

## ESTUDIOS E INVESTIGACIONES

# ESTUDIO EXPLORATORIO CON PERSPECTIVA DE GÉNERO SOBRE FACTORES ASOCIADOS AL JUEGO PATOLÓGICO: LA VISIBILIZACIÓN DE LAS MUJERES EN EL CONTEXTO TRADICIONAL Y DE LAS PRÁCTICAS JUVENILES EN EL PANORAMA TECNOLÓGICO



LA RED DE ATENCIÓN  
A LAS ADICCIONES

Con la colaboración de:



**Deusto**  
Universidad de Deusto



Federación  
Española  
de Jugadores  
de Azar  
Rehabilitados

Financiado por:



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE DERECHOS SOCIALES  
Y AGENDA 2030



POR SOLIDARIDAD  
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL





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

Este informe ha sido realizado por la Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD). La investigación ha sido financiada por el Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030, a través de la subvención para la realización de actividades de interés general, con cargo a la asignación tributaria del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas (convocatoria 2020), Factores de Riesgo y Aumento de la Frecuencia en personas con problemas al juego online y apuestas de deportivas (Fase IV)

## ESTUDIO EXPLORATORIO CON PERSPECTIVA DE GÉNERO SOBRE FACTORES ASOCIADOS AL JUEGO PATOLÓGICO: LA VISIBILIZACIÓN DE LAS MUJERES EN EL CONTEXTO TRADICIONAL Y DE LAS PRÁCTICAS JUVENILES EN EL PANORAMA TECNOLÓGICO.

### Cómo citar este informe

Arostegui-Santamaría; E. Martínez-Redondo, P; Moro, A. (2021). *Estudio exploratorio con perspectiva de género sobre factores asociados al juego patológico: la visibilización de las mujeres en el contexto tradicional y de las prácticas juveniles en el panorama tecnológico*. Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD), Madrid.

### Equipo investigador

Elisabete Arostegui Santamaría, Patricia Martínez Redondo y Álvaro Moro Inchaurtieta.

### Trabajo de campo

Claudia Calderón Calvo.

Sara González Álvarez.

### Asociaciones y entidades participantes

FEJAR Y UNAD.

ADAT (Badajoz), DIAGRAMA (Murcia), Fundación Canaria Yrichen (Canarias), EKINTZA ALUVIZ (País Vasco), ASEJER (Sevilla), Jugadores Anónimos (Torrelavega), AJUPAREVA (Valladolid), LARPA (Asturias), Punto Omega (Madrid).

### Consultas

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

C/Cardenal Solís 5, local 2, 28012 Madrid

Tfno.: 91 447 88 95

Edición: diciembre 2021

Diseño creativo: Javier Valdés de Jesús

# Índice de contenidos

1. INTRODUCCIÓN .....	7
1.1. Reconocimientos .....	8
2. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN .....	10
2.1. Juego y edad .....	10
2.2. Juego y género.....	12
2.3. Algunas evidencias sobre el juego en función del género y la edad .....	13
3. MARCO TEÓRICO .....	16
3.1. El modelo de los factores de riesgo y de protección, desde el paradigma del género y la edad.....	16
4. OBJETIVOS .....	18
5. METODOLOGÍA.....	18
5.1 Instrumentos de recogida de información .....	18
Consideraciones éticas .....	19
5.2 Composición de la muestra .....	19
5.3. Cuestiones metodológicas de interés que deben ser tenidas en cuenta en la lectura del informe.....	20
6. PARTE CUANTITATIVA.....	23
6.1. La situación del juego online .....	23
6.1.1. Dirección General de Ordenación del Juego .....	23
6.1.2. Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES 2019) .....	25
6.1.3. EDADES. Encuesta sobre alcohol y drogas en España (2019/20).....	25
6.1.4. ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (2021).....	27
6.1.5. DROGAS Y ESCUELA IX: el uso de las drogas entre escolares vascos/as, 35 años después (2019).....	29
6.1.6. Impacto de la tecnología en la adolescencia (UNICEF 2021) .....	30
6.1.7. Conclusiones.....	31
6.2. Resultados del cuestionario cerrado .....	32
6.2.1. Frecuencia de participación online en diferentes juegos .....	32

