una resaca?				
N=3.000				
Puntuaciones del CAGE				
	1	2	3	4
No juega	25 (7,9)	25 (7,9)	19 (6,0)	12 (3,8)
Jugador de bajo riesgo	232 (9,1)	289 (11,4)	138 (5,4)	48 (1,9)
Jugador en riesgo	16 (18,6)	19 (22,1)	6 (7,0)	6 (7,0)
Jugador-problema	5 (17,2)	4 (13,9)	4 (13,8)	1 (3,4)
Jugador patológico	13 (38,2)	7 (20,6)	6 (17,6)	5 (14,7)
Chi2	43.275, p <.001	16.386, p <.003	13.035, p <.05	35.265, p <.001

Así, a la pregunta *¿alguna vez lo primero que ha hecho por la mañana ha sido beber para calmar sus nervios o para librarse de una resaca?*, responden afirmativamente entre el 2 y el 4% de los que no juegan o que tienen un juego de bajo riesgo, subiendo hasta un 14,7% en los jugadores patológicos. Esta relación entre la adicción al juego y al alcohol, que siempre se ha señalado, de nuevo se confirma con los datos del presente estudio. El análisis del CAGE según su punto de corte para un consumo de riesgo (2 o más puntos), nos indica que en torno a un 7% de los que no juegan o son jugadores de bajo riesgo tienen un consumo de riesgo, que sube al doble

(15,1% en los jugadores en riesgo y 13,8% en los jugadores-problema) y a un poco más del triple en los jugadores patológicos (26,5%).

Tabla 7.54. Problemas de bebida en función del tipo de jugadores según el CAGE (punto de corte de 2)

CAGE				
	Sin problemas de bebida		Posibles problemas de bebida	
	N	%	N	%
No juega	293	93,0	22	7,0
Jugador de bajo riesgo	2366	93,3	170	6,7
Jugador en riesgo	73	84,9	13	15,1
Jugador-problema	25	86,2	4	13,8
Jugador patológico	25	73,5	9	26,5
Chi-2	29.55, gl:4, p <.001			

7.3. Comparación según el tipo de juego de azar (SELAE, ONCE u OTROS juegos) al que se juega

7.3.1. Consumo de bebidas alcohólicas, café y tabaco

Al comparar los hábitos de vida en función de si las personas juegan a juegos de la SELAE, juegos de la ONCE u OTROS juegos, se encuentran algunos datos a destacar. Así, el consumo de bebidas alcohólicas es semejante entre los jugadores de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere a vino y cerveza/sidra, aunque es mayor en lo que se refiere a licores entre los que juegan a OTROS (49,9%), en comparación con el porcentaje de los jugadores a juegos de la ONCE (40,9%) y a los jugadores de la SELAE (36,9%).

El consumo de café/té es semejante para todos los juegos. En las bebidas de cola hay un porcentaje superior que juega a OTROS (55,6%) respecto a juegos de la ONCE (51%) y de la SELAE (48,2%). Lo mismo sucede en el caso del consumo diario de cigarrillos: es mayor entre los que juegan a OTROS (51,4%) que en los otros dos grupos (39,7 y 38,9%, respectivamente).

Tabla 7.55. Porcentaje de personas en cada juego que beben alcohol, café, bebidas de cola o energéticas o fuman diariamente cigarrillos

	Juega SELAE		Juega ONCE		Juega OTROS	
	N	%	N	%	N	%
Vino	1349	51,9	554	55,3	209	52,1
Cerveza/sidra	1495	57,5	613	61,2	263	65,6
Licores	958	36,9	410	40,9	200	49,9

Café/té	2009	77,2	808	80,6	300	74,8
Bebidas de cola o energéticas	1253	48,2	511	51,0	223	55,6
Cigarrillos diarios	1011	38,9	398	39,7	206	51,4

En relación a la cantidad consumida de estas sustancias (alcohol, bebidas activadoras y cigarrillos), aparecen patrones un tanto diferentes. En el consumo de vino se aprecian cantidades similares en todos los tipos de jugadores. Por el contrario, en el caso de la cerveza y licores, se aprecia que el consumo es mayor en los que juegan a OTROS, que en los que juegan a ONCE o a SELAE, aunque sin diferencias muy grandes entre ellos. Nuevamente para el consumo de café y bebidas de cola o energéticas, así como para el de cigarrillos diarios, los valores son similares en los distintos grupos.

Tabla 7.56. Cantidad consumida semanalmente de alcohol, café/té y bebidas de cola o energéticas y consumo diario de cigarrillos en las personas que juegan a SELAE, ONCE u OTROS juegos

	Juega SELAE		Juega ONCE		Juega OTROS	
Cantidad consumida semanalmente de:	Media	DT	Media	DT	Media	DT
Vino	3,51	3,82	3.30	3,71	3,63	3,43
Cerveza/sidra	4,36	4,77	4.45	5,19	5,10	6,01
Licores	2,76	3,32	2.52	3,11	3,34	4,00
Café/té	9,25	6,20	9.50	6,52	9,69	6,91
Bebidas de cola o energéticas	5,01	5,13	5.32	5,32	5,14	4,74
Cigarrillos diarios	12,79	7,21	12.50	7,65	12,84	7,63

7.3.2. Juego y actividades de ocio

En las distintas actividades de ocio y tiempo libre que se han evaluado (acudir a espectáculos deportivos en directo, acudir al teatro o cine, viajes de fin de semana, ir a conciertos o exposiciones, hacer ejercicio físico o deporte, comidas y cenas con amigos, salir de copas y/o bailar, ir al bar o pub habitual, lectura en casa, y escuchar música en casa), una vez agrupadas en *nunca* y *en alguna vez*, se constata que su realización alcanza valores semejantes, en casi todos los casos, en los tres grupos. Las únicas excepciones estarían en salir de copas y/o bailar, en las que los que juegan a OTROS presentan un mayor porcentaje (77,6%) en comparación a los que juegan a SELAE

(66,3%) y juegan a ONCE (67,3%). Algo semejante ocurre en ir al bar o pub habitual (75% para juego SELAE y ONCE y 83% para juego OTROS).

Tabla 7.57. Porcentaje de personas en cada juego que llevan a cabo distintas actividades de ocio y tiempo libre (en la alternativa de "alguna vez")

	Juega SELAE		Juega ONCE		Juega OTROS	
	N	%	N	%	N	%
Acudir a espectáculos deportivos en directo	1351	52,2	519	52,0	238	59,6
Acudir a teatro y cine	1826	70,5	688	68,9	301	75,3
Viajes de fin de semana	1839	71,1	696	69,9	300	75,6
Ir a conciertos y exposiciones	1616	62,5	587	58,9	265	66,3
Hacer ejercicio físico, deporte	1737	67,2	639	64,2	284	71,2
Comidas y cenas con amigos	2232	86,4	862	86,7	357	89,5
Salir de copas y/o bailar	1711	66,3	670	67,3	309	77,6
Ir al bar o pub habitual	1935	75,1	754	75,9	329	83,3
Lectura en casa	2094	80,9	793	79,7	315	78,8
Escuchar música en casa	2254	87,2	861	86,4	358	89,7

7.3.3. Juego y uso de nuevas tecnologías

En el uso de las distintas tecnologías se aprecia que las personas que participan en los distintos juegos tienen un uso semejante, aunque con algunas excepciones en videojuegos (los que juegan a OTROS tienen el doble de uso, un 32,4%) que los que juegan a juegos de SELAE y ONCE (el 13,5 y el 15,4%, respectivamente). También los que juegan a OTROS usan más Internet (77% frente a 67%-69%), el ordenador (72,7% frente a 67,6% para juegos SELAE) y las redes sociales (60,7% juegan a OTROS frente al 49% que juegan a SELAE y ONCE).

Tabla 7.58. Porcentaje de personas en cada juego que hacen uso de distintas tecnologías (en la alternativa de "alguna vez")

	Juega SELAE		Juega ONCE		Juega OTROS	
	N	%	N	%	N	%
Ordenador	1745	67,6	650	70,1	286	72,7
Internet	1778	68,8	665	66,8	304	77,0
Videojuegos	400	15,4	134	13,5	127	32,4
Teléfono móvil	2248	86,9	865	86,8	354	89,8
Redes sociales	1277	49,4	484	48,6	239	60,7
Televisión	2452	94,5	960	96,1	382	95,7

7.3.4. Juego, salud y calidad de vida

En relación a distintas cuestiones de salud, no hay diferencias entre los grupos en estar haciendo dieta (en torno al 18%-19%), ni en contar con buenos amigos. Resultados similares aparecen también en relación con aburrirse y con tomar pastillas para dormir, en donde el 6,2% las toman alguna vez en el grupo que juega a SELAE, 8,1% en el grupo que juega a ONCE y el 9,1% en el grupo que juega a OTROS.

Tabla 7.59. Porcentaje de personas en cada juego que hacen distintas conductas de salud y de calidad de vida (en la alternativa de "sí" para dieta y contar con buenos amigos, y "nunca" para se aburre y toma pastillas para dormir)

	Juega SELAE		Juega ONCE		Juega OTROS	
"Sí"	N	%	N	%	N	%
Actualmente está haciendo dieta	458	17,7	195	19,5	75	18,8
Considera que cuenta con buenos amigos	2292	90,6	885	90,3	343	88,4
"Nunca"						
Se aburre	1334	52,1	490	49,4	182	46,0
Toma pastillas para dormir	2126	83,8	803	81,9	317	80,9

En relación al número de horas que duermen normalmente, aunque aparecen valores significativos en conjunto, al comparar los distintos grupos se pone en evidencia que el número de horas de sueño es semejante en todos ellos, situándose la gran mayoría (entre el 69%-66%) en el grupo de 6 a 8 horas.

Tabla 7.60. Número de horas que las personas duermen en cada juego (se indica solo para los que juegan)

Horas que duerme diariamente	Juega SELAE		Juega ONCE		Juega OTROS	
	N	%	N	%	N	%
Menos de 6 h.	314	12,3	148	15,1	53	13,7
De 6 a 8 h.	1766	69,3	654	66,7	255	65,7
De 8 a 10 h.	432	17,0	165	16,8	69	17,8
Más de 10 h.	35	1,4	14	1,4	11	2,9
Chi 2	14.721, p < .002		14.869, p < .002		8.428, p < .05	

En la valoración de su calidad de vida, tanto los que juegan a la SELAE como a la ONCE la valoran significativamente mejor que los que juegan a OTROS juegos, si bien las diferencias, aunque significativas, son pequeñas.

Tabla 7.61. Valoración de la salud desde muy mala (1) a muy buena (5). Se indican medias, desviación típica y t.

Valoración de la salud	Media	DT	T	P
Juega SELAE, sí	3,99	0,83		
Juega SELAE, no	3,82	0,77	3.96	.001
Juega ONCE, sí	3,87	0,78		
Juega ONCE, no	3,78	0,78	2.87	.004
Juega OTROS, sí	3,83	0,78		
Juega OTROS, no	3,90	0,77	-1.45	n.s.

En relación con la satisfacción con la vida, no aparece ninguna diferencia entre los tres grupos considerados, ya que la puntuación es semejante en los que juegan y los que no juegan a cada uno de ellos (en torno a 7,50 en la escala e 0 a 10).

7.3.5. Amigos y familiares con problemas de juego

En relación a tener familiares o amigos con problemas de juego, se aprecia que hay un ligero incremento en las contestaciones positivas desde el que juega a la SELAE, el que juega a la ONCE hasta el que juega a OTROS. En el caso de algún familiar, oscila del 9,1% al 10,4% y 12,6% en los tres grupos, y en tener algún amigo con problemas de juego del 15,6% al 15,1% y al 19,4%, respectivamente, en los tres grupos, siempre escalonados de la siguiente forma: menos juegan a SELAE y a ONCE y más a OTROS.

Tabla 7.62. Amigos y familiares con problemas con el juego en función del tipo de juego en el que participan (solo la respuesta afirmativa)

	Juega SELAE		Juega ONCE		Juega OTROS	
	N	%	N	%	N	%
Tiene algún familiar que haya tenido o tenga problemas con el juego	233	9,1	103	10,4	49	12,6
Tiene algún amigo que haya tenido o tenga problemas con el juego	395	15,6	150	15,1	75	19,4

7.3.6. Presencia de enfermedades físicas, problemas psicológicos y trastornos mentales

En relación con padecer actualmente alguna enfermedad física o algún problema psicológico, no hay diferencias entre los tres grupos de jugadores. Sí se aprecia un porcentaje algo superior en lo que se refiere a padecer algún problema psicológico a lo largo de la vida entre los jugadores a OTROS (9,6%) frente a los jugadores a SELAE y ONCE (7%).

Tabla 7.63. Enfermedades físicas, problemas psicológicos y estar en tratamiento por trastornos mentales en los distintos tipos de juego (solo aparecen las respuestas afirmativas)

	Juega SELAE		Juega ONCE		Juega OTROS	
	N	%	N	%	N	%
Padece actualmente alguna enfermedad física	360	14,0	148	14,8	62	15,6
Padece actualmente algún problema psicológico	81	3,1	28	2,8	69	2,7
¿Ha padecido a lo largo de su vida algún problemas psicológico?	185	7,2	71	7,1	38	9,6
¿Ha estado alguna vez en tratamiento por depresión?	184	7,1	77	7,7	38	9,5
¿Ha estado alguna vez en tratamiento por ansiedad?	164	6,3	70	7,0	29	7,2
¿Ha estado alguna vez en tratamiento por alguna adicción?	44	1,7	17	1,7	13	3,2

En relación a haber estado en algún momento de la vida en tratamiento por problemas de depresión, ansiedad o adicciones, se aprecia, en el grupo que juega a OTROS, porcentajes más elevados que en los que juegan a SELAE y ONCE, tanto en tratamiento de la depresión (9,5% frente a 7,1% y 7,7% respectivamente) como de ansiedad (7,2% frente a 6,3% y 7% respectivamente). Estas diferencias se amplían en el caso de haber estado en tratamiento por problemas de adicciones, donde el porcentaje en el grupo de juego a OTROS (3,4%) duplica al de los jugadores de SELAE y ONCE (1,7%).

Al analizar si se considera una persona impulsiva, las puntuaciones más bajas corresponden a los que juegan a los juegos SELAE, seguidos por el grupo de la ONCE

y presentando las puntuaciones más altas el grupo de los que juegan a OTROS, que aparecen como los más impulsivos, siendo esta diferencia significativa. En relación a considerarse una persona nerviosa/excitable, la única diferencia aparece en las puntuaciones algo más elevadas del grupo que juega a OTROS.

Los resultados con las puntuaciones del CAGE también indican un riesgo mayor de tener problemas de alcohol en el grupo que juega a OTROS (12%) que en los grupos que juegan a la SELAE (7,2%) y juegan a la ONCE (9,1%).

Tabla 7.64. Consideración como impulsivo, o nervioso/excitable, en función del tipo de juego en que participa

	Juego SELAE Sí juega		Juego SELAE No juega		Juego ONCE Si juega		Juego ONCE No juega		Juego OTROS Sí juega		Juego OTROS Sí juega	
Hasta qué punto se considera usted una persona:	Media	DT	Media	DT	Media	DT	Media	DT	Media	DT	Media	DT
Impulsiva	1,97	0,8	2,07	0,81	2,00	0,83	1,97	0,79	2,18	0,86	1,95	0,79
Nerviosa/excitable	2,02	0,83	2,04	,,81	2,05	0,84	2,01	0,83	2,17	0,92	2,00	0,81
t, impulsiva	2.29,				-				5.40,			
	p				1.14				p<.00			
	<.05								1			
t, nerviosa/excitable	0.58				-				-			
					1.28				3.631,			
									p<.00			
									1			

7.4. Discusión y Consideraciones finales

Los resultados de esta parte dedicada a los hábitos de vida se han organizado en función de:

- 1) si la persona juega o no juega a juegos de azar.
- 2) cinco tipos de jugadores (no juega, jugador de bajo riesgo, jugador en riesgo, jugador-problema y jugador patológico)
- 3) tipo de juego en que participa, agrupados en juegos SELAE, juegos ONCE y OTROS juegos.

1.- Juega frente a no juega a juegos de azar. En el análisis de la muestra en función de si juegan o no juegan, se aprecia en los resultados un cuadro bastante homogéneo en las variables analizadas. En general, aunque aparecen algunas diferencias significativas, que se procederá a comentar, estas no son muchas. El hecho de que la gran mayoría de la población española juega (el 89,5% en este estudio) va a hacer más difícil que aparezcan diferencias claras entre los grupos, dado el reducido tamaño de los que no juegan. Hecha esta consideración, se procede a comentar los resultados encontrados.

Las personas que juegan en general consumen más alcohol que las que no juegan, incluyendo tanto vino como cerveza/sidra y licores o combinados. También consumen más café/té, bebidas de cola o energéticas y fuman más que los que no juegan. Estos resultados son similares a los que se han obtenido en todos los estudios realizados hasta la fecha en los que se comparan jugadores con no jugadores. Siempre se ha considerado lógico que haya una cierta asociación entre adicciones, en especial el alcohol y el juego, algo especialmente esperable en España, donde los juegos que más problemas producen (máquinas recreativas, bingos y cartas) suelen estar ubicados en locales de hostelería en los que es una actividad muy importante la expedición de alcohol. De hecho, en el informe sociológico sobre máquinas recreativas (De Miguel, 1988), se señalaba que aproximadamente el 30% de los establecimientos hosteleros se mantenían por la recaudación de las máquinas recreativas. También es verdad que el trastorno comórbido más frecuente entre los jugadores patológicos es el alcoholismo.

Menos estudiada ha sido su relación con el consumo de bebidas excitantes (café/ té/ bebidas energéticas y de cola, etc.), pero también se ha encontrado en este estudio una asociación positiva, aunque las diferencias son menores y con resultados menos significativos. Sin embargo, no aparecen diferencias en el consumo de cigarrillos.

