

## **Perfiles de jugadores patológicos en la adolescencia**

Izaskun Sarabia Gonzalvo, Ana Estévez Gutiérrez y David Herrero Fernández

Universidad de Deusto

Recibido: 15/04/2013 · Aceptado: 31/01/2014

### **Resumen**

El juego es un trastorno del control de los impulsos que causa muchos problemas a las personas que lo padecen. En el caso de los jóvenes y adolescentes, esta circunstancia es especialmente grave debido a que existe un número elevado de jugadores patológicos en esa franja de edad, y a que el inicio del juego patológico se sitúa en la adolescencia. A pesar de ello, existen pocos estudios realizados. Por ello, el objetivo de esta investigación ha sido analizar el perfil de jugadores patológicos entre jóvenes y adolescentes de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR). Para ello se ha utilizado una metodología cualitativa a través de grupos de discusión. En el estudio han participado 31 jugadores patológicos de entre 16 y 26 años obtenidos gracias a la FEJAR. Los resultados han mostrado la edad de inicio en el juego, el modo de inicio, el tipo de juego, el uso del dinero así como de las consecuencias del juego en su vida. Este estudio es útil para conocer en profundidad el juego patológico en la adolescencia.

### **Palabras Clave**

Juego patológico, adolescencia, perfiles, jóvenes.

— Correspondencia a: \_\_\_\_\_  
Izaskun Sarabia  
izas.sarabia@gmail.com



### **Abstract**

Gambling is an impulse control disorder that causes many problems for people who suffer from this. In the case of young people and teenagers this circumstance is especially serious because there is a large number of pathological gamblers in this age group, and since the onset of pathological gambling lies in adolescence. There are, however, few studies on this. The objective of this research was therefore to analyse the profile of pathological gamblers among young people and teenagers from the Spanish Federation of Rehabilitated Gamblers (FEJAR). To do this we used a qualitative methodology through discussion groups. The study involved 31 young people and teenagers from 16 to 26 years of age and adolescents at risk of problem gambling. The results showed the age of starting to gamble, the game type, the use of money as well as the consequences of gambling in their lives. This study is useful to gain in-depth knowledge on pathological gambling in adolescence.

### **Key Words**

Gambling, adolescence, profiles, young people.

## **INTRODUCCIÓN**

El juego puede convertirse en problemático y dar lugar al juego patológico, que es un trastorno consistente en el fracaso del control de los impulsos y que se manifiesta a través de un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente (APA, 2001), que altera de una manera muy fuerte la vida personal, familiar y profesional (Echeburúa, Fernández-Montalvo, y Báez, 1999; Labrador y Villadangos, 2009).

El juego patológico en la adolescencia ha sido poco estudiado (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, y Delfabbro, 2011) en comparación a otros temas como puede ser el consumo de drogas, pese a que las investigaciones existentes muestran que entre las tasas de jugadores patológicos existiría una predominancia de

jugadores jóvenes (Domínguez Álvarez, 2009). Becoña (1999) ha encontrado una prevalencia del trastorno del juego patológico en jóvenes por encima del 2%. Datos similares se han hallado en una investigación realizada posteriormente por Becoña, Míguez, y Vázquez (2001). Los países que más estudios han promovido en relación con el juego patológico en adolescentes y jóvenes son Reino Unido (Fisher, 1999; y Griffiths, 1990), Canadá (Dickson, Derevenesky y Gupta, 2002 y Govoni, 1996) y Estados Unidos (Lynch, Maciejewski, y Potenza, 2004; Winters, Stinchfield y Kim, 1995)

En Estados Unidos fue, investigaciones como la de Westphal, Rush, Stevens y Johnson (2000) mostraron que el 10,1% de la muestra compuesta por 11.736 estudiantes (6º-12º grado) indicaban problemas con el juego durante el año anterior, y que el 5,8% podía



presentar un problema de juego patológico. Estos datos son destacables ya que legalmente no pueden participar en este tipo de juegos hasta los 18 años, pero la realidad nos muestra que esto no es así (Míguez y Becoña, 2007).