6.2.2. Razones para terminar una sesión de juego online.....	33
6.2.3. Motivaciones para implicarse en juegos de azar online .....	34
6.2.4. Emociones en el juego online.....	36
6.2.5. Motivos para elegir el sitio web de apuestas .....	37
6.2.6. Razones para jugar .....	38
7. PARTE CUALITATIVA.....	39
7.1. El meta-análisis de los Grupos de Discusión .....	39
7.1.1. En cuanto a la duración de los grupos y los contenidos que surgen en cada uno... 40	
7.1.2. En lo relativo a la participación de las mujeres en los grupos mixtos.....	41
7.1.3. En cuanto a las resistencias al cambio y el “discurso de la igualdad” .....	44
7.1.4. En cuanto a la estructura del discurso.....	46
7.2. Factores relacionados con el inicio y el desarrollo del juego problemático .....	49
7.2.1 Dos factores sociales en el contexto comunitario y su relación con otros de índole individual y relacional.....	49
7.2.1.1 La publicidad sobre el juego.....	49
7.2.1.2 La proliferación de locales/casas de apuestas.....	53
7.2.2. Factores individuales y relacionales .....	58
7.2.2.1. Edad de inicio, motivos para implicarse en el juego, problematización de la conducta y emociones asociadas al juego.....	58
7.2.2.2. Itinerario, modalidad de juego y perjuicios asociados a cada modalidad de juego .....	67
7.2.2.3. Juego, consumo de drogas y percepción diferencial de cada una de las adicciones.....	73
7.2.2.4. Reacciones diferenciales frente al problema de juego.....	76
7.2.2.5. Ilusión irracional acerca de los propios saberes y habilidades .....	78
7.2.2.6. El doble estigma de las mujeres en la modalidad de juego online .....	80
7.2.3 Factores relacionados con el tratamiento .....	82
7.2.3.1. Cambio de “perfil” y persistencia de la escasa representatividad de mujeres en los tratamientos.....	82
7.2.3.2. Dificultades de acceso al tratamiento. Barreras de género.....	86
7.2.3.3. Motivaciones para acudir a tratamiento, emociones diferenciales y apoyo familiar .....	97

7.2.3.4. Recaídas y abandonos en el tratamiento .....	104
7.2.3.5. La percepción sobre el propio proceso terapéutico y la necesidad de un enfoque integral de género.....	107
7.3. Otros factores puntuales relacionados.....	110
7.3.1. COVID.....	110
8. RECONOCIMIENTO FINAL DE UNAD .....	112
9. BIBLIOGRAFÍA .....	113

# 1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación se ha desarrollado desde el Instituto Deusto de Drogodependencias de la Facultad de Educación y Deporte de la Universidad de Deusto por encargo de la Unión Española de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD), interesada en estudiar, con enfoque de género, los Factores de Riesgo y Protección asociados al desarrollo y el mantenimiento del juego patológico y los que incidían en el aumento de la frecuencia del juego online y las apuestas deportivas en la juventud. El objetivo es proporcionar a las entidades de UNAD centradas en esta problemática un documento con datos, resultados y testimonios útil para la práctica terapéutica.

Como se refleja en el apartado metodológico, algunas dificultades relacionadas con la obtención de la muestra a partir de los ejes de análisis edad y género, han requerido de la ampliación etaria de la muestra y de un esfuerzo añadido para localizar mujeres con problemas de juego. Sin embargo, todo ello ha permitido que el estudio aporte evidencias no sólo respecto de la población más joven, sino también de personas en la adultez media para interpretar sus testimonios atendiendo al enfoque de género; un análisis poco habitual en la literatura sobre juego patológico tradicional y actual, más asociado a la modalidad online (gambling).