En relación a actividades de ocio, se esperaba que los jugadores dedicaran menos tiempo a estas, dada su mayor implicación temporal en el juego. Sin embargo, los resultados no han encontrado diferencias entre los que juegan y los que no, en la mayoría de estas. Únicamente se ha encontrado que los que juegan van menos al teatro y al cine y salen menos de copas y/o a bailar. Una explicación a la falta de diferencias puede provenir del hecho de que el tiempo dedicado a jugar es bastante reducido, salvo quizá para los que juegan a OTROS juegos, pero estos son una minoría (14,5%). Por eso, al considerar juntos a todos los jugadores, el tiempo promedio semanal dedicado al juego está por debajo de 1 hora, por lo que compite realmente poco con otras actividades de ocio. Aun así han aparecido algunas diferencias, que, aunque significativas, son de escaso valor (p. ej.: acudir al cine o al teatro, 76% frente a 71%), y para las que quizá no haya mucha más explicación que esas consideraciones

generales de estar invirtiendo parte del tiempo de ocio en otras actividades que les atraen más. Por eso, el resumen más correcto es señalar que no se han encontrado realmente diferencias en actividades de ocio, aunque eran esperables. Habrá que ver si, al considerar a los jugadores por grupos más específicos, sí aparecen.

A la hora de analizar el uso de nuevas tecnologías, las hipótesis de partida eran similares a las de las actividades de ocio, dado que, si dedican más tiempo al juego, deben detraerlo de estas actividades. Ahora sí aparecen diferencias en la dirección esperada: el uso del ordenador, Internet, videojuegos y redes sociales es menor entre los que juegan. El que ahora sí aparezcan diferencias es fácil de explicar, pues estas actividades ocupan una parte importante en la vida de las personas, llegando en muchos casos a ocupar más del 25% del tiempo diario, y siendo en muchos casos también una de las principales actividades de ocio. Es decir, con estas actividades son con las que puede estar compitiendo de forma más directa el juego, y así se refleja en su descenso entre los jugadores. No obstante, con el desarrollo del juego por Internet es de prever que no se mantengan estas diferencias mucho tiempo. De hecho, jugar será en muchos casos utilizar Internet.

El que no aparezcan diferencias en el tiempo dedicado a TV tiene que ver, sin duda, a que su utilización alcanza valores próximos al 100% de utilización, produciéndose efectos de techo que dificultan establecer diferencias. No obstante, estos resultados son importantes pues señalan dedicaciones diferentes del tiempo entre jugadores y no jugadores. A pesar de que los jugadores reconocen un escaso tiempo semanal dedicado al juego, los datos son sensibles a la hora de identificar estas diferencias en la dedicación del tiempo.

En relación a la salud y a la calidad de vida, los que no juegan consideran que tienen mejor salud. No es fácil interpretar este dato, y más aún cuando se constata que no aparecen diferencias en los distintos hábitos de salud que se han evaluado. Sin embargo, la diferencia es importante y significativa (27% frente a 17% con respecto a considerar que su salud es muy buena). Quizá la explicación más interesante pueda venir de que hay diferencia en aspectos relacionados con la salud, como presencia de más problemas físicos y psicológicos, en especial de ansiedad, depresión y adicciones, problemas que pueden estar subyaciendo a esta evaluación menos positiva de *“muy buena”*, por la importancia que tienen en el día a día. Este mayor reconocimiento, entre los que juegan, de padecer más enfermedades físicas y psicológicas luego no se refleja en el porcentaje de los que han estado en tratamiento por depresión, ansiedad o adicciones, pues es el mismo en ambos grupos. Parece que las diferencias estarían en aspectos cotidianos de menor intensidad, dado que no buscan más ayuda profesional que los no jugadores.

Tampoco aparecen diferencias significativas en la satisfacción con la vida entre uno y otro grupo. Es decir, jugar no parece añadir mucha satisfacción a la vida de las personas.

Los que juegan indican en un mayor porcentaje (9,1% frente a 8,5%) que conocen a algún familiar o amigo que tiene o ha tenido problemas de juego. La diferencia, aunque significativa, es realmente escasa, aunque lógica. Si no se está en contacto con el juego, lo que supone algo raro en términos estadísticos (11%), es menos probable entrar en contacto con personas muy próximas (familia y amigos) que tengan problemas de juego. Por otro lado, dado que la prevalencia de problemas de juego es baja (5%, en general, 1,1% de jugadores patológicos), será también baja la frecuencia de personas, jugadores o no jugadores, que conocen a personas con problemas de juego y, por ello, aparecen efectos de suelo que dificultan identificar diferencias.

Los resultados anteriores vienen a indicar que, si se consideran a todos los jugadores y no jugadores en su conjunto, las diferencias que aparecen entre ambos grupos son pocas. Esto en parte parece deberse a que la gran mayoría de la población juega a algún juego y a que su implicación en este puede ser tan mínima como comprar un boleto de lotería o presentar un quiniela 4 veces al año. Los porcentajes reducidos de personas muy implicadas o con problemas con el juego, que es de prever que sí presentan diferencias importantes en muchos de estos aspectos considerados con los no jugadores, quedan diluidos en un grupo de referencia muy grande, ocultando estas diferencias. Las diferencias aparecidas, aunque escasas, son relevantes, pues han aparecido a pesar de haberse analizado un grupo tan amplio y genérico como el 89% de los españoles.

Para encontrar diferencias en los hábitos de vida cotidiana parece adecuado llevar a cabo un análisis más específico que permita distinguir entre distintos tipos de jugadores. Es el análisis al que se procedió a continuación.

2.- Cinco grupos de jugadores. El segundo tipo de análisis realizado sobre los hábitos de vida se ha llevado a cabo considerando cinco grupos de personas en relación con el juego (los que no juegan a nada, los jugadores de bajo riesgo, los jugadores en riesgo, los jugadores-problema y los jugadores patológicos), establecidos de acuerdo con las puntuaciones de la preguntas de “cribado” y del NODS.

A lo largo de casi todas las comparaciones aparece un patrón consistente de respuestas, conformado por tres grupos de puntuaciones:

- a) uno con valores bajos, que suele corresponder a las personas que no juegan y a los jugadores de bajo riesgo.

- b) otro con valores intermedios, que suele corresponder a los jugadores en riesgo.
- c) un tercer grupo que suele corresponder a los jugadores-problema y a los jugadores patológicos.

Esta diferenciación de las puntuaciones sobre hábitos de vida en tres grupos, y además en esos tres grupos, parece señalar algunos aspectos de especial relevancia. Primero, que la mayor parte de los jugadores (grupo de bajo riesgo) y no jugadores no se diferencian en sus hábitos de vida cotidianos. Es decir, a la gran mayoría de las personas el implicarse en el juego (eso sí, en la forma en que ellos se implican) no les parece afectar o cambiar los hábitos de vida cotidiana. Segundo, que los jugadores en riesgo ya presentan hábitos de vida diferentes, es decir, parece que su implicación en el juego sí puede estar modificando o alterando sus hábitos cotidianos, por lo que sería conveniente tenerlos en cuenta ya como población-diana para actuar con medidas preventivas. No es que estas personas en el futuro puedan presentar problemas de juego, es que en el presente su vida cotidiana ya está modificada en parte y podría actuarse en consecuencia de forma inmediata. Tercero, la igualación entre los jugadores patológicos y los jugadores problema en cuanto a su alteración de los hábitos de vida cotidiana parece señalar que son más próximos de lo que un diagnóstico diferente intenta establecer. Es decir, ambos grupos deben considerarse como población diana, ya no solo de medidas preventivas, sino de medidas terapéuticas. Los autores de este informe quieren insistir en el hecho de que el principal problema de las personas con problemas de juego no consiste en si pierden más o menos dinero, sino si alteran de forma significativa su vida. Los datos presentados hacen referencia a que este efecto ya se ha producido en el caso de los jugadores patológicos y señalan que probablemente también en el de los considerados jugadores problema.

Tras esta consideración se procederá a analizar de forma más detallada los resultados obtenidos.

Consumo de bebidas alcohólicas: se da un incremento progresivo en este consumo desde los que no juegan hasta los jugadores patológicos. Así, por ejemplo, referido al consumo de licores, mientras que en los grupos de no juega, jugador de bajo riesgo y jugador en riesgo reconocen que consumen alguna vez entre un 37% y un 40%, estos porcentajes suben al 48,3% en los jugadores-problema y al 58,8% en los jugadores patológicos. Es decir, el porcentaje de jugadores patológicos casi dobla al de las personas que no juegan.

Con todo, el dato más específico, la puntuación en el CAGE, como instrumento de "cribado" para problema de alcoholismo, señala que un 26,5% de los jugadores patológicos probablemente tengan problemas con el consumo de alcohol, frente a un 7% de los que no juegan o los jugadores de bajo riesgo, es decir, un porcentaje 4 veces

mayor de problemas de alcoholismo entre los jugadores patológicos. Estos datos confirman nuevamente lo ya indicado en el apartado anterior: la estrecha relación o comorbilidad entre problemas de juego y de alcohol, por lo demás esperada a partir de la literatura específica al respecto.

También aparecen diferencias en el consumo de tabaco. El consumo de cigarrillos en los 3 primeros grupos oscila entre el 36% y el 39%, subiendo al 75,9% en los jugadores-problema y al 61,8% en los jugadores patológicos. Otra vez, resulta casi el doble en los últimos grupos respecto a los primeros, diferencias que son claras y significativas. Estas diferencias, que no aparecían al comparar jugadores y no jugadores en el apartado anterior, señalan que lo que diferencia no es el jugar o no jugar, sino el tipo de juego o implicación en él.

Estos resultados van en la línea de la mayoría de los estudios anteriores, en los que se ha destacado que la mayor implicación con el juego se asocia a un incremento en la realización de distintas conductas adictivas. Los resultados de este estudio reflejan especialmente bien esta asociación en el caso del consumo de alcohol y de tabaco.

En las actividades de ocio aparecen pocas diferencias, únicamente en salir de copas y/o beber, pues salen menos los que no juegan y también salen menos los jugadores patológicos y los jugadores-problema.

Un resultado interesante aparece con el uso de las nuevas tecnologías. Aquí encontramos que los jugadores patológicos y problema hacen un mayor uso de Internet y de los videojuegos, aunque, por otro lado, los que no juegan también hacen un uso importante de Internet y de las redes sociales. Probablemente en parte estos datos estén reflejando el uso de Internet para conductas de juego entre los jugadores con problemas. No estaría de más ver hasta qué punto aparece una relación entre las conductas de juego y el uso abusivo de Internet; de hecho, el reciente DSM-5 incluye ya entre sus diagnósticos el de "Adicción a juego en Internet" (aunque hace referencia al juego sin apuesta económica). Con el desarrollo de los juegos con apuesta económica por Internet es de esperar que ambas realidades, juego e Internet, se retroalimenten mutuamente, incrementando los problemas asociados a ambos tipos de actividad.

Destaca la reducción en la red social cuando hay problemas de juego. Mientras que los tres primeros grupos (no jugadores, jugadores de bajo riesgo y jugadores en riesgo) señalan tener amigos en porcentajes elevados (del 85% al 94%), estos porcentajes se reducen entre de los jugadores problema y patológicos (del 68% al 70%). Esta reducción en la red social en parte es explicable dado que la actividad de jugar suele llevarse a cabo de forma solitaria. Pero esta reducción de la red social tiene implicaciones importantes: por un lado, una menor posibilidad de disfrutar de las

interacciones personales; por otro, menos personas en quienes apoyarse y también menos personas a quienes pedirles ayuda si lo precisan.

Por lo que hace referencia a los temas de salud y calidad de vida, hay un cuadro bastante homogéneo entre todos los grupos, pero también aparecen algunas diferencias. En general, todos los grupos consideran que tienen una buena salud. Sin embargo, los jugadores problema y patológicos reconocen que se aburren más, que duermen menos el número de horas consideradas adecuadas (presentan los mayores porcentajes entre los que duermen menos de 6 horas y más de 10 horas) y que toman más pastillas para dormir que los otros grupos. También están menos satisfechos con la vida (media de 6,97 y 6,90 los jugadores patológicos y problema) que los que no juegan y los jugadores de bajo riesgo (media de 7,50). Esto puede ser una consecuencia del excesivo tiempo dedicado al juego, de la preocupación que le acarrea su conducta de juego, el no lograr el objetivo de lograr dinero como ellos desean y en la cantidad que desean, la repercusión a nivel somático y psicológico de su adicción, etc.

Lo que muestran estos datos es que hay un patrón claro diferencial que se va manteniendo en las distintas variables entre los jugadores patológicos y jugadores-problema y los otros grupos, especialmente en relación a los que no juegan y a los que son jugadores de bajo riesgo. Este patrón claro también se refleja en una peor calidad de vida entre los jugadores patológicos y problema.

Llama la atención que un 39% de los jugadores patológicos reconoce que padece una enfermedad física frente a solo el 10%-13% de los no jugadores o de los jugadores de bajo riesgo. También el 21% de los jugadores patológicos reconoce que actualmente tiene algún problema psicológico, frente a solo un 2%-3% de los que no juegan o jugadores de bajo riesgo. Igualmente, un porcentaje importante de los jugadores patológicos y jugadores problema ha estado en tratamiento para la depresión, la ansiedad o problemas de adicciones. Esta asociación constante entre mayores problemas físicos y psicológicos entre los jugadores patológicos y problema, aunque no permite establecer relaciones causales por la forma de obtener los datos, señala, a falta de otras explicaciones alternativas, que probablemente estén reflejando los efectos de sus conductas de juego. Dada la forma de obtención de los datos, esa parece ser la única diferencia importante: los que son diagnosticados como jugadores patológicos o problema presentan significativamente más problemas físicos y psicológicos, y en general muestran una peor calidad de vida.

El que un porcentaje importante de los jugadores patológicos (39%) y problema (15%) reconozca que tienen familiares o amigos con problemas de juego (el 47% de los jugadores patológicos y el 27% de los jugadores problema) era de esperar, pues, al girar

una parte importante de su vida cotidiana alrededor del juego, es lógico que coincidan con personas con estos problemas.

El que tanto los jugadores patológicos como los jugadores problema se consideren a sí mismos como más impulsivos y más nerviosos/excitables que los otros grupos coincide con la hipótesis de los problemas en el control de impulsos que subyacen a muchos de los jugadores. De hecho, todavía en el DSM-IV-TR se considera la "ludopatía" como un problema de control de impulsos, más que como un problema adictivo (el DSM-5, sin embargo, ha cambiado al respecto). En cualquier caso, los datos reflejan estas dificultades con el control de impulsos entre los jugadores patológicos y en los jugadores- problema, a la vez que señalan vías posibles de actuación de cara a intervenciones preventivas y terapéuticas.

3.- Juegos SELAE, juegos ONCE y OTROS juegos. Para poder clarificar mejor los datos obtenidos, y tener una idea más clara de las comunalidades y diferencias que existen en distintos tipos de juegos en las variables analizadas, se consideró a las personas agrupadas en tres categorías: los que juegan a juegos SELAE, los que juegan a juegos ONCE y los que juegan a OTROS juegos.

Como en ocasiones anteriores, el hecho de jugar a un tipo de juego, por ejemplo juegos de la SELAE, no contemplaba si también se jugaba o no a otros.

En la mayoría de las comparaciones no aparecen diferencias apreciables entre las puntuaciones obtenidas por los tres grupos de juegos. Sin embargo, cuando aparecen, la dirección suele ser bastante similar: proximidad de las puntuaciones de los que juegan a juegos SELAE y ONCE y diferencias en las puntuaciones de estos dos grupos con respecto a las de los que juegan a los OTROS juegos. En general, como se ha visto en apartados anteriores, parece reflejarse también en los hábitos de vida cotidiana dos grupos: por un lado, los que juegan a SELAE y ONCE; por otro, los que juegan a OTROS juegos.

Así, en el consumo de alcohol los consumos son semejantes entre los tres grupos. Sin embargo, el consumo de tabaco es significativamente mayor entre las personas del grupo de OTROS juegos.

En las variables evaluadas de ocio únicamente aparecen diferencias en salir de copas y/o bailar, en donde salen más los del grupo de OTROS juegos.

Un resultado interesante en la comparación entre estos grupos es que en el apartado de uso de las nuevas tecnologías destaca que los que juegan a OTROS juegos tienen el doble de uso de videojuegos (32,4%) que las personas que participan en los otros tipos de juego (sobre el 13%-15%). Esto también es debido a que una parte de los que juegan a juegos de azar por Internet están en esta categoría de OTROS juegos. En

la misma línea, las personas del grupo de OTROS juegos hacen un mayor uso de Internet, ordenador y redes sociales que los otros grupos.

En los temas de salud los resultados son semejantes para los tres tipos de juegos. Lo mismo ocurre con la satisfacción con la vida.

Donde hay diferencias entre los tipos de juegos es en el conocimiento de personas con problemas de juego, bien sean familiares, o bien sean amigos. Sin ser diferencias tan importantes a las encontradas cuando se comparaba los 5 tipos de jugadores, sí que indican una progresión continua SELAE (9%), ONCE (10,4%) OTROS (12,6%) con respecto a si conocen a familiares con problemas de juego, que sube algo (15,6%, 15,1% y 19,4%, respectivamente) cuando se refieren a si conocen un amigo con problemas de juego.

No hay diferencias en la presencia de una enfermedad física entre los tres grupos. En cambio, sí que hay ligeras diferencias en haber estado en tratamiento por problemas psicológicos, y concretamente haber estado en tratamiento por depresión, ansiedad o adicciones. En todos los casos siempre encontramos que el grupo OTROS juegos tiene un porcentaje mayor que los otros tipos de juego para la depresión (9,5%), ansiedad (7%) y adicciones (3,4%).

Un resultado interesante aparece en el grupo de OTROS juegos al considerarse los sujetos más impulsivos o más nervioso/excitable, ya que en ambos casos tienen una mayor puntuación en esta variable, a nivel significativo, los que llevan a cabo OTROS juegos en comparación con los que no.

Todo lo dicho hasta aquí para la comparación entre estos tres grupos de juegos indica que es el grupo de personas que juegan a OTROS juegos el que tiene, en función de las variables evaluadas, una mayor afectación de sus hábitos de vida, aunque las diferencias son mucho menores de las encontradas al comparar los cinco tipos de jugadores, y en concreto a los jugadores patológicos y problema.

4.- Conclusiones. Los resultados en los hábitos de vida en función de si la persona juega o no juega a los distintos juegos de azar muestran un cuadro relativamente homogéneo entre ambos grupos, con pocas diferencias entre ellos, excepto aquellas en donde aparecen diferencias a favor de los jugadores en el mayor consumo de alcohol (vino, cerveza, combinados), menor uso de ordenador, Internet, videojuegos y redes sociales. Asimismo se consideran con peor salud, conocen a más amigos o familiares que han tenido problemas de juego y reconocen tener más enfermedades físicas y psicológicas que los que no juegan.