Unido a esto, numerosas investigaciones han puesto de manifiesto que los jugadores patológicos adultos se inician en el juego de azar durante la adolescencia o juventud (Jacobs, 2000), así como también se ha observado un incremento en los últimos años del número de jugadores jóvenes que podrían ser diagnosticados como jugadores patológicos (Hardoon, Gupta y Derevnsky, 2004). Fisher (1993) alertó del alto porcentaje (62%) de escolares ingleses con edades comprendidas entre los 11 y los 16 años que habían jugado alguna vez en su vida a las máquinas de frutas, identificando un 5,7% de jugadores patológicos. El perfil que existía hace años, además, estaba compuesto por hombres con una media de edad de 40 años, sin embargo, la disminución en la edad de las personas adictas al juego ha aumentado (Secades y Villa, 1998). Ide-Smith y Lea (1988) detectaron en Inglaterra que un 90% de jóvenes entre los 13 y 14 años jugaban con dinero, subrayando la diferencia establecida respecto a 1978, cuando se registró que un 80% de personas mayores de 16 habían jugado alguna vez en su vida (Cornish, 1978).

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

(Griffiths y Wood, 2000). Estudios en esa línea ayudarían a poder prevenir e intervenir mejor con este colectivo.

Con respecto a los tipos de juego más utilizados, en estudios anteriores se ha mostrado que la prevalencia de problemas de juego en edades de entre 11 y 16 años se daba en mayor medida en máquinas tragaperras (Villa, Becoña y Vázquez, 1997). Sin embargo, la aparición de las nuevas tecnologías y el juego on line podrían dibujar nuevos perfiles y maneras diferentes de juego más accesibles y utilizadas por jóvenes y adolescentes. Así, por ejemplo, un estudio realizado en Islandia por Olason et al. (2011) con una muestra de 1537 estudiantes de entre 13 y 18 años mostró que el 56,6% había jugado como mínimo una vez durante los pasados 12 meses, y el 24,3% de los que lo había hecho 24,3% había sido a través de Internet. En definitiva, tanto a nivel de investigación como a nivel clínico se espera un aumento de la prevalencia de los problemas de juego en la población juvenil (Griffiths y Parke, 2010), por lo que es muy importante su estudio de cara a poder anticipar posibles estrategias tanto de evaluación como de intervención.

Por todo ello, el objetivo del presente estudio ha sido analizar el perfil de los jóvenes y adolescentes con problemas de juego patológico en aspectos como la edad y modo de inicio en el juego, los tipos de juegos, el uso del dinero, el tiempo de dedicación, así como las consecuencias que el juego tiene en su vida.

## MÉTODO

La información aquí aportada surge de un estudio más amplio sobre el juego con dinero



en jóvenes ludópatas y jóvenes sin problema de juego. El objetivo general de la investigación fue conocer las diferencias entre ambos grupos, para ello se utilizaron diferentes técnicas de investigación: psicofisiológica, cuantitativa y cualitativa. Uno de los objetivos del estudio y que representa este artículo es el análisis descriptivo del perfil de jugador patológico joven y adolescente que está en centros de rehabilitación de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

Las hipótesis de partida se centraban en un perfil masculino, con una edad de inicio cercana a los 18 años debido, en gran parte, a limitación establecida por la ley de regulación del juego. Dado que el objetivo principal de este estudio era conocer la realidad del juego en la generación que ha compartido el mundo on line y el mundo presencial, no nos aventuramos a hipotetizar sobre preferencias y modos de juego. Se podría concluir que esta parte de la investigación tiene un fin exploratorio sobre el juego de jóvenes ludópatas de la FEJAR.