Para ello, entre otros procedimientos metodológicos se han desarrollado sendos análisis de discurso:

- De hombres y mujeres jóvenes y de edad media inmersas en el tratamiento por sus problemas de juego (online y/o presencial; de apuestas deportivas y/o cualquier otro tipo de juego). A través de sus testimonios se han podido identificar factores de riesgo, intensificación, desarrollo y mantenimiento de la conducta problema.
- De una muestra de mujeres que trabajan actualmente en la prevención y/o tratamiento del juego online en diferentes recursos o unidades de atención a esta patología. Sus discursos han permitido identificar otros factores de riesgo y protección que inciden en el inicio, intensificación y desarrollo de la conducta problema y corroborar muchos de los que señalan las propias personas afectadas.

Teniendo en cuenta el propósito de esta investigación se ha realizado en primer lugar un trabajo con fuentes documentales para recoger las aportaciones proporcionadas por las investigaciones existentes y los datos estadísticos oficiales, lo que ha permitido enmarcar la situación del consumo de apuestas y juego en la modalidad online a partir de tres tipos de fuentes:

- La revisión sistemática de la literatura científica para sintetizar las tendencias en el juego en adolescentes e identificar los factores asociados.
- La revisión de la literatura sobre el juego patológico de las mujeres de cualquier edad elaborados desde perspectiva de género
- Los datos de fuentes estadísticas secundarias proporcionados por entidades como la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) y estudios de corte cuantitativo realizados en el Estado (ESTUDES y EDADES) y en la Comunidad Autónoma del País Vasco (Serie Drogas y Escuela, que en su edición IX incluye un cuestionario específico al respecto).

El trabajo de campo se ha desarrollado sobre una muestra intencional; personas en tratamiento por problemas de juego que voluntariamente han decidido participar en el estudio. A partir de ahí, la muestra general se ha dividido para conformar sub-muestras en función de los diferentes instrumentos de estudio utilizados (grupos de discusión y entrevistas) y de los perfiles muestrales (personas afectadas y profesionales de entidades que están desarrollando iniciativas preventivas o asistenciales relacionadas con el juego). La mayoría proceden de los recursos de intervención sobre el juego patológico.

La investigación ha seguido los códigos éticos marcados por Asociaciones Internacionales en todo lo referente a la protección de riesgos a los participantes y el respeto a su autonomía. Para ello, se tuvo en cuenta la regulación sobre protección de datos personales (UE 2016/679) aprobada por la Comisión y el Consejo de la UE en abril de 2016 en relación con el procedimiento de consentimiento informado, al acceso a datos personales, el uso de datos para el interés público y las responsabilidades de los investigadores responsables del proyecto.

En lo relativo a la literatura en torno al juego, tal y como sucede en otros campos de la investigación social, los conocimientos disponibles se sustentan principalmente en muestras de varones adultos, porque ciertamente son ellos quienes ostentan la mayor representación en los recursos de tratamiento de esta problemática. Sin embargo, existen otros sectores poblacionales afectados que reciben menos atención académica, cuando, *de facto*, presentan características diferenciales y requieren un abordaje adaptado a esas condiciones en los contextos asistencial y preventivo.

La incorporación de la perspectiva de género, por un lado, constituye la herramienta que posibilita conocer la realidad de las mujeres adultas jugadoras y de las chicas jóvenes que, progresivamente, están incorporándose a la práctica de los juegos de azar, toda vez que el análisis simultáneo de la conducta en función de la edad permite ampliar el foco de análisis a la juventud en general y contemplar las cuestiones que han ido variando con el tiempo y las tecnologías. Sólo de esta manera, es decir, realizando un diagnóstico actualizado de todas las personas implicadas en el juego patológico será posible adecuar la oferta terapéutica a las características y necesidades de quienes solicitan ayuda.

En coherencia con los valores y misión asumidos por la UNAD, este documento pretende ampliar la aún escasa bibliografía que incorpora la perspectiva de género al analizar esta adicción entre las mujeres, adultas y jóvenes, y entre la juventud en general. Incorporar al análisis el género y la edad como categorías de análisis, no como variables estadísticas, supone, además, una contribución al logro del derecho a la salud de todas las personas, dado que redundará en la obtención de niveles comparables de bienestar físico, psicológico y social de mujeres y hombres de cualquier edad.