La comparación en función de los que no juegan a nada, los jugadores de bajo riesgo, los jugadores de riesgo, los jugadores-problema y los jugadores patológicos

indica un patrón claro de diferencias en muchas variables entre los que no juegan y los que son jugadores de bajo riesgo, que están en un extremo, frente a los jugadores problema y los jugadores patológicos en el otro extremo. En el punto intermedio están los jugadores en riesgo. Destacan sobre todo en el consumo de alcohol, consumo de cigarrillos, problemas físicos y psicológicos, tener menos amigos, padecimiento de enfermedades físicas, dormir peor y tomar más pastillas para dormir, así como haber padecido distintos trastornos mentales en su vida como depresión, ansiedad o adicciones, mayor sospecha de problemas con el alcohol y reconocer tener más amigos y familiares con problemas de juego.

La comparación de los tres grupos de juegos, SELAE, ONCE y OTROS, indica que los resultados son semejantes entre ambos grupos. Cuando aparece alguna diferencia apreciable, esta va a aparecer en el grupo de OTROS juegos, en el que la puntuación van a incrementarse señalando un mayor riesgo de problemas. Esto se achaca en parte a que tanto los juegos de la SELAE como los de la ONCE son juegos más pasivos, mientras que los que están en la categoría de OTROS juegos son juegos más activos, ya que en estos se incluyen las máquinas recreativas, el bingo, el casino o el juego por Internet. O, dicho de otro modo, mientras que los primeros son juegos más sociales y más normalizados, sin tener un resultado inmediato, los segundos son juegos de mayor riesgo, de resultado más inmediato. Es en estos últimos en donde la persona tiene que ejercer un mayor control ante los mismos y también muchos de ellos saben que el riesgo de adquirir una adicción ante ellos es mayor.

7.5.- Resumen

Resumen

-Hábitos de vida de jugadores y no jugadores:

- En general hay escasas diferencias entre los grupos.*
- Los jugadores consumen más alcohol, usan menos las nuevas tecnologías, se consideran con peor salud y tienen más problemas físicos y psicológicos. También conocen a más familiares y amigos con problemas de juego.*

-Hábitos de vida en función de 5 categorías de jugadores:

- Tres grupos diferenciados por sus hábitos de vida:*
 - a) No jugadores y jugadores de bajo riesgo;*
 - b) Jugadores de riesgo;*
 - c) Jugadores-problema y patológicos.*

-Los jugadores patológicos y problema, en comparación con los otros grupos, presentan: mayor consumo de alcohol y cigarrillos, más problemas físicos y psicológicos, más enfermedades, peores hábitos de sueño, más trastornos

mentales (depresión, ansiedad o adicciones, en especial al alcohol), una menor red social de amigos, y reconocen tener más amigos y familiares con problemas de juego.

-Hábitos de vida en función de tres tipos de juego:

-Escasas diferencias entre los tres grupos

-Cuando aparecen diferencias, suelen estar en el grupo de juegan a OTROS juegos: mayor consumo de cigarrillos, usan más las nuevas tecnologías, reconocen tener más amigos y familiares con problemas de juego, han recibido más tratamiento por depresión, ansiedad o adicciones y se consideran más impulsivos y excitables.

Parte 8ª.- DISCUSIÓN Y CONSIDERACIONES FINALES

Indice
8.1.- Consideraciones a la encuesta: <ul style="list-style-type: none">8.1.1.- Encuestas nacionales y fechas8.1.2.- Muestra8.1.3.- Cómo se obtiene la información8.1.4.- Filtros de datos8.1.5.- Cómo se identifican los problemas de juego8.1.6.- Consideración sobre los porcentajes de jugadores8.1.7.- Áreas que cubre el estudio
8.2.- Juego en España <ul style="list-style-type: none">8.2.1.- Cuantos juegan8.2.2.- A qué juegan8.2.3.- Cuánto juegan8.2.4.- Tiempo dedicado al juego.8.2.5.- Motivos para jugar8.2.6.- Accesibilidad de los juegos.8.2.7.- Peligrosidad de los juegos.
8.3.- Jugadores en España de juegos de azar <ul style="list-style-type: none">8.3.1.- Jugadores según la modalidad de juego (presenciales y on-line)8.3.2.- Jugadores según el género8.3.3.- Jugadores según la edad8.3.4.- Jugadores según el estado civil8.3.5.- Jugadores según la situación laboral8.3.6.- Jugadores según el nivel de estudios8.3.7.- Jugadores según el nivel de ingresos8.3.8.- Jugadores según la Comunidad Autónoma
8.4.- Juego en función de los tipos de juego
8.5.- Problemas de juego: <ul style="list-style-type: none">8.5.1.- Jugadores patológicos y jugadores problema8.5.2.- A qué juegan8.5.3.- Cuanto juegan8.5.4.- Problemas de juego según género8.5.5.- Problemas de juego según la edad8.5.6.- Problemas de juego según el estado civil.8.5.7.- Problemas de juego según nivel de ingresos personales y familiares.8.5.9.- Problemas de juego según nivel de estudios8.4.10.- Problemas de juegos según la situación laboral8.4.11.- Problemas de juegos según la Comunidad Autónoma
8.6.- Pensamientos sobre el juego y distorsiones cognitivas
8.7.- Juego y estilos de vida. <ul style="list-style-type: none">8.7.1.- Hábitos cotidianos8.7.2.- Salud, calidad de vida y problemas y trastornos psicológicos8.7.3.- Consideraciones finales

CAPITULO 8.- DISCUSIÓN Y CONSIDERACIONES FINALES

8.1.- Consideraciones a la encuesta

La encuesta realizada es de ámbito nacional con 3.000 participantes. Muestreo aleatorio estratificado por Comunidades Autónomas, controlando edad, género, ciudad, provincia y CC AA. Entrevista presencial, realizada en 195 puntos, según cuotas, con una duración media de 21 minutos. Se controla género y edad por municipio. Error maestral $\pm 1,83\%$.

8.1.1.- Encuestas nacionales y fechas.

Es la primera encuesta de ámbito nacional en España, lo que supone un cierto retraso en comparación con otros países de nuestro entorno (Suecia, 1999; Reino Unido, 2000, 2007, 2011; Alemania, 2006, 2007, 2009; Francia 2011; Canadá, 2005, 2011). También hay que señalar que no todos los países tienen encuestas nacionales, y que no todas las encuestas son comparables en términos de calidad. Ciertamente es que en España ya se dispone de una encuesta sobre el juego y una encuesta realizada en condiciones de calidad comparables a las de los países de su entorno que disponen de ellas.

8.1.2.- Muestra.

Una muestra de 3000 personas es importante pero no es de las más numerosas. Atendiendo al número de personas estudiadas el de este estudio se sitúa hacia la parte baja de las muestras estudiadas en las encuestas nacionales. Aunque hay muchas variaciones, pues en algunos casos no se llega a esas 3.000 personas y en otros casos se habla de 25.000 o incluso casi 35.000, la mayoría de las más recientes tienen muestras de alrededor de 7.000 personas (ver tabla 8.1). En resumen la muestra estudiada es adecuada, si bien el número de personas incluidas es comparativamente más bajo que la media de los estudios nacionales más recientes.

8.1.3.- Cómo se obtiene la información.

El tamaño muestral no es la única variable a considerar, la forma en que se recaba la información también es muy importante. En esta encuesta se ha obtenido a través de entrevistas presenciales en la calle, lo que se considera la forma más adecuada. En otros casos la información se ha obtenido mediante entrevista telefónica, cuestionarios remitidos por Internet, o entrando en una página *web* a contestarlas. Así Stöver (2006) en Alemania obtiene los datos con un 50% de entrevistas por teléfono y

otro 50% de personas que responden a un cuestionario en el ordenador. Kairouz et al., (2011), en Canadá, obtiene los datos con entrevista asistida por ordenador. Wardle et al., (2007 y 2011); entrevista personal habitualmente en la casa de las personas seleccionadas. Costes et al.; (2011), incluyen las preguntas sobre juego en una entrevista de salud general, y sólo las pasan al 12.2% de los 25.034 entrevistados, es decir 3.050, con la característica de que están filtrados por dos condiciones: haber jugado más de 52 veces el año anterior y /o haber gastado más de 500€ en el juego en el año anterior. Así pues, por la forma de obtener la información, en el presente trabajo, aun con una muestra más reducida parece disponerse de información recogida de forma más adecuada que otros con muestras más amplias.

8.1.4.- Filtros de datos.

Un aspecto a destacar es este filtrado de datos al que se hace referencia cuando se considera el trabajo de Costes et al. (2011) y que no es el único estudio en que se realiza (ver Stöver, 2006). Es lógico utilizar un cierto filtrado, de hecho al escoger unas personas y no otras ya se están filtrando los datos. El filtrado realizado en el estudio de Costes et al. (2010), supone excluir a casi el 90% de la muestra. Por otro lado fija, para seleccionar a los jugadores a estudiar, unas cifras elevadas de juego anual (frecuencia -5 veces- y cantidad de dinero -500€-), que excluiría a un número importante de personas con problemas de juego. De hecho en este estudio se ha señalado que la media anual de inversión de dinero en juego de los jugadores problema es de 467€, por lo que se excluiría a más de la mitad de éstos. Otro tanto, o incluso más, podría decirse al respecto de los jugadores de riesgo, incluso también se perdería un porcentaje no despreciable de los jugadores identificados como patológicos dada la amplia variación de su gasto. En otros casos (Stöver, 2007) se ha filtrado por el tipo de juego (se considera básicamente jugadores de loterías). Un filtrado como el realizado en este trabajo, con 4 preguntas basadas en el NODS, y que presentan una alta correlación con los resultado del propio NODS, parece más adecuado. No obstante, como se ha señalado, es posible que no se hayan identificado algunos casos (mal cribados), pero también es cierto que se asegura que los identificados como jugadores patológicos o problema realmente lo son.

8.1.5.-Cómo se identifican los problemas de juego.

Especialmente importante es cómo se obtiene la información sobre las personas que presentan problemas relacionados con el juego. Los criterios de referencia para identificar a estas personas considerados más adecuados por la comunidad científica al respecto, son los propuestos por la APA en el DSM-IV-TR que se incluyen en el capítulo

5. Como puede verse en la tabla 8.1, los instrumentos técnicos utilizados han sido variados. En algunos caso se ha utilizado el SOGS, es un cuestionario antiguo ya que se basa en los criterios de juego patológico del DSM-III (1980), que no son los mismos del DSM-IV-TR (2000). Además el SOGS ha tenido muchas críticas, entre ellas, una de las más relevantes, la de un elevado índice de falsos positivos, de forma que los estudios que lo utilizan probablemente presenten índices patológicos más altos de los valores reales,.

En otros casos se establecen las distintas categoría de jugadores de acuerdo con el DSM-IV (TR). Para hacerlo en algunos casos se han confeccionado una entrevista ad hoc siguiendo los criterios del DSM-IV, pero las preguntas concretas así como la fiabilidad de cada una de éstas pueden diferir. En otros casos se ha utilizado el CPGI, instrumento fácil de aplicar pero que no permite clasificar a los jugadores de acuerdo con los criterios del DSM-IV-TR, o al menos no de forma reglada y directa. De hecho cuando se utilizó para identificar a los jugadores patológicos el CPGI y el DSM-IV en la misma muestra (p.ej. Wardle et al., 2007 y 2011, en el Reino Unido) los resultados no coincidían, apareciendo porcentajes más bajos de jugadores con problemas de juego en el CPGI.

El NODS, como se expone en el capítulo dos, es el cuestionario desarrollado sobre los criterios del DSM-IV (los mismos que los del DSM-IV-TR), que cuenta con unos índices de fiabilidad y validez adecuados y que ha sido adaptado a muchos países, entre ellos España (Becoña, 2004). Parece pues el cuestionario más adecuado para utilizar en este tipo de encuesta y los datos obtenidos con su utilización, los realmente representativos y comparables. Este es el cuestionario aquí utilizado. En consecuencia cuando se dan cifras de “jugadores patológicos” a partir de cuestionarios o instrumentos que no se adaptan al DSM-IV-TR, debe entenderse que es una aproximación o interpretación de resultados y en consecuencia no tan directamente comparables.

**Tabla 8.1.-. Prevalencia de problemas asociados al juego en varios países.
(Encuestas Nacionales).**

Referencia	País	Jugador problema	Jugador patológico	Tamaño muestral	Instrumento
<i>Ronnberg, 1999</i>	Suecia	2	0.6	7.139	SOGS
<i>Abbot, 2000</i>	Nueva Zelanda	1.3	0.5	6.452	SOGS
<i>Gobierno australiano, 1999</i>	Australia	4.9	2.1	10.600	SOGS
<i>Sproston et al., 2000</i>	Reino Unido		0.6	7.700	DSM-IV SOGS
<i>Welte, 2001</i>	EE.AA.	5.5	1.9	2.638	SOGS
<i>Ilkas y Turja, 2003</i>	Finlandia	4	1.5	5013	SOGS
<i>Cox et all., 2005</i>	Canadá	2	0.5	34.770	CPGI
<i>Hong Kong Government, 2005</i>	Hong Kong	3.1	2,2	2.093	DSM-IV
<i>Stöver, 2006</i>	Alemania	0.6	0.56	8.000	DSM-IV
<i>Bonke y Borregaard, 2006)</i>	Dinamarca	0.4	0.3	8.000	SOGS NODS
<i>Jonsson, 2006</i>	Noruega	0.6	0.2	5.235	SOGS
<i>Wardle, et all. 2007</i>	Reino Unido	1.9	0.5	9.003	CPGI DSM-IV
<i>Bondolfi, 2008</i>	Suiza	1.3	0.5	2.803	SOGS
<i>Buth y Stöve, 2008.</i>	Alemania	0.64	0.55	7.981	DSM-IV
<i>Druine, 2009</i>	Bélgica	2	0.4	3.002	DSM-IV
<i>Goudriaan, de Bruin y Koerter, 2009</i>	Holanda	1.5	1	5.460	SOGS
<i>Meyer et al., 2009</i>	Alemania	0.6	0.2	7.980	SOGS
<i>Linnet, 2009</i>	Dinamarca	0.3	0.14		NODS
<i>Costes et al, 2011</i>	Francia	1.3	0.4	25.034	CPGI
<i>Kairouz, 2011</i>	Canada (Quebec)	1.9	0.6	11.888	CPGI
<i>Warde et all. 2011</i>	Reino Unido		0.9	7.756	DSM-IV CPGI
<i>NCPG, Singapur, 2012</i>	Singapur	1.2	1.4	3.315	DSM-IV

NODS=NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems

DSM-IV-DIS=DSM-IV-Diagnostic Interview Schedule del DSM-IV.

DSM-IV=criterios diagnósticos para el juego patológico del DSM-IV

CPGI= Canadian Problem Gambling Index

8.1.6.- Consideración sobre los porcentajes de jugadores.

Respecto a los resultados tanto de los porcentajes de juego, como de los efectos negativos del juego, conviene distinguir muy claramente entre los datos que reflejan el juego, o los problemas de juego en el último año (prevalencia anual), frente a los que consideran estos datos a lo largo de toda la vida (prevalencia vital). Lógicamente los datos de prevalencia anual son más bajos que los de prevalencia vital.

8.1.7.- Áreas que cubre el estudio.

Un último aspecto a destacar es el de los ámbitos o áreas a los que hace referencia el estudio. En la mayoría de las encuestas realizadas se recoge información muy centrada en el propio juego (frecuencia, tipo de juego, gasto) y las consecuencias en forma de problemas de juego. En esta encuesta, además de esta información se ha recogido una información más amplia para tratar de identificar no sólo la realidad del juego y sus problemas sino posibles determinantes de éste y también consecuencias sobre la vida cotidiana. Así se ha indagado sobre los motivos para jugar, la percepción del tiempo y dinero gastado, un análisis de pensamientos y distorsiones cognitivas relacionadas con el juego o los efectos que el juego puede producir alterando hábitos de la vida cotidiana. En ese sentido la amplitud de ámbitos abarcados en el presente estudio es poco habitual, y permite respuestas a cuestiones que no pueden abordarse con otras encuestas. Esta última parte también tiene alguna contrapartida, en especial la relativamente larga duración (media de 21 minutos aproximadamente), que tiene como efecto más evidente el que menos personas se animen a contestarla, aumentando así el porcentaje de rechazos.

8.2.- Juego en España

8.2.1.-Cuántos juegan.

Una gran parte de la población española (89,5%) ha jugado alguna vez a algún tipo de juego con apuestas (prevalencia vital). En este porcentaje no se incluye a aquellos españoles que juegan solo a la Lotería de Navidad, dadas las características especiales de ésta. Considerando ésta, prácticamente el 100% de los españoles juega a algún juego de azar, aunque sea de forma tan esporádica como una vez al año.

Estos porcentajes de jugadores son elevados en comparación con los obtenidos en otros países. Así, Kairouz (2011) para Canadá encuentra que en el último año han jugado el 70,5%, mientras que a lo largo de su vida han jugado el 86,4%, una cifra próxima a la encontrada en España. Sin embargo la mayoría presentan valores

inferiores. Stöver (2006), en Alemania encuentra que sólo un 39% de los alemanes jugó el pasado año, estimándose en un 75% la prevalencia vital. En Francia señalan (Costes et al., 2011) que el último año jugó un 47,8% juegos de azar con apuesta. En el Reino Unido, Wardle et al., (2007) encuentra que el 68% ha participado en juegos con apuesta el último año, mientras que en la encuesta posterior (Wardle et al., 2011) la cifra sube al 73% . Parece pues, en resumen, que los porcentajes de españoles que juegan son elevados en comparación con los encontrados en países del mismo entorno sociocultural.

8.2.2.- A qué juegan.

La inmensa mayoría juega de forma presencial, sólo un 4,3% lo hace por Internet y sólo un 1,6% en exclusiva por Internet. Las cifras obtenidas en otros países son dispares, siendo muy relevante tener en cuenta el año en el que se ha realizado cada estudio, pues en un sólo año pueden duplicarse los porcentajes de las tasas de juego por internet. También hay que tener en cuenta que la fechas en las que el juego por internet se ha regularizado legalmente en cada país, que en general son fechas bastante recientes (por ejemplo, en Francia en 2010 ó en España en 2011). En general parece que el juego por Internet en España presenta porcentajes inferiores a los de otros países próximo, así los porcentajes obtenidos por Costes et al.,(2011) en Francia llegan al 9,1%; los de Wardle et all. (2007) Reino Unido (4%-7%); Wardle et al. (2011) el 14%. Sin embargo Kairouz et al. (2011) en Canadá solo encuentra un 1,4%. En conclusión, parece que en España, al menos por el momento, se juega poco por Internet y menos que en países próximos. Por esta razón en este trabajo, dado el escaso porcentaje de jugadores en Internet, se hace fundamentalmente referencia al juego presencial, salvo que se indique lo contrario.