Para obtener la información, se preparó un guión de 18 preguntas sobre cinco puntos de interés que fomentaban las respuestas desarrolladas: el juego: su definición, tipos y experiencias de juego; los espacios: on line y presencial; las plataformas de juego: redes sociales, smartphones; sus coetáneos y el juego; y el juego como problema.

## Muestra

Para la elección de la muestra se ha contado con la ayuda de la Federación Española de Jugadores Rehabilitados, que durante el año 2012 facilitó el acceso a los jóvenes y

adolescentes que recibían tratamiento en sus centros. Finalmente se realizaron 4 grupos de discusión con jóvenes y adolescentes de entre 16 a 26 años procedentes de los centros de tratamiento de juego de la FEJAR procedentes de las comunidades autónomas de Galicia y del País Vasco.

Los grupos estaban compuestos por entre 8 y 10 personas, formando un total de 31 personas. En algún caso, dado que se realizaban grupos en función de la existencia en centros de tratamiento, el número de personas que integraban el grupo llegó a 6. La muestra estaba compuesta exclusivamente por hombres ya que no se encontraron chicas en tratamiento en el momento de la investigación.

## Procedimiento

Las asociaciones de la FEJAR informaron a los jóvenes y adolescentes que cumplían con esos criterios de la posibilidad de participar en el grupo a través de los coordinadores de grupos. La participación fue voluntaria y confidencial y a todos los participantes se les facilitó un consentimiento informado en el que se explicaba la naturaleza del estudio, las entidades participantes, datos de contacto con los investigadores del estudio, la naturaleza del estudio y la difusión del mismo. En el caso de los menores de edad, fueron los padres quienes firmaron el consentimiento informado, sin embargo, también se pidió permiso a los propios menores. Además de la información previamente señalada, los participantes tenían la misma información señalada para comprobar que habían entendido lo que se les había explicado anteriormente y daban su consentimiento. Los grupos se grabaron pero no se



incluyeron datos identificativos en los mismos. Las asociaciones no recibieron feedback de la información recogida en los grupos.

Los grupos se realizaron en los propios centros de tratamiento de la FEJAR durante los meses de marzo a diciembre de 2012. Se organizaron los grupos con los jóvenes y adolescentes interesados en participar en horario de atención del centro. En los grupos no había miembros de las asociaciones y se llevaron a cabo por profesionales de la psicología y/o pedagogía. En primer lugar, se hacía una presentación al grupo de los miembros del equipo de investigación, se firmaba el consentimiento informado y se explicaba la naturaleza del estudio. La información que se daba era tanto escrita como verbal. Respecto a la naturaleza del estudio la información que contenía el consentimiento informado era la siguiente: "El objetivo de estos grupos de discusión es conocer la opinión de los y las jóvenes sobre el juego, así como de las variables que lo rodean" y "que si alguna de las preguntas durante el desarrollo del grupo de discusión le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber a las investigadoras o de no responderlas". También se pidió autorización para registrar cada sesión en una grabadora digital, asegurando que todas las intervenciones eran anónimas y tenían un carácter confidencial. Por último, se agradecía la participación. Toda la recogida de información se realizaba en una sola sesión que duraba aproximadamente 1 hora y media.

En cualquier momento podían abandonar el estudio si así lo deseaban. Todos los participantes recibieron un detalle por participar en el mismo al finalizar el grupo.

### Análisis del texto

Para el análisis de la información obtenida en todos grupos focales se abordó el texto como un proceso de escrutinio sistemático, relacionando cada opinión e identificándola con los temas expuestos en el guión inicial. En la exposición de los resultados se recoge resumidamente toda la información sobre cada tema, ilustrando cada apartado con las citas textuales de cada participante. Este análisis fue realizado por la moderadora de los grupos.