## 1.1. Reconocimientos

Tal y como señalan García Calvente y Marcos Marcos (2011), la metodología cualitativa es una herramienta sensible al género y, añadimos las autoras, interesada también en explorar, profundizar en los problemas y visibilizar las voces de quienes nunca la han tenido (o constituyen voces subalternas frente a una mayoría hegemónica), principalmente mujeres y jóvenes. Así, esta técnica ha permitido recoger una información sumamente interesante de esas fuentes primarias,



es decir, de las y los protagonistas y de quienes les atienden en su proceso de recuperación. Por ello queremos mostrar nuestro máximo agradecimiento, primero, a las personas que nos han brindado su testimonio a partir de su experiencia con la adicción y actualmente desde el proceso de superación de la misma; en segundo lugar, deseamos reconocer la labor de las profesionales y las facilitadoras de los grupos de autoayuda, que igualmente han sugerido, desde otra perspectiva, temas y cuestiones que han venido a confirmar las voces de las personas afectadas o intuir tendencias y/o buenas prácticas extensivas a otros contextos de ayuda. Finalmente, siempre es necesario agradecer la participación y el acceso que brindan al personal investigador las entidades y los recursos de atención, pese a que estas demandas interfieran, muchas veces, en su labor diaria. Las entidades que nos han brindado su apoyo y participación pertenecen a FEJAR y/o UNAD y son: ADAT (Badajoz), DIAGRAMA (Murcia), FUNDACIÓN CANARIA YRICHEN (Canarias), EKINTZA ALUVIZ (País Vasco), ASEJER (Sevilla), Jugadores Anónimos (Torrelavega), AJUPAREVA (Valladolid), LARPA (Asturias) y Punto Omega (Madrid).

## 2. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN

### 2.1. Juego y edad

En España son escasos los estudios que toman como objeto de análisis a la población adolescente y joven respecto de sus prácticas en relación con los juegos de azar en general, siendo aún menos los que se centran en sus prácticas de juego online en particular, pese a ser ésta una actividad popular en ese grupo de edad (García, Buil y Solé, 2016). Algunos de ellos apuntan a una problemática incipiente que posiciona a la población menor como grupo especialmente vulnerable al desarrollo de patologías asociadas a un uso desordenado del juego (Rubio, 2018), toda vez que esa vulnerabilidad al desarrollo de conductas adictivas aumenta de forma exponencial en función de la precocidad de iniciación en el juego (Sarabia, Herrero y Estévez, 2014). A pesar de la falta de investigación en algunos países, la revisión de Calado, Alexandre y Griffith (2017) ratifica que entre el 0,2% y el 12,3% de la juventud de los cinco continentes cumple los criterios de diagnóstico de problemas de juego. En el mismo informe se afirma que las tasas de prevalencia de juego adolescente más altas de Europa, en el último año revisado en su estudio, eran las de España.

El estudio de Rubio (2018) refiere a su vez otras dos investigaciones donde se afirma que, en España, estudios de carácter regional apuntan a una prevalencia de juego entre adolescentes del 5,6%, la cifra más alta de Europa (Calado et al. 2017), o de al menos de más del 2% en el grupo adolescente, un sector especialmente vulnerable (Verdura, 2014).

Una de las posibles explicaciones a la ausencia de estudios es la consideración de que, tradicionalmente, el juego ha sido percibido como un hábito más propio de personas adultas. Otra razón es la dificultad de determinar las tasas de juego entre menores, quienes quedan fuera de las estadísticas oficiales de la Dirección de Juego, por ser menores, lógicamente, y tener prohibido el acceso a las operadoras. Desde una perspectiva metodológica, las encuestas escolares son la modalidad principal para recopilar datos de prevalencia en adolescentes. Sin embargo, todos los datos son autoinformados y están sujetos a muchos sesgos bien conocidos, como la confiabilidad de la memoria, la deseabilidad social y la honestidad de las respuestas dadas. Finalmente, el desarrollo de la tecnología ha generado nuevas formas de juego a través de Internet, teléfonos móviles y televisión interactiva, a las que las y los menores acceden diariamente y muchas veces sin supervisión parental, pudiendo jugar y apostar a través de redes y medios que perciben muy accesibles. Estudios recientes como el de Molinaro, Canale, Viero et al. (2014) indican que a pesar de que el juego de adolescentes es una actividad ilegal, muestran una tasa de participación más alta que la de las personas adultas.