Los juegos preferidos por la población española son los juegos ofertados por la SELAE (Lotería de Navidad 65%, La Primitiva 38,2%, el Euromillones 20,4% y la Bonoloto 12,2%) y por la ONCE (el Cupón/Cuponazo, especialmente, 29.7%). Los 5 juegos más jugados son diferentes tipos de Loterías (un boleto, recibido o rellenado, que entra en sorteo de premios). De hecho, fuera de las loterías el juego que más seguidores tiene son las quinielas (11,%9 y después los “rascas” (7.1%). Otros juegos como la máquinas recreativas (3,2%), el Bingo (5,6%) o Casinos (1,1%) quedan muy atrás.

Esto es la tónica en prácticamente todos los países. Así Wardle et all (2007) en el Reino Unido encuentra que el 57% de los jugadores juegan a la Lotería Nacional, y un 12% a otras loterías, el siguiente juego en popularidad, los “rascas”, sólo llega al 20%. Todos los demás, menos las apuesta hípicas (17%) y máquinas recreativas

(14%), no llegan al 10%. En Alemania (Stöver, 2007) el 60% juega a las loterías. En Francia, el 75% de los “jugadores activos” (Coste et al (2011), aunque el 62% de estos juegan a los “rascas”, pero estos datos no son directamente comparables por la forma de obtención señalada. En Suecia (Rönneberg, 1999) señala que el 67% había jugado a lotería alguna vez y el 49% el último año. En Canadá el 65% ha jugado a la lotería, siendo el siguiente juego más frecuente la máquinas recreativas (10,1%) (Kairouz, 2011). Parece pues que alrededor del 60-65% de los jugadores juegan algún tipo de lotería, aunque en cada país hay diferentes tipos de loterías, mientras que los siguientes juegos en popularidad no suelen superar el 20%. Como datos de países diferentes a nuestro entorno puede señalarse el de Sudáfrica, dónde en la encuesta realizada en 2005 por Collins y Barr (2006) (N=3.003), señalan que el 87% ya habían jugado alguna vez a la lotería.

Quizá llama la atención la cifra tan baja obtenida en España con respecto al juego en máquinas recreativas, el 3,2% , muy inferior a lo señalado en otros países. En especial dado que en España son mucho más accesibles y que, además, obtienen una recaudación anual muy próxima a la de los juegos de la SELAE. Cabe pensar que en los juegos con un estigma social negativo, como es el caso de las máquinas recreativas, los bingos y los casinos, haya una cierta ocultación de los datos.

8.2.3.- Cuánto juegan.

En general, la cantidad media de dinero (y de tiempo) invertida mensualmente en el juego es pequeña (26 €) en relación con los ingresos habidos, si bien hay muchas oscilaciones de unos casos a otros. La pequeña variación entre el gasto del último mes (20€) y el promedio al mes del gasto del año anterior refleja quizá un tendencia a reducir los valores extremos. Llama la atención que el gasto medio en Lotería de Navidad (68€) sea tan elevado en comparación con esa media mensual.

Cuando se compara este gasto medio en España con el obtenido en las encuestas de otros países hay diferencias a reseñar. En Alemania (Stöver, 2007) señala que el 46.8% gasta menos de 20€ al mes, 82,7% de los jugadores gasta menos de 50€ al mes, el 12,7% entre 50€ y 100€ y otro 4,6% más de 100€. Las personas que juegan más de 100€ mensuales se encuentran con frecuencia entre los jugadores del casino (8,9%) y entre los jugadores de máquinas recreativas (6,8%). Los datos de (Kairouz, 2011) para Canadá señalan un gasto anual de 713,3 dólares canadienses (unos 512€, es decir unos 43€ por mes). Wardle et al. (2007) señala que la mayoría de los británicos gasta menos de 10 libras a la semana (es decir uno 47€ al mes). En Francia, dado que el estudio de Costes et al., (2011) tiene el sesgo ya señalado en la recogida de información, no se dispone de este dato, sólo que el 61% de los jugadores activos (el

12,2% de la muestra) juegan menos de 500€ al año (42€ al mes), pero claro está no se ha tenido en cuenta a la gran mayoría de los que juegan poco y pocas cantidades.

En resumen pues, el gasto en juego en España parece reflejar unas cantidades ligeramente inferiores (con frecuencia la mitad) de lo que se juega en otros países próximos. No obstante, cabe pensar que puede haber habido una ocultación o tergiversación del gasto a la baja por parte de los encuestados, especialmente en aquellos juegos que están más estigmatizados socialmente, como las máquinas recreativas, los casinos o los bingos. En esa dirección apunta que, a pesar de esas reducidas cantidades, un 14% de la muestra española considera que su gasto en juego es Mucho o Excesivo. Pero la realidad es que los resultados obtenidos señalan una reducida inversión en juego, inferior a la de países de su entorno.

8.2.4.- Tiempo dedicado al juego.

En general juegan muy poco tiempo, el 90% menos de 1 hora a la semana, y no llega al 1% los que dicen jugar más de 10 horas. No es un dato fácil de obtener en otras encuestas por lo que es difícil establecer si esto es o no habitual en otros países. Quizá hubiera sido interesante considerar la frecuencia de juego, aunque no son índices similares. Nuevamente destaca que a pesar de que el 90% dice jugar menos de 1 hora, el 9.2% considera que su tiempo de juego es mucho o excesivo.

8.2.5.-Motivos para jugar.

Respecto a los motivos para jugar, son variados, pero el fundamental es ganar dinero (86%). Hay también otros motivos que llevan a los jugadores a jugar, como la diversión (21%) o la costumbre (20%), pero resultan de mucho menor peso que el motivo fundamental (la expectativa de ganar dinero). Se ha señalado además que las motivaciones son diferentes en función del tipo de juego. Así, en concreto, los jugadores a OTROS juegos aunque también consideran como motivo en primer lugar ganar dinero, aumenta en mucho los porcentajes de jugar para divertirse y estar con otros. Con respecto al tipo de jugadores las diferencias en motivación con respecto a no jugadores o entre los distintos tipos de jugadores son más bien reducidas. Nuevamente es una cuestión no habitualmente formulada en la mayoría de las encuestas consultadas de otros países, por lo que es difícil saber si esto es la tónica general. Si lo incluyen las encuestas de Wardle et al. (2007 y 2011) en el Reino Unido. En la más reciente se evalúa a lo largo de una escala Likert de 4 categorías. El porcentaje de jugadores que señalan "siempre" (categoría máxima), es de 42% por la oportunidad de ganar; 30% por diversión; 28 para conseguir dinero; 11% es una actividad que realizo con mi familia y amigos; 10% es un *hobby* o pasatiempo. Todas las demás no llegan al 10%.

Como se ve los motivos son similares, sin embargo no los porcentajes. Ese 86% de la encuesta española de jugar para ganar dinero es muy superior al resto de los motivos, pero no sucede así en la del Reino Unido. No obstante la consideración de los técnicos y también de la mayoría de las personas, es que se juega a juegos de azar con apuestas fundamentalmente para ganar dinero. Quizá si se suman las alternativas “por la oportunidad de ganar” y “para conseguir dinero” de la encuesta de Wardle, pues parecen similares a la de “ganar dinero”, se estaría hablando de valores próximos (70%). Por otro lado, los porcentajes más elevados de juego para divertirse en el Reino Unido indican probablemente una mayor integración social del juego en las conductas de ocio en comparación con España.

8.2.6.-Accesibilidad de los juegos.

Es un factor determinante a la hora de elegir jugar en ellos. Los resultados ponen de relieve que los juegos considerados más accesibles son en general las Loterías de la SELAE y el Cupón de la ONCE. Luego aparecen las máquinas recreativas (28%), lo que hace dudar mucho del dato de que sólo juegue un 3.2%, y la quiniela (24%). Es muy probable que las máquinas recreativas y los bingos, aun estando muy presentes en la sociedad, se perciben como menos accesibles, quizá por el estigma social negativo. Finalmente ya se ha señalado posibles dificultades con la precisión de las contestaciones a esta cuestión, dado que juegos que se juegan en los mismos locales y con precios similares, presentan diferencias importantes en la evaluación de su grado de accesibilidad. Tampoco en esta cuestión hay referencias precisas de otras encuestas.

8.2.7.- Peligrosidad de los juegos.

Respecto al grado de peligrosidad, los juegos de la SELAE y de la ONCE se perciben como poco peligrosos por gran parte de las personas encuestadas, prácticamente ninguno de ellos ha sido señalado por más del 10% de los encuestados. Por el contrario, la mayoría de las personas estudiadas atribuye un elevado riesgo de adicción a las máquinas recreativas (81,2%), Bingo (74%), Casinos (68%) y Cartas (61%), y en menor medida, a las apuestas deportivas.

Los resultados son en parte similares a lo encontrado en otros países y parece responder bastante a la realidad reflejada por el número de problemas que se asocian a estos juegos en comparación con las loterías. Kairouz (2011) en Canadá, señala que los jugadores con problemas son los que presentan porcentajes de juego más altos en Máquinas recreativas (55%), Aparatos de Lotería video (43%) y Bingo 17%). Stöver (2007), en Alemania señala que los juegos asociados a más problema son las apuestas deportivas, seguido por los juegos del casino y en tercer lugar las máquinas recreativas.

Los datos del estudio francés (Costes et al., 2011), hay que tomarlos con precaución dado el sesgo comentado, porque sólo se refieren a los jugadores activos. Entre estos son la Lotería Video (41%) y las apuesta deportivas (36%) los que más se asocian con problemas. La encuesta de Wardle et al., (2007), refleja un escasa prevalencia de problemas en los jugadores de máquinas recreativas (2.6%), siendo los juegos que mayor prevalencia de problemas presentan diferentes tipos de apuesta (*Spread Betting* -12,7%; *Fixed odd bettings terminals*-11,2% y *Betting Exchange* -9.8%). Finalmente En la encuesta de Wardle et al., (2011) sin embargo es el póker en pub/clubs, el juego considerado más peligroso /20,3%), seguido de las apuesta a carreras de perros (19,2%) y los juegos de casino (13,9%) al menos entre los jugadores regulares.

Parece pues que hay diferencias importantes en los juegos considerados más peligrosos y/o que se asocian con más problemas. Además de la presencia del póker en el Reino Unido, fuera de España se señala especialmente a las apuestas deportivas, que en España no son consideradas muy peligrosas, mientras que las máquinas recreativas son consideradas peligrosas en algunos países pero no en todos, o al menos no en la forma en que se puede acceder a ellas. Parece lógico esperar, de acuerdo con estos resultados, que en breve también las apuestas deportivas alcancen un mayor desarrollo y también una mayor capacidad de generar problemas en España.

8.3.- Jugadores en España de juegos de azar.

8.3.1.-Jugadores según la modalidad de juego (presenciales/on-line).

Mayoritariamente se juega de forma presencial, el 73% del total de la muestra, (el 98% de los que juegan e identifican cómo juegan). De momento, pues, la gran mayoría de los españoles prefieren jugar de forma presencial. Ciertamente es que para muchos de los juegos no hay alternativa *on-line* de momento, por ejemplo para las máquinas recreativas, pero cuando la hay, por ejemplo en el caso de los juegos de la SELAE, las diferencias entre una y otra modalidad son grandes. No obstante, el juego *on-line* está desarrollándose con rapidez, en especial a partir de su regulación en 2011. En comparación con otros países ya se ha considerado (ver punto 2.1), cómo los porcentajes son algo menores, en especial si se tiene en cuenta el año de realización de la encuesta. Es de prever que la progresión sea muy rápida, de forma que los porcentajes de españoles que jueguen por Internet aumenten significativamente cada año. Las facilidades de acceso, ya no solo desde ordenadores, sino de otros dispositivos, como los teléfonos móviles, tabletas, televisiones o videoconsolas, no cabe duda que ayudarán a desarrollar esta actividad. Por otro lado, cada año se irán incorporando al juego nuevos jóvenes (con un mayor dominio de estas nuevas

tecnologías), así como nuevos juegos *on-line*. Este sin duda es un reto actual en el ámbito de los juegos de azar: por un lado, facilitar la actividad del juego *on-line*; y, por otro, desarrollar nuevos juegos más acordes con las tecnologías actuales y no simplemente hacer lo mismo en otro medio. Es previsible, pues, la aparición de nuevos juegos de azar, en especial *on-line* y de forma relativamente inminente, especialmente dirigidos a los jóvenes que son los que menos se implican en las loterías. Con todo, dados los valores tan escasos de jugadores *on-line* (el 4,3% del total), las consideraciones de este informe por razones obvias deben centrarse en los jugadores presenciales.

8.3.2.-Jugadores según el género

Se ha identificado que los hombres (91,3%) juegan un poco más que las mujeres (887,7%). La diferencia, aunque significativa, es pequeña y resulta menor a la esperada atendiendo a los datos de otros países. Así la encuesta de Costes et al. (2011) señala que jugaron en el pasado año el 51,3% de los hombres y el 44,4% de las mujeres; para su curiosa submuestra de jugadores activos, 15,6% hombre y 8.8% mujeres. Lo mismo que en la muestra española se han constatado diferencias mayores en función del género al aumentar el gasto en juego. En la encuesta de Wardle et al. (2007) en el Reino Unido también se da una diferencia próxima: 71% hombres y 65% mujeres- En Canadá (Kairouz, 2011), obtiene porcentajes también similares, 73% hombres frente a 68% mujeres. En resumen, los hombre juegan un poco más que las mujeres, siendo esta diferencia en función del género en España algo menor, quizá por los altos porcentajes, que facilitan efectos de techo.

Sin embargo, esta pequeña diferencia en el porcentaje de jugadores oculta una realidad bastante distinta y con diferencias importantes:

- a) *Según el tipo de juego al que se juega*: en todos los juegos de la SELAE, salvo la Lotería Nacional, juegan más los hombres, en muchos casos de forma significativa y en algunos caso con diferencias importantes (Quinielas, 18% de hombres frente a un 5% de mujeres). En todos los juegos de la ONCE, salvo el *Eurojackpot*, juegan más las mujeres, siendo significativa esta diferencia en el cupón/cuponazo. En los OTROS juegos (Cartas, Máquinas recreativas, Casino), los porcentajes de juego de los hombres (17% en total) con frecuencia duplican a los de las mujeres (9,8%), llegando en algunos casos esta diferencia a multiplicarse por 10 (por ejemplo, en Casas de Apuestas). Solo en el bingo el porcentaje de mujeres es ligeramente superior, pero la diferencia no es significativa.
- b) *Según los problemas con los juegos*. En todas las categorías de problemas con el juego los porcentajes de los hombres son superiores, llegando en la categoría de

jugadores patológicos a multiplicar por 10 el porcentaje de las mujeres (2,1% frente a 0,2%). Estas diferencias son muy importantes y bastante mayores de las habitualmente consideradas (se hablaba de 1 mujer cada 3 o cada 5 hombres, pero aquí es 1 de cada 10). La diferencia de jugadores patológicos en función del sexo obtenida en este estudio se corresponde con los datos procedentes de los centros clínicos en donde los jugadores problemáticos buscan ayuda terapéutica en una proporción similar, una mujer por cada diez hombres.

Así pues, las diferencias en función del género son importantes. Es decir, los hombres juegan más que las mujeres y a juegos diferentes. En concreto, los hombres juegan especialmente más a los juegos considerados más peligrosos, por lo que los porcentajes de hombres con problemas de juego son mucho más elevados.

8.3.3.-Jugadores según la edad

Ya se ha visto que el juego está presente en todas las edades, incluso en edades en las que no está legalmente permitido jugar. Sin embargo, han aparecido diferencias interesantes en función de la edad, que reflejan unos porcentajes mayores de juego en las edades medias (35-60 años), con una tendencia creciente en estos rangos de edad. Sin embargo, hay una reducción de la frecuencia de juego en los extremos de edad: jóvenes de menos de 25 años y mayores de más de 60. Los resultados son próximos a los de la encuesta en el Reino Unido (Wardle et al., 2007), con un menor porcentaje de jugadores en el escalón inferior (16-24 años) y en el superior (más de 75 años), y porcentajes más elevados en las edades intermedias. Lo mismo sucede en la encuesta de Francia (Costes et al., 2011), porcentajes inferiores de juego en las casillas extremas (18-24 años y 65-75 años), siendo los de menos edad los que menos juegan. Los porcentajes mayores de juego aparecen en las casillas intermedias. Lo mismo sucede en la encuesta de Canadá (Kairouz, 2011).

En resumen los resultados se repiten de forma muy similar en todos los países considerados, marcando porcentajes de juego más bajos en las edades más extremas de la muestra (habitualmente hasta los 24 años y desde los 60-65 años). Es probable que estas diferencias, en parte, estén influidas por los menores ingresos de los jóvenes y también de los mayores a partir de la edad de jubilación.

También han aparecido diferencias importantes en función del tipo de juego. Curiosamente los jóvenes son los que más juegan a OTROS juegos. Quizá una posible explicación pueda provenir del tipo de motivación con que se acercan unos y otros al juego. Ya se ha visto que los que juegan más a OTROS juegos lo hacen especialmente por diversión y, además de por ganar dinero, por estar en contacto con otras personas.

Ambos tipos de motivaciones probablemente están más representadas en los jóvenes, que parecen considerar los juegos de forma algo diferente a la de los adultos.

También aparecen diferencias significativas en cuanto a la presencia de problemas de juego. Las edades de los jugadores con problemas son inferiores a las de los jugadores de bajo riesgo. Es posible que con el aumento de la edad se desarrollen más habilidades para controlar situaciones problemáticas, también que se reduzcan los niveles de impulsividad que parecen facilitar las conductas de juego patológico. Por otro lado, si los jóvenes juegan más a los juegos considerados más peligrosos, es lógico que los porcentajes de problemas de juego sean mayores.

En resumen, parece que en función de la edad va cambiando el perfil del jugador: aumenta el porcentaje de los que juegan (hasta los 60), se modifica el tipo de juegos practicados (de los más a los menos peligrosos) y se reducen los porcentajes de problemas con el juego.