## RESULTADOS

El diseño de la investigación se ha basado en una perspectiva cualitativa (Urdániz, Izco, Muñoz y Salinas, 1999) que permite obtener respuestas más completas a preguntas que podrían contestarse a un nivel superficial si fueran planteadas en una encuesta normal. La metodología cualitativa ayuda a profundizar en las reflexiones y razones que esgrimen el colectivo adolescente y juvenil, además de permitir conocer las nuevas tendencias de juego que están apareciendo, bien de modo presencial u on line (Olason et al., 2011).

En la exposición de resultados se hacen referencias a partes literales de los relatos de jugadores en tratamiento por juego patológico. Dada la cantidad de opiniones vertidas en los grupos de discusión, la traslación en su totalidad a este artículo no sería clarificador, por lo que se presenta el resumen de las principales y/o más repetidas informaciones que nos han dado los jóvenes de la FEJAR referentes a cada punto de interés preguntado.



## Edad de inicio

Los discursos de jóvenes y adolescentes, en gran parte de los casos, han mostrado que el acceso al juego sucede a pesar de la prohibición de acceso antes de cumplir la mayoría de edad. En el caso de que comiencen a partir de los 18 años, la fecha no es superior de los 20 años.

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

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

“Yo empecé a entrar con 16 años y nunca me pidieron nada, nunca, nunca... Yo he ido a Portugal a jugar al casino y me he encontrado con niños que podían tener 14 años en el casino. Pero apostar, no apuestan ni un duro. Porque es donde puedes jugar, porque yo con 16 años no iba a los bares a jugar porque no me sentía cómodo, iba a las salas de juego que sabía que podría jugar”.

Por un lado, se descubre que el perfil del jugador joven que más se encuentra en los centros de tratamiento, es de un chico de 20 años, con una trayectoria de juego de cuatro años y medio. Si bien es cierto, que una de las limitaciones de este estudio es la de preguntar sólo a jóvenes que se encuentran en tratamiento, siendo sólo dos de ellos menores de edad en el momento en el que acuden a los centros de la FEJAR. Sería conveniente reflexionar sobre todos esos jóvenes, menores de edad, que presentan problemas de juego pero que no acuden a tratamiento.

## Inicio del juego

Recibir un premio la primera vez que se juega es la razón que aducen los jugadores para seguir jugando.

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

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

“Yo básicamente lo mismo, las primeras veces que he jugado, me ha tocado y por eso he vuelto, si no yo creo que no hubiera vuelto”.

“Yo creo que el problema que hemos tenido, por lo menos en mi caso, no sé el vuestro, no creo que haya sido culpa de porque esté eso ahí, yo creo que ha sido más culpa mía. Yo he probado y he tenido la mala suerte de que he ganado la primera vez y ya a partir de ahí me he enganchado porque no he tenido cabeza para salir de ahí. Es depende de cada uno. Porque yo he tenido amigos que les ha tocado dinero y no lo derrochan”.

## Tipos de juego

En este momento la oferta de juegos es más amplia. Uno de los juegos que más aceptación está teniendo entre los jugadores la apuesta deportiva. Las salas de juego se están sustituyendo por locales de apuesta deportiva.

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

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

Los juegos que les resultan más atractivos son los que tienen inmediatez entre la apuesta



y el premio. Además, son preferidos los juegos que tienen premios más elevados.

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

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

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

Pese a que la tipología de juego está cambiando debido a las nuevas tecnologías y a la amplia oferta de Internet, siguen siendo los salones de juego: máquinas tragaperras, casinos y bingos los preferidos para jugar con dinero. Seguidamente se presentan los datos relativos a la edad de inicio, la tipología de juego incluyendo el juego on line, el tiempo de dedicación al mismo así como lo relativo al dinero necesario para el juego.

### Juego on line

Los nuevos escenarios de juego han cambiado mucho en estos últimos años. Uno de los aspectos más novedosos ha sido la aparición del juego on line con accesos más fáciles a través de los dispositivos móviles o smartphones.

En este estudio, ha habido varias personas con la adicción única al juego on line. El perfil de los jugadores es muy diferente. Esto provoca, además, que la intervención sea diferente entre jugadores on line y off line. Los discursos que a continuación se presentan son de jugadores on line.