Las actuales generaciones transitan una época en donde los juegos de azar, además, tienen mayor aceptación que en el pasado, porque están asociados al entretenimiento (Esber, 2018). Apostar dinero por Internet ha llegado a considerarse una actividad recreativa más (Pericás, 2020). Además, la generación actual ha crecido en una era en la que las oportunidades de juego están muy extendidas (Volberg et al., 2010).

Sin duda, a la hora de explicar esta mayor implicación de la juventud en el juego no puede obviarse el papel central que ocupan las tecnologías y la facilidad que ofrecen para acceder al juego. Ese es uno de los principales motivos que ha permitido su difusión entre la juventud

(Sarabía et al., 2014). En España, la penetración de Internet en 2017 (AIMC) se situaba en el 91,6% en la franja de edad de entre 14 - 19 años. Niñas, niños y adolescentes de hoy integran la generación de “nativas/os digitales” (Rubio, 2018), siendo una de sus características el uso diario del medio online para satisfacer todas sus necesidades, formativas, informativas, de entretenimiento, recreativas, relacionales, etc., (Carbonell et al., 2013, en Rubio, 2018).

Para Chóliz y Lamas (2017:36), las nuevas tecnologías encontraron un nicho excepcional en el sector del juego, “*repletas de modernas fórmulas y originales escenarios, impulsadas y fomentadas por una legislación claramente favorable*” han favorecido que el juego online resulte no sólo una actividad atractiva, sino también una conducta enormemente accesible y disponible para cualquier persona, máxime para quien está familiarizada y socializada en el uso de esas herramientas, como es el caso de la población más joven.

En función de los datos ofrecidos y por lo relativamente moderno del juego online, se considera aún falta mucha bibliografía sobre el tema. Se requiere desarrollar más investigación para conocer más de esta problemática, principalmente sobre grupos vulnerables (Pericás, 2020).

Para Cantero y Bertolín (2015) también es una necesidad imperante, y para este equipo investigador una laguna relevante en el ámbito de la investigación aplicada, por cuanto que se ha constatado a través de diversas muestras clínicas atendidas en los dispositivos asistenciales de adicción al juego que, por un lado, un tercio de las personas atendidas sitúan el inicio de su hábito a edades tempranas, incluso en etapas previas a la mayoría de edad (Sarabia et al., 2014). De hecho, se constata que hay adolescentes que se inician en los juegos de azar online entre los 12 y los 14 años (Kim, Wohl, Gupta y Derevensky, 2016), o antes, a los 8, debido a la accesibilidad y la exposición temprana. Y, por otro lado, la investigación resulta pertinente dada la evidencia respecto de una correlación positiva entre el inicio precoz del hábito de juego y la severidad posterior del trastorno (Informe DGOJ, 2017).

En España, según datos recogidos por Carbonell et al. (2013), el porcentaje de adolescentes y jóvenes de entre 12 y 20 años que juegan en Internet se sitúa en torno al 18%. Y aunque la mayoría juega ocasionalmente y no experimenta problema alguno, la investigación académica sugiere que las personas más jóvenes, como grupo, son población de riesgo respecto al juego problemático (Derevensky y Gilbeau, 2015). Concretamente, en España, la investigación de Arbinaga (2000), Muñoz-Molina (2008) o Carbonell et al. (2013) determinan que entre un 3,5%-5% de las personas adolescentes que practican juegos de azar han generado ya una patología vinculada a esa conducta.

Algunos estudios sugieren, además, que la práctica del juego online, comparada con la práctica offline, conlleva una mayor probabilidad de desarrollar una patología adictiva. En el estudio de Griffiths y Parke (2010, en Rubio García, 2018) se afirma que el juego online aumenta cuatro veces el riesgo de desarrollar problemas entre las personas jóvenes, comparadas con las que no recurren a internet. En el estudio de Gendrom, Dufour, Brunelle y Leclerc (2010) un 3% la población adolescente jugadora offline sufría problemas con relación al juego, elevándose hasta un 11% la población adolescente que había desarrollado problemas de juego entre quienes practicaban la modalidad online. En un estudio realizado con adolescentes de 15 a 19 años con una muestra total de 14.778 estudiantes (Canale, Griffiths, Vieno, et al., 2016) se concluyó que las tasas de juego problemático fueron cinco veces más altas entre quienes jugaban online en comparación con quienes jugaban fuera de línea, offline.