8.3.4.- Jugadores según el estado civil

También el estado civil permite distinguir a los jugadores. En primer lugar, los solteros y viudos juegan menos. Aunque el estado civil no determina la edad, sí que es más probable que los solteros tenga menor edad y los viudos mayor respecto al promedio de la muestra. De esta forma, es posible que los datos sobre el estado civil estén bastante relacionados con la edad, y también con el nivel económico. Refuerza esta consideración el hecho de que los solteros sean también los que más juegan a los OTROS juegos.

También en la encuesta de Kairouz (2011) en Canadá parece que los solteros (la casilla incluye también “y recién casados”) son los que menos juegan. Sin embargo al haber unido a los viudos con los divorciados y separados no se pueden apreciar las diferencias vistas en la muestra española. Por el contrario, en la encuesta del Reino Unido (Wardle et al., 2007), también queda claro que los solteros juegan menos que casados y separados/divorciados, y ahora que se considera de forma independiente los viudos, también estos juegan menos, incluso menos que los solteros.

Con respecto a los problemas de juego, son los separados/divorciados los que presentan valores muy superiores en la categoría de jugadores patológicos. Es difícil explicar el porqué, salvo arriesgar la sugerencia de que pueden estar utilizando el juego como una estrategia de afrontamiento (obviamente inadecuada) a problemas relacionados con su separación. También quizá pueda reflejar la falta de una persona próxima que puede servir de referencia o control para conductas inapropiadas, como pueda ser, entre otras, el juego excesivo.

8.3.5.- Jugadores según la situación laboral

Nuevamente aparecen diferencias significativas. El grupo de estudiantes es el que menos porcentaje de juego presenta, en línea con lo indicado en los apartados anteriores: son más jóvenes y el porcentaje de solteros es superior. Sin embargo, en contra de lo indicado anteriormente, los jubilados no juegan menos, lo que hace que haya que replantearse por qué se juega menos al aumentar la edad.

En la encuesta de Kairouz (2011) en Canadá, los resultados son parecidos, los estudiantes son los que menos juegan, pero los parados también presentan porcentajes bajos de juego, próximos a los estudiantes, y juegan mucho menos que los que tienen trabajo. Los datos son similares en la encuesta de Wardle et al., (2007) en el Reino Unido, los estudiantes son los que menos juegan, y después parados y jubilados. Los trabajadores en activo los que más. Parece en consecuencia que la relación entre juego y situación laboral refleja de manera clara la importancia de la disposición de ingresos para jugar.

También hay diferencias en el tipo de juego. Las amas de casa presentan los porcentajes más elevados en juegos de la ONCE probablemente por ser mayoritariamente mujeres. Los estudiantes, en línea con los solteros y más jóvenes, aunque juegan menos, presentan los porcentajes más elevados de participación en OTROS juegos. Curiosamente los parados juegan aproximadamente tanto como los que trabajan y a los mismos juegos. Si se atiende a la situación de actividad laboral, la implicación en el juego es más alta entre las personas que se encuentran de baja laboral, que cuentan con mucho más tiempo libre y disponen básicamente de los mismos recursos económicos.

Sí aparecen de nuevo diferencias en cuanto a los problemas de juego, que afectan en mayor porcentaje a los parados, tanto en la categoría de patológicos como en la de problemáticos. Quizá la situación por la que atraviesan les lleve en algunos casos, como se sugería con los divorciados, a utilizar el juego como estrategia de afrontamiento para sus problemas. El que las amas de casa presenten los porcentajes más bajos de problemas de juego probablemente esté reflejando la menor incidencia de estos problemas entre las mujeres.

8.3.6.-Jugadores según el nivel de estudios

No aparecen diferencias en el porcentaje de jugadores en función de esta variable. En otros países, sí. Así en el Reino Unido (Wardle et al., 2007; 2011) las personas con titulación universitaria juegan menos que los demás. Lo mismo sucede en la encuesta de Canadá (Kairouz, 2011).

En el tipo de juegos solo hay unas ligeras diferencias en los porcentajes de juegos de la ONCE, superiores en los sujetos que cuentan con estudios primarios y secundarios. Aunque tampoco las diferencias son tan claras en la presencia de problemas de juego, se puede señalar una cierta tendencia a presentar más problemas de juego conforme menor es el nivel de estudios.

No obstante, en resumen, parece que esta variable tiene menor capacidad para distinguir entre los jugadores, entre los tipos de juego en los que se implican y en los problemas generados por el juego.

8.3.7.- Jugadores según el nivel de ingresos

Aunque se han obtenido datos sobre los ingresos personales y de la unidad familiar, y ambos datos guardan bastante relación, parece más adecuado centrarse en los datos referidos a ingresos personales, por ser estos más específicos para cada persona. Que la unidad familiar disponga de muchos ingresos no quiere decir que cada persona tenga fácil acceso a ellos.

En general, aparece una relación positiva y muy directa entre el nivel de ingresos (en especial personal) y la frecuencia de juego. Aunque quizá lo destacable es que, si no hay un mínimo de ingresos, el porcentaje de juego es menor. Aun así llama la atención ese 79% de personas sin ingresos que juegan. Al considerar el tipo de juegos, se obtiene la misma conclusión en los juegos de la SELAE y de la ONCE, es decir, que conforme aumenta el nivel de ingresos aumenta el porcentaje de jugadores. Sin embargo, la tónica cambia en OTROS juegos, donde los que más juegan son los que no tienen ingresos (el dato de los de más de 4.000 € es anecdótico). Es muy posible que este dato de nuevo recoja a los jugadores más jóvenes y estudiantes, y aunque no está claro cuál de estas variables es más relevante, probablemente la edad será muy importante.

En la encuesta de Kairouz (2011) en Canadá, los resultados se asemejan. Hay una relación clara y positiva entre el nivel de ingresos y el porcentaje de personas que juega. Lo mismo que se encuentra en las encuestas de Wardle et al.(2007; 2011) en el Reino Unido. También para Canadá (Marxhall, 2011) muestran esta relación entre cantidad de ingresos y porcentaje de juego. Sin embargo, cuando se analiza el porcentaje de los ingresos que representa el gasto en juego, la relación es completamente inversa, el porcentaje mayor lo dedican los de menores ingresos y va decreciendo hasta los de mayores ingresos. Parece pues clara la tendencia en todos los casos considerados, una relación positiva entre nivel de ingreso y porcentaje de jugadores, si bien el gasto proporcional con respecto a los ingreso es cada vez menor.

Las diferencias en problemas de juego sí son muy significativas. Las personas con más ingresos presentan asimismo más problemas de juego, subiendo hasta un 10,5% entre los que ganan de 2.500 € a 4.000 € (la categoría de 4.000 € ya se ha señalado que es demasiado reducida para ser considerada).

Habría que hacer algunas consideraciones al respecto de este dato, que puede ser extrapolable a resultados ya considerados. Se está analizando la frecuencia de juego, pero ese índice en algunos casos puede llevar a confusión. Si una persona juega una vez al mes y de forma muy reducida (en tiempo y dinero) cumple los criterios para sumarse a la frecuencia de los que juegan, igual que el que juega muchas veces y mucho (en tiempo y dinero). Pero solo esta mayor implicación es la que suele llevar al desarrollo de problemas. Es previsible que esto sea lo que están reflejando los datos. Hay pequeñas diferencias en el porcentaje de jugadores en función del nivel económico, pero probablemente grandes diferencias en la implicación de unos y otros. Aunque la disponibilidad de tiempo no tiene por qué ser menor en función de los ingresos, sí la cantidad de dinero disponible, entre otras cosas para el juego. Además, en el caso de sufrir pérdidas de dinero, si se dispone de poco, esto pondrá fin al juego; por el contrario, si se dispone de mucho, puede mantenerse más esta actividad. Así pues, probablemente esta sea una de las variables más relevantes a la hora de establecer diferencias con respecto a los problemas de juego.

8.3.8.- Jugadores según la Comunidad Autónoma

Lo que más resalta es la disparidad de datos por autonomías en los distintos apartados, lo que es probablemente reflejo de un aspecto muy relevante para el desarrollo del juego y también para la presencia de problemas de juego: la legislación o regulación al respecto. Las diferencias de regulación en las distintas autonomías probablemente sea lo que está reflejando esta disparidad en los datos obtenidos. Hay diferencias notables entre unos lugares y otros. Así, los archipiélagos (Canarias y Baleares) y el litoral mediterráneo (Comunidad Valenciana y Murcia) presentan las tasas más altas de jugadores (en torno a, o por encima del, 95% de jugadores). Por el contrario, el País Vasco, Navarra, Melilla y Cantabria cuentan con las tasas más bajas de jugadores (en torno al 75%-80% de jugadores). También se da una disparidad incluso mayor en los juegos a los que se juega, con oscilaciones especialmente importantes en los OTROS juegos (el 5,7% de Galicia 5,7% frente al 31% de Baleares).

Una consideración adicional al respecto. Hay acuerdo en considerar que a mayor disponibilidad de juegos mayor gasto en juego (Boujou et al., 2011). En las comunidades citadas con mayor juego hay dos variables que pueden explicar en parte estos datos. Una es que hay mayor población, lo que facilita más puntos de juego, y al

hacer éste más accesible se facilita una mayor cantidad de juego. No obstante este aspecto no se refleja en comunidades con una población relativamente elevada, como Madrid, por lo que haría que considerarla con cierta precaución. La segunda, que en esas comunidades el número de turistas es especialmente elevado, y para que estos jueguen se han establecido más puntos de acceso al juego, puntos de acceso en los que juegan tanto españoles como no españoles. Teniendo en cuenta que el número de turistas que visitan España cada años es significativamente superior al de los residentes en España, es lógico una mayor oferta de juegos en zonas más turística y de ahí la mayor accesibilidad para todos. De hecho Canarias, una de las comunidades que más turista recibe, presenta un 100% de porcentaje de jugadores, aunque esos porcentajes no se han visto acompañados de incrementos en los problemas de juego.

8.4.- Juego en función de los tipos de juegos

Tal y como ya se ha ido apuntando en el apartado anterior, los jugadores de la SELAE, ONCE y otro tipo de juegos, muestran claras diferencias, que se resumen en la siguiente tabla.

Tabla 8.2.- Comparación jugadores SELAE, ONCE y OTROS Juegos.

	SELAE	ONCE	OTROS JUEGOS
Jugadores	86,7%	33,3%	13,3%
Jugadores solo a este tipo de juego	48,5%	1,1%	1,4%
Juego compartido con...	Juegos ONCE: 26,5% OTROS Juegos: 6,2% Juegos ONCE y OTROS: 5,5%	Juegos SELAE: 26,5% OTROS Juegos: 0,2% Juegos SELAE y OTROS: 5,5%	Juegos SELAE: 6,2% Juegos ONCE: 0,2% Juegos SELAE y ONCE: 5,5%
Género	Mayor en hombres (88% vs. 85,5%)	Mayor en mujeres (35% vs. 32%)	Mayor en hombres (17% vs. 10%)
Edad	Menor en 18-24 años (59,5%) y 25-34 años (83%) Incremento a partir de 35 años con escasas diferencias (entorno 91%)	Menor en 18-24 años (24%) y 25-34 años (27%) Mayor a partir de 45 años (37-38%)	Mayor en 18-34 años (entorno 20%) Disminución en 35-44 años (15%) y sobre todo a partir de 45 años (entorno 10%)
Estado Civil	Menor en solteros (76%) Escasas diferencias resto grupos (90-92%)	Menor en solteros (27%) Mayor en viudos (42%) y separados (38%)	Mayor en solteros (18%) Escasas diferencias resto grupos (12-13%)
Situación laboral	Menor en estudiantes (64%), amas de casa (83%) y parados (85%) Mayor en personas en baja laboral (94%) y jubilados (92%)	Menor en estudiantes (23%) Mayor en amas de casa (37%)	Menor en amas de casa (9%) y jubilados (11%) Mayor en estudiantes (20%)
Estudios	Sin pauta clara (menor en Bachillerato 82,5% y mayor en estudios primarios 89%)	Sin pauta clara (menor en Formación Profesional 29,5% y mayor en estudios primarios 40%)	Sin diferencias significativas
Ingresos	Menor en personas sin ingresos (73%) En personas con ingresos: incremento a medida que aumenta el nivel de ingresos	Menor en personas sin ingresos (28%) Mayor en personas con ingresos más altos (por encima de 50% para ingresos superiores a 2500 euros)	Sin diferencias significativas

	SELAE	ONCE	OTROS JUEGOS
Comunidades Autónomas que más juegan	<ul style="list-style-type: none"> • Murcia (97%) • Canarias (94%) • Valencia (94%) • Castilla-León (93%) • Aragón (93%) • Baleares (92%) • Galicia (91%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Canarias (57%) • Valencia (52%) • Murcia (50%) • Baleares (46%) • Andalucía (44%) • Extremadura (43%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Baleares (31%) • Cantabria (22%) • Cataluña (17%) • Valencia (16%) • Murcia (15%) • Andalucía (15%)
Comunidades Autónomas que menos juegan	<ul style="list-style-type: none"> • Melilla (68%) • Cantabria (72%) • Navarra (74%) • País Vasco (77%) • Extremadura (81%) • Asturias (82%) • La Rioja (83%) • Andalucía (82%) 	<ul style="list-style-type: none"> • País Vasco (15%) • Melilla (16%) • Cantabria (16%) • La Rioja (18,5%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Galicia (6%) • Melilla (8%) • Aragón (8%) • La Rioja (8%) • Asturias (9%) • Navarra (9%) • Madrid (10%)
Gasto mensual en juego (promedio último año)*	97% menos de 60 euros (78% entre 0 y 29 euros)	92% menos de 60 euros (76% entre 0 y 29 euros)	85,5% menos de 60 euros (66% entre 0 y 29 euros) 2% 300 euros o más
Percepción del gasto en juego*	88% poco o regular (47% poco) 2% excesivo	84% poco o regular (44% poco) 3% excesivo	81% poco o regular (41% poco) 6% excesivo
Tiempo juego semanal*	97% menos 1 hora 1,5% 1-5 horas	91% menos 1 hora 7% 1-5 horas	61% menos 1 hora 30% 1-5 horas 3,5% más de 10 horas
Percepción tiempo de juego*	92% poco o regular (71% poco) 2% excesivo	100% poco o regular (91% poco)	84% poco o regular (44% poco) 2% excesivo
Motivos para jugar*	<ul style="list-style-type: none"> • Ganar dinero (88%) • Costumbre (18%) • Diversión (15%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ganar dinero (88%) • Costumbre (22%) • Diversión (19%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ganar dinero (75%) • Diversión (43,5%) • Estar con otras personas (23%) • Costumbre (21%)

	SELAE	ONCE	OTROS JUEGOS
Juegos más accesibles*	<ul style="list-style-type: none"> • Lotería primitiva (57,5%) • Cupón/cuponazo (42%) • Lotería Navidad (41%) • Euromillones (39%) • Lotería Nacional (35%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rascas (53%) • Cupón/cuponazo (47%) • Lotería Primitiva (38%) • Bingo (35%) • Lotería Nacional (32%) • Bonoloto (32%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lotería primitiva (63%) • Bonoloto (51%) • Cupón/cuponazo (46,5%) • Lotería Nacional (37%) • Lotería Navidad (37%)
Juegos menos accesibles*	<ul style="list-style-type: none"> • Otras apuestas (2%) • Lototurf (2%) • Quintuple plus (2%) • Quinigol (5%) • Eurojackpot (5%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Quinigol (0%) • Lototurf (3%) • Quintuple plus (3%) • Otras apuestas (3%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lototurf (2%) • Quintuple plus (2%) • Casas apuestas deportivas (2%) • Videojuegos con apuestas (2%) • Otras apuestas (2%)
Juegos más peligrosos*	<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas recreativas (81%) • Bingo (73%) • Casinos (67%) • Cartas (61%) • Casas apuestas deportivas (49%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bingo (76,5%) • Máquinas recreativas (68%) • Cartas (59%) • Casinos (59%) • Videojuegos con apuestas (32%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas recreativas (81%) • Bingo (77%) • Casinos (74%) • Cartas (67%) • Videojuegos con apuestas (28%)
Juegos menos peligrosos*	<ul style="list-style-type: none"> • Lototurf (2%) • Superonce (2%) • Quintuple plus (2%) • Quinigol (2,5%) • Eurojackpot (4%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bonoloto (0%) • Quinigol (0%) • Superonce (0%) • Casas apuestas deportivas (1%) • El Gordo Primitiva (3%) • Eurojackpot (3%) • Otras apuestas (3%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Quintuple plus (0%) • Casas apuestas deportivas (1%) • Euromillones (2%) • Bonoloto (2%) • Quinigol (2%) • Lototurf (2%)

NOTA: Para las variables marcadas con * se incluyen los datos de los sujetos que solo juegan a ese tipo de juegos.

Los datos indican que 76,1% de los participantes juegan solo a loterías (incluyendo juegos SELAE y ONCE). Es decir, la mayoría de los jugadores en España lo son de alguna forma de lotería, siendo mucho menor la implicación en otros juegos. No obstante existen algunas diferencias entre los jugadores de la SELAE y la ONCE: mientras buena parte de los primeros participan de manera exclusiva en juegos de la SELAE, la mayoría de los segundos comparten su participación en juegos de la ONCE con otros juegos, ya sean de la SELAE o, en menor medida, otros tipos de juegos.

En líneas generales, la participación en **juegos de la SELAE**, siendo muy alta globalmente, es menor en mujeres, personas jóvenes, solteras y estudiantes, características que están estrechamente interrelacionadas; en cambio juegan más las personas en situación de baja laboral y jubilados. También juegan menos las personas sin ingresos, incrementándose el gasto a medida que aumenta el nivel de ingresos de la persona. No obstante, el gasto medio de estos jugadores es bajo, como también lo es el tiempo dedicado al juego. Su principal motivo para jugar es ganar dinero, y en menor medida la diversión y la costumbre. En cuanto a la valoración de accesibilidad y peligrosidad de los juegos, se observa que en general consideran más accesibles los juegos más populares de la SELAE (a los que habría que añadir el Cupón/cuponazo de la ONCE), que son en los que probablemente participan, figurando también juegos de la SELAE entre los menos accesibles. Es de destacar además, que estos mismos juegos figuran entre los calificados como menos peligrosos, tal vez en relación con la falta de accesibilidad percibida, que podría estar indicando un cierto desconocimiento de los mismos. Por el contrario, los percibidos como más peligrosos son máquinas recreativas, bingos, casinos,... juegos todos ellos incluidos dentro de la categoría de OTROS juegos. Por Comunidades Autónomas, las que presentan mayores tasas de participación en estos juegos son las mediterráneas (Valencia y Murcia), las insulares (Canarias y Baleares), además de Castilla-León, Aragón y Galicia.