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

“Yo vengo del mundo on line. Yo tengo 20 años ahora y yo con 18, 17 ya miraba el póker, me gustaba mucho, y el día siguiente que cumplí los 18 hice mi primer depósito en una casa de apuesta de internet y me pasé jugando online al póker... Yo no jugaba a cartas... muy poquito en mi vida, dos o tres veces, no me llamaba la atención y prefería jugar al póker on line. Al principio eran cantidades pequeñas, y luego la última vez, que vine a esta asociación, me he gastado en 3 semanas 18.000 euros. Es un poco un mundo a lo mejor diferente al mundo de las tragaperras y el casino porque el online te da lo que todo jugador busca que es: estar solo al final, la soledad del jugador que se habla y recuperar lo perdido”.

“Yo jugaba al Blackjack con el Iphone, y llegaba a casa, encendía el ordenador, y seguía con el móvil en la mano, hasta que no empezaba la partida del ordenador no apagaba el móvil”.



“Por eso está mejor Internet, porque los locales a determinadas horas chapán”.

Los jugadores off line que no han probado el juego on line lo han hecho principalmente por la desconfianza que les suscita el juego on line. Señalan además que, en general, los jugadores se presentan como on line o como off line. Seguidamente, se plasman algunas de los discursos de los jugadores off line sobre ese tema.

“Muchas veces no estás jugando contra alguien realmente.”

“Para mí es un engañabobos lo de Internet, porque estás contra una máquina y...”

“A mí sabes lo que pasa, que a mí nunca me llamó lo de las tragaperras por Internet, pero por el sistema de que pueden estar trucadas. Yo voy a un sitio y joder, sé que estoy jugando, sé que estoy metiendo dinero y sé si están trucadas. El simple hecho de estar allí, yo que estoy jugando a estar delante de un ordenador, estar al cambio y decir esto no puede salir aquí”.

Otro aspecto importante que señalan los jugadores off line es que la sensación de juego es más intensa si se hace en un lugar físico de juego. Esta sensación es distinta para los jugadores on line.

“A ti lo que te importa tener es la sensación de que estás metiendo el dinero. A ti te produce la satisfacción meter el dinero, es como si te ponen un ordenador y un cofre de monedas, metes la moneda en el ordenador. Te lo digo yo”.

“Lo que mola es dale al botón, a la palanca, escuchar el dinero, es lo que mola.”

## Dinero

Las respuestas han mostrado que son más adictivos los juegos con mayor apuesta. La elevada cifra de euros o dólares del premio máximo a obtener en un juego es, en la mayoría de ocasiones, uno de los incentivos más atrayentes para las personas con problemas de ludopatía.

“Los rascas son aburridos porque la apuesta es pequeñita. La máxima apuesta son 3 euros y a mí lo que me llamaba era apostar 100 y ganar más”.

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

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

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

Una de las consecuencias del juego es la pérdida económica debida al juego incontrolado que se plasma en los siguientes discursos.





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

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

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

La razón que esgrimen para seguir jugando es la recuperación del dinero perdido. Esto se convierte en un factor muy importante en las recaídas que se producen.

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

El dinero deja de tener valor para los jugadores. El discurso que a continuación se presenta lo ejemplifica.

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

### Juego patológico

El problema del juego interfiere con todos los ámbitos de la vida y el tiempo que se pasa jugando cada vez es mayor.

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

“Doce o quince horas, por Internet. Te apuntas a un torneo y hasta que llegas al final. Fue ponerme delante del ordenador, sin ducharme, sin nada. Esto empezó un viernes y el sábado por la tarde quedé con los amigos pero no fui porque estaba jugando”.

A continuación, se muestra la intervención de un jugador que manifiesta haber jugado sin límite de horario.

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

Para terminar se muestran algunos discursos de participantes que hablan de lo que supone para ellos el problema del juego.