Los datos confirman que uno de los focos de especial interés en la investigación debería recaer en el estudio de la relación entre los juegos de azar online y la adolescencia, considerándolos dos ejes fundamentales de estudio para diseñar políticas preventivas y de protección de las y los menores, habida cuenta de los riesgos que entraña implicarse en esta conducta.

*“resulta necesario adoptar programas de prevención del desarrollo del juego entre la población adolescente con medidas eficaces para reducir los índices de juego patológico, adoptando iniciativas antes de la aparición de trastornos”* (García et al, 2016: 563)

A juicio de Rubio (2018) existen diversos problemas en relación con la prevención: el primero proviene de parte de las instituciones, que no realizan campañas eficientes; de las operadoras, que han de tomar las necesarias medidas regulatorias (Chóliz y Lamas, 2017), así como de otras/os agentes sociales, que tampoco intervienen en la educación de la población menor (Rubio, 2018). De hecho, la temática del juego no está tan incorporada en el ámbito escolar como lo está el trabajo sobre la prevención de otras adicciones como el consumo de alcohol, tabaco u otras drogas (Parke, Harris, Parke et al., 2014, en Rubio, 2018). El informe ESTUDES de 2019, en su apartado referido al juego, recoge que sólo un 38,8% del alumnado manifiesta que se les ha informado de los efectos y los problemas asociados al juego online y a las apuestas. Por el contrario, el 76,9% coincide en reconocer que en sus centros educativos han sido alertados de los problemas asociados al consumo de drogas legales.

## 2.2. Juego y género

Demostrada la necesidad de enfocar la investigación hacia la población adolescente y joven en relación con el juego online se añade ahora la demanda de incorporar la perspectiva de género en la investigación; en cualquier investigación de carácter social. Respecto del juego en particular, la población femenina constituye un grupo desprotegido cuando no se consideran sistemáticamente los efectos del género como determinantes sociales de la conducta y, por ende, de la salud. En lo relativo al juego problemático, el género es un factor que influye tanto en la gravedad del problema como en los resultados del posterior tratamiento (Pericás, 2020). Las consideraciones de género son importantes para comprender el juego entre la juventud (Desai, Maciejewski, Pantalón y Potenza, 2005). El motivo que explicaría la ausencia de investigaciones con mujeres sería la de que el juego se ha considerado típicamente una actividad predominantemente masculina. Las encuestas actuales, sin embargo, han demostrado el aumento de mujeres jugadoras (Wardle, Moody, Griffiths et al. 2011).

Tampoco se sabe mucho del patrón de juego de las jugadoras online en particular. A juicio de McCormack, Shorter y Griffiths (2014) y de Desai et al. (2005), claramente, la relación entre el problema del juego online y el género necesita ser explorada más a fondo. En nuestro contexto también hay personal investigador que opina lo mismo (García, et al., 2016; Corral, Echeburúa e Irureta, 2005; Villoria, 2003), ya que las evidencias han demostrado que existen diferencias significativas entre hombres y mujeres con relación a los juegos que eligen, las razones para jugar, la frecuencia y patrones de juego, así como en las actitudes hacia los juegos online (McCormack et al, 2014).

Mientras persistan estas limitaciones y no se incorpore el enfoque de género en el diseño e interpretación de los resultados, será imposible comprender las diferencias que se encuentran constantemente en la investigación (Chalmers et al., 2006).

### 2.3. Algunas evidencias sobre el juego en función del género y la edad

A continuación, se presentan las evidencias halladas en torno al juego de chicas y chicos adolescentes.

A principio del siglo XX ya se disponía de evidencias que mostraban una implicación diferente de unas y otros en el juego. Por ello, Gupta y Derevensky (1998) señalaron entonces que se necesitaban más estudios para poder actuar sobre la conducta de forma preventiva.