Los **jugadores de la ONCE** comparten muchas de estas características, con algunas diferencias específicas. En primer lugar, como ya se ha mencionado anteriormente, es muy poco frecuente que se participe solo en este tipo de juegos; la mayoría de las personas que juegan a la ONCE lo hacen también a otros juegos, sobre todo a los de la SELAE. Por otra parte, en este caso la participación es menor en jóvenes y mediana edad, solteros y estudiantes, mientras que es mayor en mujeres, personas viudas o separadas, y amas de casa. Al igual que sucedía con los juegos de la SELAE, juegan menos las personas sin ingresos, incrementándose el gasto a medida que aumenta el nivel de ingresos, si bien este en todo caso se mantiene bajo. También muestran un patrón semejante por lo que respecta al tiempo de dedicación al juego, a la percepción tanto del gasto como del juego, a los motivos para jugar, y a la percepción de

accesibilidad y peligrosidad de los juegos. Solo mencionar como dato diferencial la alta accesibilidad percibida en este caso para los Rascas, que probablemente tiene que ver con la participación en los mismos. También en este caso las comunidades con mayores índices de participación son las mediterráneas (Valencia y Murcia), y las insulares (Canarias y Baleares), a las que habría que añadir las del sur (Andalucía y Extremadura).

Frente a ellos los **participantes en OTROS juegos**, en los que se incluyen máquinas recreativas, bingos, casinos, cartas,... entre otros, muestran un perfil claramente diferenciado. Se trata de jugadores que suelen estar implicados en varios tipos de juegos, habitualmente además de estos Otros juegos, juegos de la SELAE o de la ONCE. Se da con mayor frecuencia en hombres, personas jóvenes, estudiantes y solteras, disminuyendo a medida que se incrementa la edad y en jubilados y amas de casa. Si bien en este caso el gasto en juego sigue siendo mayoritariamente bajo, se incrementa respecto a los dos tipos de juegos anteriores, llegando un 2% de los jugadores a gastar más de 300 euros al mes. Igualmente se incrementa el tipo de dedicación al juego, tal vez en relación con las propias características de los juegos en los que participan, llegando un 3,5% de los jugadores a invertir en este tipo de actividades más de 10 horas semanales. En consonancia con ello, la percepción que los jugadores tienen del gasto y el tiempo que dedican a jugar es más negativa, llevando un 6% a considerar excesivo el gasto, y un 2% el tiempo de juego. Es de destacar que aunque también aquí el ganar dinero sigue siendo la motivación mayoritaria en los jugadores, gana relevancia la diversión (presente en casi la mitad de los jugadores), y aparece como motivación relevante el estar con otras personas, lo que parece relacionarse nuevamente con las propias características de los juegos. No obstante, apuntan a un carácter más lúdico de la actividad en este tipo de jugadores. En cuanto a la accesibilidad y peligrosidad de los juegos, es de destacar la inclusión entre los menos accesibles de casa de apuestas deportivas, videojuegos con apuestas y otras apuestas, juegos encuadrados dentro de la categoría de OTROS en los que ellos participan, y que podrían estar indicando experiencias frustradas de acceso a los mismos. Por último, en cuanto a las diferencias por comunidades autónomas, aparecen de nuevo con altos porcentajes de jugadores Murcia y Valencia, y también Baleares, a las que habría que sumar Cataluña y Andalucía; es de reseñar, sin embargo, el alto porcentaje de jugadores de estos juegos en Cantabria, comunidad que en juegos de la SELAE y la ONCE aparece entre las que muestran porcentajes más bajos de jugadores, mostrando, por tanto, un patrón de juego muy específico.

8.5.- Problemas de Juego

8.5.1.- Jugadores patológicos y jugadores-problema

En conjunto, hay un 1,1% de jugadores patológicos y un 1% adicional de jugadores problemáticos que muestran dificultades en el control del juego y pueden estar en una fase de transición al juego patológico. La edad media de estas personas es de 40 años. A su vez, puede haber un 2,9% de personas que están en riesgo de adicción porque tienen una relación insana con el juego. Por el contrario, hay un 95% de jugadores que juegan como una alternativa de ocio sin estar implicados en ningún tipo de problemas. Estos datos en líneas generales están próximos a otros obtenidos a nivel nacional (Echeburúa, Becoña y Labrador, 2010) e internacional (Meyer et al., 2009; Griffiths, 2009).

Pero los porcentajes varían mucho en las distintas encuestas nacionales (ver tabla 8.1). Estos porcentajes, aparentemente tan distintos en realidad no lo son tanto. Ciertamente que el porcentaje en España es del 1.1% de jugadores patológicos, pero este dato recoge la prevalencia vital, frente a la práctica totalidad de los datos incluidos en la tabla que se refieren a prevalencia en el último año (por ejemplo los estudios más citados : Costes et al., 2011 en Francia, Kairouz, 2011, en Canadá, Stöve, 2006 en Alemania, y Wardle et al., 2007 y 2011 en Reino Unido).

También varían dependiendo del instrumento utilizado. En las encuestas de Wardle et al. (2007, 2011) en el Reino Unido, utilizan conjuntamente dos índices: DSM-IV y CPGI, y los resultados difieren, 0.6% (2007) y 0.9% (2011) jugadores patológicos según DSM-IV y 0.5% (2007) y 0.7% (2011) según CPGI. Esto en estudios especialmente rigurosos desde el punto de vista metodológico. La prevalencia obtenida en aquellos estudios que han establecido puntos de corte en función de jugar 52 veces por años y una cierta cantidad de dinero (entre otros Stöve, 2007, o Costes et al., 2011), también es lógico que señale porcentajes inferiores.

Probablemente el resultado final no sea tan diferente. Está claro que el uso del SOGS tiende a presentar porcentajes algo superiores debido al problema de falsos positivos señalado. El uso de CPGI no corresponde exactamente a los criterios del DSM-IV y se ha visto como presenta valores algo inferiores. También parece que los porcentajes de algunos países del Sudeste asiático son especialmente elevados. Se puede hacer una estimación a partir de los datos obtenidos, y considerar que el porcentaje del 1.1% de prevalencia anual en España, probablemente esté próximo a los porcentajes de 0.4-0.5% de prevalencia anual obtenido en algunos países de nuestro entorno.

Con todo no tiene sentido intentar negar una realidad importante, y un 1.1% de jugadores patológicos en España, más un 1% de jugadores problema debe ser una llamada de atención para cambiar de algún modo las normativa a fin de reducirlos. Hay países como Noruega, Alemania u Holanda que presentan porcentajes de juego patológico muy bajos y a los que habrá que mirar para ver cómo lo consiguen.

Un dato alternativo, que no suele aparecen en otras encuestas, es el del reconocimiento por parte de las personas de problemas de juego. El 1.5% de los encuestados así lo han reconocido, y aunque especialmente son los jugadores patológicos (dos tercios) y los problema (un tercio) los que se autorreconocen con problemas, no se incluyen todos. Es decir, como en toda adicción un primer problema es que los adictos no reconocen su problema,

8.5.2.- A qué juegan.

Los jugadores patológicos han tenido fundamentalmente problemas con máquinas recreativas (60.09%). Luego, pero ya a mucha distancia, con cartas y bingo (21.7%) y juegos de casino (8.7%). Los jugadores problema sin embargo señalan más problema con las cartas (44,4%), y después máquinas recreativas y bingo (22.2%). Finalmente los jugadores en riesgo con máquinas recreativas(75%) y cartas (37.5%), después bingo y casino (12.5%). Sólo hay s tres casos de jugadores patológicos que señalan jugar a juegos de la SELAE, y todos ellos son personas que al menos juegan también a dos de los denominados OTROS juegos, en concreto cartas, bingo y máquinas recreativas.

Estos datos apoyan las consideraciones sobre las personas en tratamiento por problemas de juego (jugadores patológicos y jugadores problemáticos), juegan fundamentalmente a las máquinas recreativas, a los bingos y a los casinos, lo que resulta coherente con la percepción de peligrosidad de estos juegos por parte de la población encuestada. En general, los juegos de la SELAE o de la ONCE no son peligrosos y están asociados al juego problemático o al juego patológico solo en aquellos casos de multijugadores que recurren a todo tipo de juegos (especialmente máquinas recreativas, casinos, bingos, etc.).

La realidad en otros países del mismo entorno es muy diferente. En el estudio de Kairouz et all. (2011) en Canadá aparece que los juegos más populares entre los jugadores con problema y de riesgo moderado son la máquinas recreativas y la Lotería video (55% y 43% respectivamente), a los que se juega con mucho menos frecuencia entre los jugadores sin problema (12.4% y 4,7% respectivamente).

En el estudio de Costes et all. (2011) en Francia se señala que los juegos a los que más juegan los jugadores patológicos (considerando los “jugadores activos”) son

las apuestas deportivas (27.2%), Póker (24.6%), la Lotería video (Rapido) (13%); las carreras de caballos (11.5%) y los “rascas” (10.7%). Por su parte los jugadores con riesgo moderado juegan preferentemente a la Lotería video (Rapido) (28.1%); las carreras de caballos (9.3%); las apuestas deportivas (8.8%), Póker (8%), y los “rascas” (6%). A la lotería solo juegan el 5% de los jugadores patológicos y el 3.4% de los jugadores de riesgo moderado.

En el estudio de Wardle et al., (2011), en el Reino Unido, los jugadores con problemas que juegan de forma regular, juegan preferentemente y por este orden a: Póker en el club/pub (20,3%); Carreras de perros (19,2%); juegos de máquinas on-line (17%); juegos de casino (13.9%); apuestas en eventos no deportivos (13.8%) y apuestas en terminales de juego (13.3%), el resto de los juegos no llegan al 10% . Si en lugar de considera a los jugadores regulares, se considera a los que han jugado alguna vez el pasado año, el mayor porcentaje de jugadores patológicos es el de los que han jugado a póker en el pub/club (12.8%), sin que ningún otro juego llegue al 10%, aunque vuelven a repetirse como más frecuentes los juegos señalados para los jugadores regulares. Con todo, este estudio supone cambios importantes con respecto a los resultados de Wardle et al. (2007), señalando lo dinámico de este ámbito, y más aún si se considera el desarrollo del juego on-line, algo que no se ha considerado todavía mucho pues el cambio importante se está produciendo después de 2010.

En resumen, en cada país el tipo de juegos que causan más problemas, o al menos los juegos a los que más juegan los jugadores con problemas, son muy diferentes. En España sin duda máquinas recreativas y después cartas, pero en Francia las máquinas recreativas no aparecen entre los primeros. En el reino Unido las cartas (Póker) sí, pero las máquinas recreativas no. En ambos Francia y el Reino Unido, las apuesta deportivas (caballos, perros, etc.) si parecen ente los considerados más problemáticos, pero en España las apuesta deportivas (esencialmente quinielas) apenas se señalan como peligrosos. Quizá una conclusión de esto es que no es sólo determinante el tipo de juego, sino también y especialmente las condiciones en las que se puede acceder a jugar. Probablemente el problema en España de las máquinas recreativas tenga que ver, al menos en una parte importante, en las condiciones establecidas que permiten acceder con suma facilidad a su utilización. Por otro lado, en todos los casos se evidencia que los diferentes tipos de loterías que se juegan de forma presencial son los juegos que menos se asocian a problema.

8.5.3.- Cuánto juegan:

Claramente los jugadores patológicos presentan un gasto en juego muy superior al resto de los jugadores, 104€ al mes frente al 17€ de los jugadores de bajo riesgo, es

decir multiplica por 6 gasto en juego reconocido en el último mes. También los jugadores en riesgo y problema gastan más del doble que los jugadores de bajo riesgo. Si se considera la cifra de gasto promedio al mes el último año, los valores crecen un poco (jugadores patológicos 124€, frente a jugadores de bajo riesgo 23€), pero los porcentajes prácticamente se mantienen. La encuesta de Costes et al.(2011), en Francia, señala que un 47% de los jugadores patológicos gastan 1500€ o más al año, y solo un 15% gasta menos de 500€ (42€ al mes). La encuesta canadiense de Kairouz et al. (2011), señala que el gasto anual de los jugadores con problemas es de 8596\$ canadienses (6154€), lo que supone un gasto mensual de 513€ , como se ve muy superior al de los jugadores patológicos españoles, pero también al resto de categorías de jugadores en Canadá gastan cantidades más elevadas que las de los españoles. Así, los jugadores de bajo riesgo gastan en promedio al año 3281\$, (2349€; 196€ al mes), los jugadores sin problema 390\$ (279€; 33€ al mes).

En resumen, es evidente que el gasto en juego de los jugadores patológicos es muy superior al resto de los jugadores, también que los jugadores problema y en riesgo tienen gastos superiores significativamente a los jugadores sin problemas. Por otro lado el gasto promedio de los jugadores patológicos españoles es más comedido que el de otros países. Se vuelve a insistir en no considerar como única variable de gravedad del juego patológico la cantidad de dinero gastada en juego. De hecho algunos jugadores patológicos, tanto de la muestra española como de otras muestras, pueden estar gastando cantidades mensuales muy bajas, incluso menores que el gasto medio de la muestra total. Ya se ha visto como la disparidad en el gasto es especialmente grande entre los jugadores patológicos. El problema central del juego no es la cantidad de dinero perdida o invertida, sino la pérdida de la calidad de vida en general.

8.5.4.- Problemas de juego según género

Reiteradamente ha sido puesto de manifiesto que los problemas son mucho más frecuentes en hombres que en mujeres, 2.1% versus 0.2% en jugadores patológicos, o 6.7% al considera las tres categorías, versus 3.2%. Entre los jugadores patológicos hay muchos más hombres que mujeres (ratio: 10/1), pero esta diferencia no es tan alta en el caso de los jugadores-problema y de los jugadores de riesgo, como también se señala en algunos estudios (Echeburúa et al., 2011).

En general en todas las encuestas de otros países aparecen estas diferencias de mayor número de jugadores patológicos entre los hombres. Así, Kairouz, 2011, en Canadá (jugadores problema y patológicos 3,8% hombres, versus 1,7% mujeres); Wardle, et al., 2011 en Reino Unido (2% jugadores patológicos hombres, versus 0.5% mujeres). La encuesta de Francia (Costes et al., 2011) presenta resultados bastante

distintos (76% de los jugadores activos son jugadores patológico entre los hombres, mientras que sólo un 63 % de los jugadores activos son hombres). En resumen, en todos los casos el porcentaje de jugadores patológicos hombres es superior al de mujeres, si bien varían de forma importante las diferencias. Así en el estudio de Canadá la proporción es 2:1; en el del Reino Unido 4:1; en España 10:1. La proporción tan elevada en España llama la atención y habrá que buscar explicaciones la respecto. No está claro cómo la normativa vigente puede estar facilitando estas diferencias, en función del género, por lo que habrá que buscar en otra dirección. Ya se ha señalado el estigma social mayor que suponen los problemas de juego en las mujeres, quizá una posible explicación sería un menor reconocimiento por parte de las mujeres de sus problemas de juego, pero esta explicación parece poco probable pues se ha visto, en esta misma encuesta, que las mujeres autorreconocen proporcionalmente más tener problemas de juego que los hombres. Quizá la explicación tenga que orientarse a los tipos de juegos a los que juegan preferentemente unos y otros. Son los hombres los que juegan diferencialmente más a OTROS juegos.

8.5.5.- Problemas de juego según la edad.

La edad media de los jugadores patológicos es inferior a la del resto de los jugadores, y ha aparecido una tendencia a un porcentaje menor de problemas de juego conforme avanza la edad. También estos resultados se repiten en otras encuestas de países próximos. Así en el Reino Unido (Wardle et al., 2011), los jugadores patológicos van descendiendo con cada tramo de edad considerada (desde 3.1% por debajo de 24 años, siguen 2.1%, 1.4%, 0.8%, hasta llegar a los 55 años, a partir de ese corte se mantiene en 0.4%). Datos similares aparecen en el estudio de Wardle et al., (2007). Sin embargo en el trabajo de Kairouz (2011) en Canadá no aparece esta tendencia. Si aparece que los más jóvenes presentan porcentajes más altos, pero los más bajos no están entre los mayores, sino en la franja de 45-65, si bien están unidos los que corresponden a jugadores patológico y problema según el CPGI. Con todo, parece apoyarse la tendencia de que los más jóvenes presenten más problemas de juego, a pesar de que jueguen menos. Posibles explicaciones pueden apuntar bien a un menor nivel de control de impulsos (típico de esas edades), junto con haber desarrollado menos estrategias de autocontrol. Por otro a su mayor implicación en los OTROS juegos, y su escaso interés en juegos de Loterías. Quizá una estrategia interesante para reducir esta situación sería la oferta de nuevos juegos que resultaran más atractivos para los jóvenes y que redujeran su uso de OTROS juegos.

8.5.6.- Problemas de juego según el estado civil.

El resultado más destacable de la encuesta es el mayor porcentaje de problemas entre los solteros (2.4%). En la encuesta de Kairouz et al., 2011 en Canadá, los separados y divorciados presentan las tasas más elevadas de juego patológico y problema, pero en el mismo grupo se incluye a los viudos, por lo que no es posible apoyar los datos de la encuesta española. Los datos de la encuesta del Reino Unido (Wardle et al., (2011) señalan como grupo con más jugadores patológicos a los solteros, seguidos de divorciados/separados y finalmente casados. Parece pues que la tendencia en el caso del estado civil es menos clara, salvo por el hecho de señalar a los separado/divorciados como grupo con más problemas. Quizá, como se aventura en otra parte de este informe, es posible que el juego se esté utilizando entre las personas de este grupo de separados/divorciados como un estrategia de afrontamiento de una realidad personal negativa, es decir que la conducta de juego constituyan una forma de afrontar (“escapar”) de una realidad considerada desagradable. Desde luego esta es una de las razones que dan a sus conductas de juego los jugadores patológicos durante el tratamiento psicológico.

8.5.7.- Problemas de juego según nivel de ingresos personales y familiares.