“A mí me pasaba eso, yo era muy burro ¿sabes? Yo o pillaba o palmaba y fuera. Yo me ponía muy nervioso tanto tiempo allí, que gano, que pierdo, y buah! Es lo peor”.

“Yo conozco un colega que jugaba a unas timbas de 60-100 pavos, jugaba muy pocas horas al día y cuando conseguía lo que quería, taca! Lo cobraba y ya estaba. Yo eso nunca lo he conseguido”.



“Yo jugando me pongo muy nervioso. Yo tengo la entrada prohibida a mogollón de bares, porque me ponía muy nervioso tiraba la máquina al suelo y la reventaba. Luego ves que son arrebatos que te dan cuando ves que no ganabas. Y juicios que he tenido que pagar 200€ para pagar un puta máquina de mierda”.

“La gente que se va a divertir es la gente que controla, como mi padre que fue el otro día y dijo ‘me voy a gastar 50 euros’ y se gastó 50 euros”.

“Eso te pasa una vez, porque tu vas al casino, y ganas 50 euros, coges dentro de un mes vuelves y pierdes 50 euros y vuelves y pierdes 50 euros”.

“Yo tengo amigos que tienen 27 años y llevan desde los 18 años jugando y llevan jugando 20 euros o 30 euros y no juegan más. Yo cuando empecé a jugar dejé de ir con este, porque sólo metía 13 euros y yo me quedaba jugando la noche entera y mi amigo me decía vamos y vamos y vamos, hasta que se cansó”.

## DISCUSIÓN

Los resultados del presente estudio muestran que los jóvenes ludópatas procedentes de la FEJAR se han iniciado en el juego antes de la mayoría de edad a pesar de la prohibición para acceder antes de los 18 años. Por otro lado, los que han comenzado a partir de los 18 lo han hecho en edades cercanas a la mayoría de edad. Estos resultados concuerdan con investigaciones que han mostrado que el inicio del problema del juego se inicia antes de la adultez (Lynch, Maciejewski y Potenza, 2004).

Otro de los resultados encontrados es el relativo al tipo de juego que utilizan los juga-

dores patológicos jóvenes. Los tipos de juego están sufriendo cambios, sobre todo, debido a la amplia, variada oferta y la accesibilidad de los mismos. Internet a través de ordenadores, smartphones, dispositivos móviles etc. ha facilitado el acceso en cualquier lugar a todo tipo de contenidos relacionados con el juego. Sin embargo, todavía los jugadores jóvenes siguen en un porcentaje importante queriendo manejar dinero y los dispositivo más utilizado siguen siendo, por orden de uso, las máquinas tragaperras, seguidas por casinos y bingos. Estos resultados coinciden con otros estudios que han señalado que aunque la prevalencia sigue siendo baja en este momento (Griffiths, y Parke, 2010). De todos modos, estos mismos autores predicen que Internet ocasionará graves problemas en los jugadores patológicos. Por esta razón, estudios en esa línea serán necesarios para evaluar el papel que juegan las nuevas tecnologías en la problemática de juego.

Un dato de importancia en relación a la tipología del tipo de juego ha sido el uso de las apuestas deportivas en los jugadores jóvenes, en general, combinadas con otros tipos de juego. Estudios previos realizados con adolescentes como el de Winters, Stinchfield, y Fulkerson (1993) encontraron que los tipos de juego más utilizados por jugadores problemáticos eran las cartas, la apuestas en juegos de habilidades y apuesta deportiva. Otros más recientes como el de Engwall, Hunter, y Steinberg (2004) también apuntan datos similares. Este incremento podría entenderse ya que las apuestas deportivas tienen un papel cada vez mayor en este colectivo, quizás dada la proliferación de locales de juego específico de apuesta deportiva que estos años han ido apareciendo.