En 1982, Zenker y Wolfgang hallaron que los escolares varones, ante un listado de actividades lúdicas en el que debían mostrar sus preferencias, optaban en mayor medida por las que requerían estrategia y/o habilidades cognitivas, así como por las apuestas dinerarias, mientras que ellas preferían juegos en lo que pudieran desarrollar habilidades verbales y en los que no mediara el dinero. Ellas también eligieron actividades poco susceptibles de ser juzgadas de forma negativa, y así, optaron por actividades como hacer crucigramas, scrabble, etc. Las autoras juzgaron probable que las experiencias y satisfacciones asociadas con la socialización del rol superaran con creces las variables de personalidad a la hora de efectuar las elecciones.

En cuanto a las razones de las diferencias entre chicos y chicas, en 1988 Ann Wolfgan las atribuyó a la distinta socialización de rol. En concreto, la autora afirmaba que los roles sociales asignados por cuestión de género brindaban diferentes oportunidades, motivos y habilidades a unos y otras a la hora de implicarse en la actividad de juego, de la misma manera que influían en el desigual interés, desempeño y participación en esa actividad. Para ejemplificarlo señaló que la socialización masculina implicaba asumir riesgos; algo confirmado por las investigaciones más actuales que incorporan el enfoque de género. Apostar una actividad que entraña aceptar el riesgo de ganar o perder algo valioso, es una de tantas conductas incluidas en el desarrollo de un rol que incluye como mandato la demostración constante de valentía y que concibe la misma como muestra de virilidad.

La socialización de género también afectaba a la elección del juego de unos y otras (Wolfgang, 1988). La literatura tradicional sobre el perfil de la persona jugadora ha sido la de un varón implicado en juegos relacionados con la competitividad, el desarrollo de habilidades y estrategia y los juegos deportivos (póker, casino, carreras de caballos, etc.). Esa misma literatura ha considerado a esos varones inteligentes, con dominio y control de sí mismos, seguros y narcisistas (Hakansson, 2016). Lo cierto es que no son esas, precisamente, las características que se atribuyen habitualmente a las mujeres, ni a las mujeres que juegan. Uno de los estereotipos atribuidos a las mujeres, también en la adolescencia, es el de “pasivas” (Castillo-Mayén y Montes Berges, 2014), lo que explicaría que ellas optaran en mayor medida por juegos de azar que dependen de la suerte y menos por los que exigen habilidades, puesto que ser hábiles o estrategas no adjetivos del repertorio propio de su género (Zenker, & Wolfgang, 1982).

La misma conducta de jugar y apostar tampoco es considerada una práctica femenina, por lo que hacerlo y desarrollar además una conducta patológica supone la transgresión de las normas de género y suele ir acompañada de la censura social o de lo que se denomina el doble estigma que sufren las mujeres (por ser mujer que transgrede su rol y ser además adicta). En ese sentido resulta más probable que ellas elijan actividades de juego socialmente aceptadas para ellas, como el bingo (Echeburúa, 2011), que evitan el estigma que acompaña más a otras modalidades de juego, como las tragaperras, por ejemplo.

A pesar de que las mujeres jóvenes están cada vez más presentes en espacios y prácticas consideradas tradicionalmente masculinas o que se considere en muchos foros que la igualdad está alcanzada, sigue aplicándose una valoración desigual a los mismos comportamientos en función del género. Existe un mayor estigma sobre las mujeres jóvenes por desarrollar determinados comportamientos en esos ámbitos masculinizados (apostar, salir por las noches, beber, consumir drogas, tener la iniciativa sexual, etc.), de la misma manera que se corrobora entre personas de mayor edad que la sociedad es menos comprensiva con la ludopatía femenina. Socialmente son más reprobadas y se les tacha de viciosas más que de enfermas (Vázquez, 2012). Esta realidad es también la que explica una menor participación de las jóvenes en el juego, toda vez que las que se implican en él manifiestan sentir un mayor malestar y sentirse más culpables que los chicos que juegan (Stinchfield, 2000).