Aparece una relación muy directa y positiva, en España, entre niveles de ingresos y porcentajes de personas con problemas de juego. En la encuesta de Wardle et al., 2011, en el Reino Unido, la relación es completamente inversa, aumenta los jugadores patológicos conforme disminuyen los ingresos (sólo 3 categorías de ingresos). Los datos de la encuesta de Kairouz et al., (2011) en Canadá son muy similares a los de Wardle y completamente opuestos a los de la encuesta española. ¿Por qué estas diferencias?. No hay una explicación clara, y más aún si se considera el punto siguiente de nivel educativo. Quizá aporta algo de luz el trabajo de Wardle et al.,(2011), pues al analizar la relación, ya no entre nivel de ingreso absolutos, sino entre problemas económicos y juegos patológico la relación aparece especialmente clara, subiendo conforme aumentan estos (no problemas 0.5%; problemas leves 1.7%; problemas graves 2.9%; problemas muy graves 6.1%). Parece cómo si se recurriera al juego como estrategia para intentar aliviar estos problemas, y esta tendencia aparece más representada en los grupos de menores ingresos.

8.5.8.- Problemas de juego según nivel de estudios

Aparece una cierta tendencia a menores problemas conforme aumenta el nivel educativo. Al menos eso queda claro en los grupos de menor nivel (estudios primarios

y secundarios), pues son los que presentan porcentajes más altos de problemas (1.9% y 1.2% de jugadores patológicos en estudios primarios y secundarios; 0.8% y 1.8% en jugadores problema). Los resultados son similares en el estudio de Kairouz en Canadá, señalando un mayor porcentaje de jugadores patológicos y problema entre los que tienen estudios primarios y después los secundarios. Lo mismo sucede en los estudios del Wardle en el Reino Unido, una mayor presencia de problemas asociados a menores niveles educativos. Los datos de esta variable parecen de especial relevancia, pues es capaz de discriminar entre los jugadores con problemas de juego. Es de esperar que a menor nivel educativo haya también menores ingresos, y ya se ha visto como a menores niveles de ingresos había menor juego, pero más problemas de juego, salvo en la muestra española. Probablemente este dato pueda aclarar el punto anterior y señalar que ingresos y nivel educativo tienen un efecto parecido, pero de signo contrario.

8.5.9.- Problemas de juegos según la situación laboral.-

Llama la atención que los porcentajes mayores de jugadores patológicos (2.3%) y problema (1.6%) hayan aparecido entre las personas que están en paro. Porcentaje que en el caso de los jugadores patológicos duplican a los de la muestra total. En el estudio del Reino Unido (Wardle et al., 2011), también aparece que las personas en paro son las que presentan mayores problemas de juego patológico (3.3%, lo que multiplica casi por 4 el porcentaje de la muestra total). Datos similares, incluso con diferencias más abultadas, aparecen en el estudio de Kairouz et al. (2011) en Canadá. Los parados son los que presentan un mayor porcentaje de problemas (7.4%, incluyendo los correspondientes a jugador patológico y problema) frente a los trabajadores (1.9%). En ambos estudios son los estudiantes los que ocupan el segundo lugar en cuanto a número de problemas.

8.5.10.- Problemas de juegos según la Comunidad Autónoma.

Respecto a la procedencia geográfica, también hay diferencias en los problemas asociados al juego. Curiosamente no hay una clara relación entre el porcentaje de jugadores y el porcentaje de jugadores con problemas. Entre las comunidades con más problemas destacan Cataluña (juegan el 89,7% y tiene un 5,6% de jugadores patológicos y un 3% de jugadores-problema) o Asturias (juega el 83,7% y tiene un 2,3% de jugadores patológicos y 1,6% de jugadores-problema). Los resultados de Cataluña contrastan con los obtenidos en el estudio de la Generalidad Catalana en 2009, que señalaban un 0,2% de jugadores patológicos y un 0,5% de jugadores-problema, a pesar de que se utilizó el mismo instrumento (el NODS). También el porcentaje de jugadores patológicos en Galicia (0,6%) es algo superior al obtenido (0,3%) por Becoña (2004),

aunque la diferencia no es tan grande y se equilibra con el porcentaje de jugadores-problema (0,3% en el estudio de Becoña y 0% en este).

No obstante, por la metodología de la recogida de datos, es seguro que todos los considerados como jugadores patológicos en este estudio cumplen criterios para ello, pero es posible que alguno más que cumple criterios no haya sido considerado. De esta forma, porcentajes como los de Cataluña, Asturias o Murcia (3,6%) parecen señalar situaciones especialmente delicadas.

En la tabla 8.3 se resumen las características de los distintos tipos de jugadores: jugadores bajo riesgo, de riesgo, problema y patológicos.

Tabla 8.3.- Comparación jugadores bajo riesgo, riesgo, problema y patológicos

	BAJO RIESGO	RIESGO	PROBLEMA	PATOLÓGICO
Jugadores	84,5%	2,9%	1,0%	1,1%
Juegos en los que participan	SELAE y/u ONCE: 87% OTROS (con o sin SELAE-ONCE): 13%	SELAE y/u ONCE: 67% OTROS (con o sin SELAE-ONCE): 33%	SELAE y/u ONCE: 27,5% OTROS (con o sin SELAE-ONCE): 72,5%	SELAE y/u ONCE: 32% OTROS (con o sin SELAE-ONCE): 68%
Género	Igual hombres y mujeres (84,5%)	Mayor en hombres (3,4% vs. 2,3%)	Mayor en hombres (1,2% vs. 0,7%)	Mayor en hombres (2,1% vs. 0,2%)
Edad media	48 años	46 años	40 años	43 años
Estado Civil	Menor en solteros (77%) Escasas diferencias resto grupos (87,5-89%)	Menor en viudos (1,5%) Mayor en separados (3,3%) Escasas diferencias resto grupos (2,8-2,9%)	Menor en viudos (0,5%) y separados (0,8%) Escasas diferencias resto grupos (1%)	Menor en viudos (0,5%) y solteros (0,8%) Mayor en separados (2,4%)
Situación laboral	Mayor en jubilados (90%) y personas en baja laboral (88%) Menor en estudiantes (71%), parados (79%) y amas de casa (84%)	Mayor en personas en baja laboral (9%) y parados (4%) Menor en estudiantes (1,8%), amas de casa (1,8%) y jubilados (2,3%)	Mayor en parados (1,6%) Menor en personas en baja laboral (0%), amas de casa (0,4%) y jubilados (0,4%)	Mayor en parados (2,3%) No aparece en personas en baja laboral (0%), amas de casa (0%) y estudiantes (0%)
Estudios	Sin pauta clara (menor en Bachillerato 81% y mayor en Formación Profesional 88,5%)	Sin pauta clara (menor en Formación Profesional 1,5% y mayor en estudios secundarios o bachiller 4%)	Tendencia a disminuir al aumentar el nivel de estudios (menor en Universitarios 0,3% y mayor en Secundarios 1,8%)	Sin pauta clara (menor en Formación Profesional 0,7% y mayor en estudios primarios 1,9%)
Ingresos	Menor en personas sin ingresos (74%) En personas con ingresos: sin una pauta clara	Sin una pauta clara	Mayor en personas con ingresos superiores a 2500 euros (5,3%)	Mayor en personas con ingresos superiores a 2500 euros (10,5 %)

	BAJO RIESGO	RIESGO	PROBLEMA	PATOLÓGICO
C. Autónomas con más jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Canarias (97%) • Castilla – La Mancha (92%) • Castilla-León (92%) • Aragón (90%) • Galicia (90%) • Madrid (90%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Valencia (7,3%) • Cantabria (6,9%) • Baleares (3,9%) • Cataluña (3,3%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Murcia (5%) • Cataluña (3%) • Asturias (1,6%) • Baleares (1,6%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cataluña (5,6%) • Murcia (3,6%) • Asturias (2,3%)
C. Autónomas con menos jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Melilla (68%) • Cantabria (68%) • Navarra (77%) • Cataluña (77%) • País Vasco (78%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Asturias (0%) • Ceuta (0%) • Melilla (0%) • País Vasco (1,3%) • Galicia (1,7%) • Navarra (1,7%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Castilla – La Mancha (0%) • Extremadura (0%) • Galicia (0%) • Madrid (0%) • Navarra (0%) • País Vasco (0%) • Ceuta (0%) • Melilla (0%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Aragón (0%) • Baleares (0%) • Canarias (0%) • Cantabria (0%) • Extremadura (0%) • Navarra (0%) • País Vasco (0%) • Ceuta (0%) • Melilla (0%)
Nacionalidad (española vs. extranjera)	Más españoles (85% vs. 71%)	Más extranjeros (4% vs. 2,8%)	Más extranjeros (3,2% vs. 0,9%)	Más extranjeros (4% vs. 1%)
Gasto mensual en juego (promedio último año)	23 euros al mes (0,3% más de 300 euros al mes)	32 euros al mes (1,3% más de 300 euros al mes)	39 euros al mes (0% más de 300 euros al mes)	124 euros al mes (42,4% más de 300 euros al mes)
Percepción del gasto en juego	88% poco o regular (47% poco) 2% excesivo	64% poco o regular (26% poco) 5% excesivo	55% poco o regular (31% poco) 17% excesivo	54% poco o regular (21% poco) 21% excesivo
Tiempo juego semanal	92% menos 1 hora 6% 1-5 horas	73% menos 1 hora 20% 1-5 horas 5% más de 10 horas	45% menos 1 hora 45% 1-5 horas 0% más de 10 horas	30% menos 1 hora 33% 1-5 horas 27% 5-10 horas 9% más de 10 horas
Percepción tiempo de juego	92% poco o regular (68% poco) 2% excesivo	79% poco o regular (41% poco) 5% excesivo	83% poco o regular (45% poco) 7% excesivo	68% poco o regular (27% poco) 3% excesivo

	BAJO RIESGO	RIESGO	PROBLEMA	PATOLÓGICO
Motivos para jugar	<ul style="list-style-type: none"> • Ganar dinero (86%) • Diversión (21%) • Costumbre (20%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ganar dinero (90%) • Diversión (18,5%) • Costumbre (12%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ganar dinero (93%) • Diversión (28%) • Costumbre (28%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ganar dinero (88%) • Diversión (21%) • Costumbre (21%) • Reto personal (18%) • Evitar el aburrimiento (18%)
Juegos más peligrosos	<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas recreativas (82%) • Bingo (75%) • Juegos en casino (69%) • Cartas (62%) • Casas apuestas deportivas (47%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas recreativas (85%) • Bingo (78%) • Juegos en casino (76%) • Cartas (64%) • Casas apuestas deportivas (39,5%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas recreativas (69%) • Bingo (55%) • Juegos en casino (52%) • Casas apuestas deportivas (44%) • Cartas (38%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bingo (68%) • Cartas (62%) • Máquinas recreativas (62%) • Juegos en casino (59%) • Casas apuestas deportivas (35%)
Juegos menos peligrosos*	<ul style="list-style-type: none"> • Superonce (1,5%) • Quintuple plus (2%) • Quinigol (2,5%) • Lototurf (3%) • Eurojackpot (4%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Quintuple plus (0%) • Eurojackpot (0%) • Quinigol (1%) • Lototurf (1%) • Superonce (2%) • El gordo de la primitiva (3,5%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lotería Nacional (0%) • Quinigol (0%) • Superonce (0%) • El gordo de la primitiva (3%) • Quintuple plus (3%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Quintuple plus (0%) • Eurojackpot (0%) • Superonce (0%) • Bonoloto (3%) • El gordo de la primitiva (3%) • Cupon/cuponazo (3%)
Juegos con los que han tenido problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas recreativas • Cartas • Bingo 	<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas recreativas • Cartas 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartas • Bingo • Máquinas recreativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Máquinas recreativas • Cartas • Bingo

8.6.- Pensamientos sobre el juego y distorsiones cognitivas

En muchas ocasiones los jugadores suelen atribuir el resultado del juego a factores ajenos al azar, tales como la suerte, la habilidad personal o la ejecución de ciertas conductas supersticiosas. Esto permite explicar por qué algunas personas, que tienen pérdidas reiteradas, pueden proseguir con las conductas de juego, incluso aunque experimenten consecuencias adversas (Fernández-Alba y Labrador, 2002; Fernández-Montalvo et al., 1996; Labrador, 2010).

En cuanto a la consideración del juego en sí mismo, el juego es percibido como una forma de divertirse y de pasar el tiempo fundamentalmente por los jugadores patológicos y los jugadores problema y por los jugadores que están implicados en los juegos más modernos (casino, bingo, máquinas recreativas, casas de apuestas). La consideración del juego como forma de ganar dinero y mejorar la situación económica es más frecuente en los jugadores de la ONCE y, en general, en las personas que tienen problemas con el juego. La percepción del juego como actividad lúdica se da más en los participantes de los juegos modernos. El juego en general se considera como potencialmente adictivo por más de la mitad (el 60%) de los jugadores y por una gran mayoría de los no jugadores (el 77%), si bien hay una tendencia a considerar especialmente adictivos los juegos modernos. Asimismo la adicción al juego se considera, especialmente entre los no jugadores y en los jugadores de juegos modernos, como una enfermedad difícil de curar. Sin embargo, la mayoría de los participantes no está de acuerdo con la prohibición por parte del Estado de los juegos de azar.

A modo de resumen, los jugadores patológicos y problemáticos tienden a justificar su conducta de juego, minimizan los aspectos negativos del juego, resaltan su carácter lúdico y su valor como estrategia para ganar dinero. A su vez, los no jugadores son mucho más críticos con el juego: no vale para ganar dinero, solo son aceptables los juegos tradicionales, debería prohibirlo el Estado, es una enfermedad difícil de curar, etc.

Respecto a las distorsiones cognitivas, los jugadores, cualquiera que sea la intensidad o el tipo de juego, presentan más pensamientos irracionales que los no jugadores. Por así decirlo, el juego regular erosiona la racionalidad de los jugadores (al margen de que también las personas con pensamientos irracionales tienden con más frecuencia a jugar) (Ladouceur et al., 2001, 2003; Labrador, F.J.; Mañoso, V. y Fernández-Alba, A. (2008). Jugar solo a los juegos de la SELAE genera pocas distorsiones cognitivas y se asemeja a este respecto a no jugar. Por el contrario, la

implicación en juegos múltiples (SELAE, ONCE y juegos modernos) aumenta la intensidad de las distorsiones cognitivas. En cualquier caso, en un análisis fragmentado, son los juegos modernos los que más pensamientos irracionales generan y los de la SELAE los que menos.

Si se atiende al tipo de jugadores, en general hay un aumento de las distorsiones cognitivas a medida que aumentan los problemas del juego (desde los no jugadores hasta los jugadores patológicos).

8.7.- Juego y estilos de vida

8.7.1.- Hábitos cotidianos

El presente estudio muestra como los distintos estilos de vida se relacionan con jugar o no, o con una mayor o menor implicación en el juego. Destaca de modo especial el consumo de alcohol (vino, cerveza/sidra y licores o combinados), sobre todo porque esta conducta está muy extendida en la sociedad española. Así, se va a encontrar que cuando la persona consume alcohol en la semana, sea vino, cerveza o licores o combinados, es más probable que también juegue. Alternativamente que cuando una persona tienen una mayor implicación con el juego (como ocurre sobre todo en los jugadores en riesgo, jugadores problema y jugadores patológicos), entonces es más probable que beban más vino, cerveza y licores o combinados que los que no juegan o los jugadores de bajo riesgo. Algo similar aparece en relación al consumo de café/té y de tabaco. Por ejemplo, al considerar el consumo de licores, en los grupos de no juega, jugador de bajo riesgo y jugador en riesgo el porcentaje de los que consumen oscila entre un 37 y un 40%, subiendo después al 48.3% en los jugadores problema y al 58.8% en los jugadores patológicos. Como se aprecia, hay casi el doble de consumo de licores y combinados en los jugadores patológicos que en los que no juegan. Por otro lado, al utilizar el cuestionario CAGE para detectar a las personas con problemas con el alcohol, aparece que un 26.5% de los jugadores patológicos con posibles problemas de bebida. Este porcentaje baja a 7% para los que no juegan o para los jugadores de bajo riesgo.

Los anteriores resultados son similares a los encontrados en otros estudios sobre el juego, tanto a nivel internacional (Castrén et al., 2013, Dal Grande et al., 2006) como nacional (ej., Becoña, 2004). El consumo de alcohol es un factor asociado a una mayor conducta de juego, lo mismo que a otras conductas adictivas. Hay suficiente evidencia para poder afirmar que consumir alcohol incrementa la conducta de juego y, a la inversa, una mayor conducta de juego incrementa el consumo de bebidas alcohólicas (Petry, 2005).

En el consumo de café y tabaco aparece un cuadro idéntico al anterior. Así, por ejemplo, al considerar los 5 grupos de jugadores, se constata, en los tres primeros grupos (no jugadores, jugadores de bajo riesgo y jugadores en riesgo) que consumen a diario entre el 36 -39%. Sin embargo este consumo sube a sube al 75.9% en los jugadores problema y 61.8% en los jugadores patológicos, cifras muy abultadas, que al menos duplican las que presenta la población general. En líneas generales, en los estudios en los que se analiza el consumo de café y el tabaco se encuentra consistentemente que los que tienen una mayor implicación en el juego consumen tabaco con más frecuencia y en más cantidad (Mooney et al., 2011). Además, se asocia a la presencia de conductas de juego problema o patológico un incremento del consumo de tabaco, que a veces llega incluso a triplicar los porcentajes de la población general, (Becoña y Míguez, 2001; Castrén et al. 2013), sobre todo en los estudios con jugadores patológicos (Jiménez et al., 2010).

En otras actividades de ocio y tiempo libre al comparar jugadores con no jugadores, o los cinco grupos de jugadores, los resultados son muy parecidos. Sólo aparecen pequeñas diferencias en algunos hábitos concretos, como es en ir al teatro o al cine y salir de copas y/o bailar, actividades que las personas que juegan realizan con menor frecuencia. Quizá esta falta de diferencias tenga que ver con que son actividades relativamente reguladas a nivel social, por lo que es difícil encontrar diferencias en función del tipo de jugadores.

Donde si aparecen diferencias es en el uso de las nuevas tecnologías. Las personas que juegan utilizan menos el ordenador, internet, videojuegos y redes sociales que los que no juegan. Algunos aspectos pueden estar influyendo para establecer estas diferencias, como que son personas de mayor edad las que juegan a los juegos de azar más tradicionales, como ya se ha señalado en este trabajo. Por el contrario las personas más jóvenes están más interesados en otro tipo de actividades, que les suponen un mayor atractivo, como es un mayor uso del ordenador, internet, videojuegos y redes sociales (ver Echeburúa, Labrador y Becoña, 2009).