Los jóvenes y adolescentes jugadores problemáticos han justificado la elección de los tipos de juego debido al valor de la apuesta máxima. Un estudio realizado en Canadá por Wiebe, Single, y Falkowski-Ham (2001) encontró que los jugadores jóvenes entendían menos todo lo relativo a las probabilidades y eran más propensos a ver el juego como una manera de hacer dinero. Es coherente observar que la búsqueda de dinero rápido puede ser un factor que favorezca el inicio de juego en una población que todavía no tiene medios de conseguir dinero propio.

Por otro lado, uno de los resultados que aparece con más claridad es que recibir un premio la primera vez que se juega es la razón que aducen los jugadores para seguir jugando. Estos resultados son coherentes con estudios realizados con metodología psicofisiológica (Estévez, Herrero y Sarabia, 2013) y con otros realizados con metodología cuantitativa (Molde, Pallesen, Bartone, Hystad, y Johnsen, 2009).

Por último, destacar que el problema del juego al igual que sucede con población adulta interfiere de manera muy importante con todos los ámbitos de la vida y el tiempo que se pasa jugando cada vez es mayor (Yip et al., 2011). Todos los esfuerzos que podamos realizar para evitar que la problemática de juego se cronifique en la edad adulta serán importantes en este sentido.

Este estudio presenta ventajas y limitaciones. En relación a la metodología utilizada ha sido muy útil para poder acercarnos a los jóvenes y adolescentes que tienen problemática de juego y poder escuchar de su voz todo lo que piensan y sienten. Sin embargo, la muestra

estaría sesgada por varias razones. En primer lugar, se trata de jóvenes y adolescentes que están incluidos en asociaciones de ayuda a ludópatas. Este estudio no está realizado con jóvenes que no van a tratamiento o que lo hacen en otros dispositivos. También es importante señalar que no hay discursos de mujeres en este estudio. No se han encontrado casos de mujeres que estén en tratamiento con estas edades, sin embargo, eso no quiere decir que no haya o que acudan a otros dispositivos para recibir tratamiento. A pesar de ello, este estudio ofrece una fotografía actualizada de la situación actual de los jóvenes ludópatas y de los posibles cambios que posiblemente puedan producirse.

## RECONOCIMIENTOS

Los resultados que se presentan en el siguiente artículo han sido obtenidos gracias a la financiación de la ONCE a través de la I edición del Certamen Internacional ONCE de Investigación sobre Juego Responsable.

La muestra ha sido obtenida gracias a la ayuda de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

## CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existen conflictos de interés en relación con este artículo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A. P. A. (2001). DSM-IV-TR. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales -IV- Texto revisado. Barcelona: Masson.



Becoña, E. (1999). *Evaluación y tratamiento del juego patológico*. Ponencia en VI Encuentro Nacional sobre Drogodependencias y su enfoque comunitario. Cádiz: Diputación de Cádiz.

Becoña, E.; Míguez, M. C.; y Vázquez, F. (2001). El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria. *Psicothema*, 13(4), 551-556.

Cornish, D. B. (1978) *Gambling: A Review of the Literature*. Home Office Research Study 42. London: HMSO.

Dickson, L. M.; Derevensky, J. L.; y Gupta, R. (2002). The prevention of gambling problems in youth: A conceptual framework. *Journal of Gambling studies*, 18(2), 97-159.

Dominguez-Alvarez, A. M. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de Psicología*, 27(1), 3-20.

Engwall, D.; Hunter, R. y Steinberg, M. (2004). Gambling and other risk behaviors on university campuses. *Journal of American College Health*, 52, 245-255.

Echeburúa, E.; Fernández-Montalvo, J. y Báez, C. (1999). Avances en el tratamiento del juego patológico. *Adicciones*, 11, 349-361.

Estévez, A.; Herrero, D. y Sarabia, I. (2013). *Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes*. ONCE: Documento técnico no publicado.

Fisher, S. (1993). Gambling and pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 277-288.