También se ha constatado que en los últimos años, ha habido un traspaso del dinero gastado anteriormente por los más jóvenes en juego, a gastarlo en nuevas tecnologías, como son los móviles, ordenadores, videojuegos, videoconsolas, etc. (Becoña, 2009). Estos aspectos podrían explicar, al menos en parte, los datos obtenido sobre menor uso de nuevas tecnologías ente las personas que juegan por una cuestión de edad y cohorte.

8.7.2.-. Salud, calidad de vida y problemas y trastornos psicológicos

Una cuestión importante es ver si jugar, al menos en exceso, se asocia a la presencia de problemas de salud y/o a un incremento en el número de problemas y trastornos psicológicos. Los resultados obtenidos indican que a pesar de que jugadores y no jugadores presentan unos valores similares con respecto a su satisfacción vital, los no jugadores en cambio consideran que tienen mejor salud que los que juegan.

Al comparar los jugadores problema y patológicos con el resto de la muestras aparecen diferencias importantes pues reconocen estar menos satisfechos con la vida, padecer más enfermedades físicas, tener más problemas y trastornos psicológicos, aburrirse más, que duermen menos y que toman más pastillas para dormir que los otros grupos de jugadores y no jugadores. No aparece en cambio que haya diferencias entre ambos grupos en haber estado a tratamiento por depresión, ansiedad o adicciones.

Los anteriores resultados son consistentes con lo que se obtiene en la literatura científica, y en estudios semejantes a éste, en donde los jugadores sistemáticamente consideran que tienen peor salud física, algo que además se ha constatado que es cierto, y también que esta peor salud en gran parte está provocada por los problemas que les ocasiona el juego excesivo (Castrén et al., 2003; Wardle et al., 2011). En los problemas de salud mental los estudios indican de forma reiterada que cuando hay una implicación importante en el juego, o cuando la persona ya ha desarrollado problemas de juego (ej., juego problema o juego patológico), se incrementan los problemas de salud mental (González, 2010, Lorains et al., 2011), así como la aparición de distintos trastornos psicopatológicos, como problemas de ansiedad, estrés, depresión, etc. (Becoña et al., 2006).

Se ha evaluado también, por una parte, tener amigos y por otra si tienen amigos que hayan tenido o tienen actualmente problemas con el juego. Estos datos permiten conocer su red de apoyo social y también si tienen personas con problemas de juego en su entorno. Los resultados indican diferencias claras entre los distintos grupos. Al comparar los cinco grupos de jugadores destaca que los porcentajes de jugadores de los grupos de menos implicación con el juego (no jugador, jugador de bajo riesgo y jugador en riesgo) que reconocen tener muchos amigos (del 85 al 94%) son bastante superiores a los de los jugadores problema y patológicos (68 al 70%). Esto implica una peor red de apoyo social, menos personas en quien apoyarse y también menos personas a quien pedirles ayuda si lo precisan. Es probable que esta reducción en los amigos se desarrolle cuando el jugador incrementa los problemas debidos a la conducta excesiva de juego, de forma que se relaciona casi exclusivamente con personas que llevan a cabo conductas semejantes a la suya, cuando no buscan ayuda o se niegan a aceptar la que se le ofrece (Echeburúa, 2010). En apoyo de estas sugerencias está el

dato de que los que tienen una mayor implicación en el juego tienen mayor número de amigos que han tenido o tienen problemas con el juego. Hasta el 46.7% de los jugadores patológicos reconocen que tiene algún amigo que ha tenido o tiene problemas de juego.

No debe de extrañar el resultado anterior. Jugar excesivamente implica tener más problemas y prestar menos atención o tiempo a los amigos, la familia y el trabajo. También estar más preocupado por esta actividad dejando de lado otras actividades y tareas que se espera que haga socialmente. Estos problemas suelen agravarse si además tienen problemas económicos, bien porque disponga de poco dinero, o porque el que tiene lo gasta en juego, lo que repercute en malas prácticas cotidianas (alimentación, descanso, ejercicio) y aparecen como consecuencia de ello, a corto, medio o largo plazo, problemas físicos y psicológicos, como puede ser tener problemas para dormir, recurrir a tomar más pastillas, etc. (Castrén et al., 2013; Lorains et al., 2011).

Completando la caracterización anterior de un cierto perfil psicológico, es importante destacar que tanto los jugadores patológicos como los jugadores problema se consideran a ellos mismos como más impulsivos y más nerviosos/excitables que el resto de los otros grupos. Estos datos coinciden con lo que se ha reseñado sistemáticamente en la literatura científica, que los jugadores patológicos o problemas son más impulsivos, más excitables y tienen más problemas físicos y psicopatológicos (Castrén et al., 2013; Ibañez, 2010, Mooney et al., 2011).

En esta dirección de señalar una peor calidad de vida entre los jugadores patológicos y problema los datos del presente estudio destacan la presencia con una mayor frecuencia de alguna enfermedad física o mental. Así, el 39% de los jugadores patológicos reconoce que padece una enfermedad física, mientras que solo lo hacen entre el 10-13% de los no jugadores o de los jugadores de bajo riesgo. De igual modo, el 21% de los jugadores patológicos reconoce que actualmente tiene algún problema psicológico mientras que solo lo reconocen un 2-3% de los que no juegan o jugadores de bajo riesgo. Finalmente, y en consonancia con lo anterior, un porcentaje importante de los jugadores patológicos y jugadores problema ha estado a tratamiento para la depresión, la ansiedad o problemas de adicciones. Es más, el hecho no ya de padecer alguno de estos trastornos, sino el de además de padecerlo reconocerlo, habla acerca de la importancia o intensidad de los problemas. Es más, con frecuencia esto les supone reconocer el problema que tienen y las consecuencias negativas que les acarrea su conducta excesiva de juego.

8.7.3.- Consideraciones finales

- Lo primero es resaltar que las personas estudiadas han mostrado un desarrollo de estilos de vida diferentes, en función de la importancia del juego en su vida, que son fácilmente identificables.
- A lo largo de casi todas las comparaciones aparecen de modo consistente tres grupos de puntuaciones: una con valores bajos, que suele englobar a los que no juegan y a los jugadores de bajo riesgo; otra intermedia que engloba a los jugadores en riesgo, y una tercera que incluiría a los jugadores problema y los jugadores patológicos.
- Las personas que juegan consumen más bebidas alcohólicas, café y tabaco.
- La mayor implicación en el juego, especialmente los jugadores problema y jugadores patológicos, tienen un porcentaje significativamente mayor, de mayor consumo de alcohol, café y tabaco.
- Las personas que juegan hacen un menor uso del ordenador, internet, videojuegos y redes sociales.
- Las personas que juegan se consideran con peor salud y tienen más enfermedades físicas y psicológicas, y tanto más cuanto mayor sea su implicación en el juego.
- Las personas que tienen una mayor implicación en el juego, tiene una menor red social y conocen a más amigos o familiares que han tenido problemas de juego.
- La comparación de los tres grupos de juegos, SELAE, ONCE y OTROS, en la mayoría de las variables señala resultados semejantes entre estos grupos. Cuando aparece alguna diferencia apreciable ésta va a aparecer en el grupo de OTROS juegos en contraposición a los grupos de SELAE y ONCE, y siempre esta diferencia señalará aspectos más desfavorables para ese grupo de OTROS.

Parte 9ª.- REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Abbott, M.W. y Volberg, R.A. (1996). The New Zealand National Survey of problem and pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12, 143-160.

Abbott, M. y Volberg, R. (2000, Junio). Prevalence of pathological gambling in New Zealand. *Comunicación presentada al 11th International Conference on Gambling & Risk Taking*. Las Vegas, Nevada.

Becoña, E. (1993a). *El juego compulsivo en la comunidad autónoma gallega*. Santiago de Compostela: Consellería de Sanidade da Xunta de Galicia.

Becoña, E. (1993b). The prevalence of pathological gambling in Galicia (Spain). *Journal of Gambling Studies*, 9, 353-369.

Becoña, E. (2004). Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante el NODS. ¿Descenso de la prevalencia o mejor evaluación del trastorno? *Adicciones*, 16, 173-184.

Becoña, E. (2009a). Factores de riesgo y de protección en la adicción a las nuevas tecnologías. En E. Echeburúa, F. J. Labrador y E. Becoña (Eds.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp.77-97). Madrid: Pirámide.

Becoña, E. (2009b). Spain. En G. Meyer, T. Hayer y M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions* (pp. 281-298). Nueva York: Springer.

Becoña, E. y Fuentes, M.J. (1995). El juego patológico evaluado por el South Oaks Gambling Screen. *Adicciones*, 7, 423-440.

Becoña, E., Lorenzo, M.C. y Fuentes, M.J. (1996). Pathological gambling and depression. *Psychological Reports*, 78, 635-640.

Becoña, E. y Míguez, M.C. (2001). Juego problema y juego de riesgo en adolescentes: su relación con el consumo de tabaco y alcohol. *Adicciones*, 13, 279-288.

Bondolfi, G., Jermann, F., Ferrero, F., Zullino, D. y Osiek, C. (2008). Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 117, 236-239.

Bonke, J., y Borregaard, K. (2006). *Ludomani i danmark: Udbredelsen af pengespil og problemspillere [Pathological gambling in denmark: Prevalence of gambling and pathological gamblers]*. Copenhagen: Socialforskningsinstituttet.

Boujou, G., Grall-Bronnec, M., Lndreat-Guillou, M. y Venisse, J. L. (2011). Pathological gambling: risk factors. *Encephale*, 37, 322-31.

Buth, S. y Stöver, H. (2008). Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativerhebung [Gambling and problem gambling in Germany: Results of a national survey]. *Suchttherapie*, 9, 3-11.

Castrén, S., Basnet, S., Salone, A. H., Pankakoski, M., Ronkainen, J. E., Alho, H. y Lahti, T. (2013). Factors associated with disordered gambling in Finland. *Substance Abuse Treatment, Prevention and Policy*, 8(1), 24.

- Collins, P. y Barr, G. (2006). *The national prevalence study of gambling and problem gambling in South Africa*. Vlaeberg, South Africa: National Centre for Study of Gambling.
- Costes, J.M. et al. (2011). Gambling prevalence and practices in France in 2010. *Tendances*, 77, 1-8.
- Cox, B. J., Yu, N., Afifi, T. O. y Ladouceur, R. (2005). A national survey of gambling problems in Canada. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 213-217.
- Druine, C. (2009). Belgium. En G. Meyer, T. Hayer y M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions* (pp. 3-16). Nueva York: Springer
- Echeburúa, E. (2010). ¿Cómo tratar psicológicamente la ludopatía? En E. Echeburúa, E., Becoña y F. J. Labrador, F. J. (Eds.), *El juego patológico. Avances en la clínica y en el tratamiento* (pp. 193-208). Madrid: Pirámide.
- Echeburúa, E., Labrador, F. J. y Becoña, E. (Eds.) (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Madrid: Pirámide.
- Echeburúa, E., Becoña, E. y Labrador, F. J. (Eds.) (2010). *El juego patológico. Avances en la clínica y en el tratamiento*. Madrid: Pirámide.
- Fernández-Alba, A. y Labrador, F.J. (2002). *Juego patológico*. Madrid: Síntesis.
- 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.
- Ferris, J. y Wynne, H. (2001). The Canadian Problem Gambling Index: Final Report. En <http://www.CanadianProblemGamblingIndex>. Final Report (22.08.2003).
- Generalitat de Catalunya (2009). *Estudio epidemiológico de prevalencia del juego patológico en población adulta de Cataluña*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, Department de Salut.
- Gernstein, D., Murphy, S., Tace, H., Hoffman, J., Palmer, A., Johnson, R., et al. (1999). *Gambling impact and behavior study*. Chicago: Report for the National Gambling Impact Study Commission.
- Gill, T., Dal Grande, E. y Taylor, A. W. (2006). Factors associated with gamblers: A population-based cross-sectional study of South Australian adults. *Journal of Gambling Studies*, 22, 144-164.
- González, A. (2010). Juego patológico: Concepto, comorbilidad y tipologías. En E. Echeburúa, E., Becoña y F. J. Labrador, F. J. (Eds.), *El juego patológico. Avances en la clínica y en el tratamiento* (pp. 79-88). Madrid: Pirámide.
- Goudriaan, A. E., de Bruin, d. y Koeter, M. W. J. (2009). The Netherlands. En G. Meyer, T. Hayer y M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions* (pp. 189-207). Nueva York: Springer.
- Griffiths, M. (2009) *Problem gambling in Europe: An overview*. Nottingham: Nottingham Trent University.

Hong Kong Government (2005). *Study on Hong Kong People's Participation in Gambling Activities (2005)*. Hong Kong, China: Hong Kong Government.

Ilkas, H. y Turja, T. (2003). *Rahapelitutkimus*. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus Oy. Toukokuu 2003. [Gambling survey. Ministry of Social and Health. Taloustutkimus Ltd, May 2003].

Jiménez, S., Alvarez, E. M., Fernández, F., Granero, R., Penelo, E., Aymamí, M.N. et al. (2010). Juego patológico y abuso de sustancias: rasgos de personalidad asociados. En E. Echeburúa, E., Becoña y F. J. Labrador, F. J. (Eds.), *El juego patológico. Avances en la clínica y en el tratamiento* (pp. 89-100). Madrid: Pirámide.

Jiménez-Murcia, S. , Granero, R., Stichfield, R., Fernández-Aranda, F. , Penelo, E. Savvidou, L. G. et al. (2013). Typologies of Young pathological gamblers base don sociodemographic and clinical characteristics. *Comprehensive Psychiatry*, epub.

Jonsson, J. (2006). An overview of prevalence surveys of problem and pathological gambling in the Nordic countries. *Journal of Gambling Issues*, 18, 31-38.

Jonsson, J. y Rönnerberg, S. (2009). Sweden. En G. Meyer, T. Hayer y M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions* (pp. 299-315). Nueva York: Springer.

Kairouz, S., Paradis, C. y Nadeau, L. (2011). Are online gamblers more at risk than offline gamblers. *Cyberpsychology Behavior and Social Network*, 15, 175-180.

Labrador, F. J. (2010). Sesgos cognitivos de los jugadores patológicos. En E. Echeburúa, E., Becoña y F. J. Labrador, F. J. (Eds.), *El juego patológico. Avances en la clínica y en el tratamiento* (pp. 165-192). Madrid: Pirámide.

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

Labrador, F.J.; Mañoso, V. y Fernandez-Alba, A. (2008) Distorsiones cognitivas y resultado del tratamiento en el juego patológico. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*: 3, 361-374

Ladouceur ,R., Gosselin, P., Lagberge, M. y Blaszczynski, A. (2001). Dropouts in clinical research: Do results reflect clinical reality? *Behaviors Therapist*, 24, 44-46.

Ladouceur , R., Sylavin, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C. y Leblond, J. (2003). Group therapy for pathological gamblers: A cognitive approach. *Behaviour Research and Therapy*, 41, 587-596.

Legarda, J.J., Babio, R. y Abreu, J.M. (1992). Prevalence estimates of pathological gambling in Seville (Spain). *British Journal of Addictions*, 87, 767-770.

Linnet, J. (2009). Denmark. En G. Meyer, T. Hayer y M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions* (pp. 17-35). Nueva York: Springer

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

- Marshall, K. (2011). *Gambling 2011*. Perspectives on Labour and Income. Statistics Canada.
- Meyer, G. y Hayer, T. (2009). Germany. En G. Meyer, T. Hayer y M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions* (pp. 85-101). Nueva York: Springer.
- Meyer, G., Hayer, T. y Griffiths, M. (Eds.) (2009). *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions*. Nueva York: Springer.
- Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas (2012). *Informe sobre el juego 2012*. Madrid: Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.
- Mooney, M. E., Odlough, B. L., Kim, S. W. y Grant, J. E. (2011). Cigarette smoking status in pathological gamblers: Association with impulsivity and cognitive flexibility. *Drug and Alcohol Dependence*, 117, 74-77.
- National Council on Problem Gambling Singapur (2011). *Report of survey on participation in gambling activities among Singapore Residents, 2011*. Singapore: National Council on Problem Gambling.
- Petry, N. M. (2005). *Pathological gambling. Etiology, comorbidity, and treatment*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Rönnerberg, S. D. (2000, Junio). Pathological gambling in Sweden. *Comunicación presentada al 11th International Conference on Gambling & Risk Taking*. Las Vegas, Nevada.
- Sproston, K., Erens, B. y Orford, J. (2000). *Gambling behaviour in Britain: Results from the British Gambling Prevalence Survey*. Londres, RU: National Centre for Social Research.
- Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity, and classification accuracy of the Soath Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive Disorders*, 27, 1-18.
- Stöver, H. (2006). *Glücksspiele in Deutschland - Eine repräsentative Untersuchung zur Teilhabe und Problemlage des Spielens um Geld*. Universität Bremen, Bremer Institut für Drogenforschung (BISDRO). (http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/untersuchungen_glinde_BISDRO.pdf).
- Stöver, H. (2007). *Nationale und internationale Befunde zu Spielproblemen von Teilnehmern des Zahlenlottos*. Bremer Institut für Drogenforschung, Bremen
- Volberg, R. (1989). *Prevalence rates of problem gambling in three states*. Paper presented at the Fourth National Conference on Compulsive Gambling. June, Reno, NE
- Volberg, R. (1990). *Estimating the prevalence of pathological gambling in the United States*. Paper presented at the Eight International Conference on Risk and Gambling, August, Reno, NE.
- Volberg, R. (1999). Research methods in the epidemiology of pathological gambling: Development of the field and directions for the future. *Anuario de Psicología*, 30, 33-46.
- Volberg, R.A. (2002). The epidemiology of pathological gambling. *Psychiatric Annals*, 32, 171-178.

Volberg, R. y Steadman, H. J. (1988). Refining prevalence estimates of pathological gambling. *American Journal of Psychiatry*, 145, 502-505.

Wardle, H., Sproston, K., Oxford, J., Erens, B., Griffiths, M.D., Constantine, R. y Pigott, S. (2007). *The British Gambling Prevalence Survey 2007*. Londres: National Centre for Social Research.

Wardle, H., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volberg, R., et al. (2011). *British gambling prevalence survey 2010*. Londres. The Gambling Commission.

Welte, J.W., Barnes, G.M., Wieczorek, W.F., Tidwell, M.C. y Parker, J. (2002). Gambling participation in the U.S.-Results from a National Survey. *Journal of Gambling Studies*, 18, 313-337.