Fisher, S. (1999). A prevalence study of gambling and problem gambling in British adolescents. *Addiction Research & Theory*, 7(6), 509-538.

Govoni, R. (1996). Gambling behavior of adolescent gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 12(3), 305-317.

Griffiths, M. D. (1990). The acquisition, development, and maintenance of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 6, 193-204.

Griffiths, M. D. y Wood, R. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, video-game playing and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16, 199-225.

Griffiths, M. y Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1): 58-75.

Hardoon, K, Gupta, R. y Derevensky, J. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling: A model for problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170-179.

Ide-Smith, S. G.; y Lea, S. E. (1988). Gambling in young adolescents. *Journal of Gambling Behavior*, 4(2), 110-118.

Jacobs, D. F. (2000). Juvenile gambling in North America: An analysis of long-term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 119-152.

Labrador, F. J. y Villadangos, S. M. (2009). Adicciones a nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes. En E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (eds.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 45-75). Madrid: Pirámide.

Lynch, W. J.; Maciejewski, P. K. y Potenza, M. N. (2004). Psychiatric Correlates of Gambling in Adolescents and Young Adults Grouped by



Age at Gambling Onset. *Archives of General Psychiatry*, 61(11), 1116-1122.

Míguez, M. C. y Becoña, E. (2007). Ansiedad y juego problema en escolares. *Ansiedad y Estrés*, 13, 41-50.

Molde, H.; Pallesen, S.; Bartone, P.; Hystad, S. y Johnsen, B. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology*, 50(1), 55-64. doi:10.1111/j.1467-9450.2008.00667.x

Olason, D. T.; Kristjansdottir, E.; Einarsdottir, H.; Haraldsson, H.; Bjarnason, G. y Derevensky, J. (2011). Internet Gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *Journal Mental Health Addiction*, 9, 257-263.

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

Urdániz, G.; Izco, A.; Muñoz, O.; y Salinas, M. (1999). Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra. *Revista Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 22 (3), 155-162.

Villa, A.; Becoña, E. y Vázquez, F. L. (1997). Juego patológico con máquinas tragaperras en una muestra de escolares de Gijón. *Adicciones*, 9, 195-208.

Volberg, R. A.; Gupta, R.; Griffiths, M. D.; Olason, D. T. y Delfabbro, P. (2011). An international perspective on youth gambling prevalence studies. En J. L. Derevensky, D. T. L. Shek, y J. Merrick (Eds.). *Youth Gambling: The Hidden Addiction* (pp. 21-56). Berlin: DeGruyter.

Westphal, J. R.; Rush, J. A.; Stevens, L. y Johnson, L. (2000). Gambling behavior of Louisiana

students in grades 6 through 12. *Psychiatric Services*, 51, 1, 96-99.

Wiebe, J.; Single, E. y Falkowski-Ham, A. (2001). *Measuring Gambling and Problem Gambling in Ontario*. Canadian Centre on Substance Abuse and Responsible Gambling Council (Ontario), Ottawa. Descargado el 14 de enero de 2013 de [http://www.responsiblegambling.org/articles/CPGL\\_report-Dec4.pdf](http://www.responsiblegambling.org/articles/CPGL_report-Dec4.pdf)

Winters, K. C.; Stinchfield, R. D. y Fulkerson, J. (1993). Patterns and characteristics of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9, 375-386.

Winters, K. C.; Stinchfield, R. D.; y Kim, L. G. (1995). Monitoring adolescent gambling in Minnesota. *Journal of Gambling Studies*, 11 (2), 165-183.

Yip, S. W.; Desai, R. A.; Steinberg, M. A.; Rugle, L.; Cavallo, D. A.; Krishnan-Sarin, S. y Potenza, M. N. (2011). Health/Functioning Characteristics, Gambling Behaviors, and Gambling-Related Motivations in Adolescents Stratified by Gambling Problem Severity: Findings from a High School Survey. *The American Journal on Addictions*, 20, 495-508.