Por otro lado, y a partir de la teoría de la conducta problemática de Jessor y Jessor (1977), se sugiere una conexión entre conductas disfuncionales, de tal manera que el juego, en este caso, estaría relacionado con la participación en otras conductas problemáticas. En concreto, la práctica del juego entre varones adolescentes ha confirmado su asociación con otra amplia gama de comportamientos de riesgo (Chalmers et al., 2006; Desai et al., 2005; Griffin et al., 2003). Las más representativas a esa edad, sobre todo para los chicos, suelen ser la experimentación con drogas, la conducción imprudente, las prácticas sexuales de riesgo, la implicación en actos de violencia, actos delictivos, peleas, vandalismo, etc. (Petry, 2000; Mishra et al., 2010).

La socialización femenina, por el contrario, fomenta la idea de que las mujeres habitan un cuerpo vulnerable que debe ser continuamente objeto de cuidado; de ahí su menor implicación en actividades de riesgo (Farapi, 2009), tampoco en la de juego. Ellas participan menos en este tipo de actividades, tal y como informan investigaciones sobre juego en adolescentes en contextos cercanos (Ruiz Pérez, 2014; Jiménez, García, Montero y Pérez, 2011) y transnacionales (Blaszczynski y Nower, 2002; Fröberg, Modin, Rosendahl, Tengström, & Hallqvist, 2015).

En el estudio de Donati, Chiesi y Caterina (2013) sobre factores predictivos para el desarrollo de juego problemático en adolescentes, se evidenció que los factores que más incidían en el juego de los chicos eran la posibilidad de poner en juego su capacidad de razonamiento probabilístico, la percepción que tenían de la rentabilidad económica derivada del juego y el comportamiento de juego de sus iguales y amistades. Para las chicas, el factor predictor con mayor capacidad explicativa fue el comportamiento de juego de las figuras parentales.

El estudio realizado en 2007 por Ellenbogen, Derevensky y Gupta halló que los jugadores adolescentes varones con problemas de juego tenían más probabilidades que las mujeres de informar de dificultades psicológicas, mientras que las mujeres tenían más probabilidades de informar de problemas de comportamiento como consecuencia de sus problemas con el juego. Chicos y chicas con problemas graves de juego tenían tasas de prevalencia notablemente

similares de depresión, consumo de sustancias y juego semanal. En el grupo sin problemas de juego, la depresión tenía más probabilidades de afectar a las mujeres, mientras que el uso de sustancias y el juego frecuente era más característico de los hombres. Por su parte, Desai et al (2005) hallaron que el juego en adolescentes podría estar asociado con síntomas psiquiátricos más graves en las niñas que en los niños.

El estudio de King, Abrams y Wilkinson (2010) encontró que las chicas estaban menos implicadas emocionalmente que ellos en las apuestas con dinero. Para ellas era más importante jugar por placer. También en este caso vincularon esas diferencias a la socialización de género. Por su parte, en el estudio de Wolfgang (1988), desde el mismo marco de interpretación relativo a las diferencias en la socialización, se muestra que las mujeres que sí jugaban con dinero invertían menor cantidad que los varones.

Siguiendo con las variables afectivas o emocionales que parecen asociarse en mayor medida con las chicas y el juego, Gupta y Derevensky (1998) señalaron que la angustia emocional era uno de los mejores predictores del juego problemático de las chicas. En la misma línea, Ellenbogen, Derevensky y Gupta, (2007) hallaron que entre las adolescentes jugadoras la depresión era más habitual que entre los varones de la misma edad, quienes mostraban una mayor asociación entre la práctica frecuente del juego y el uso de sustancias. En España, el estudio de Corral, Echeburúa e Irureta (2005) halló que la variable principal asociada al inicio del juego en las mujeres eran los estados emocionales negativos.

En la misma línea, es decir, en cuanto a lo emocional y la influencia que ejercen los roles de género, el estudio de Bergevin, Gupta, Derevensky y Kaufman (2006) mostró que los chicos adolescentes que jugaban en exceso tenían más probabilidades de manifestar o externalizar reacciones emocionales como el enojo, la frustración y la ansiedad cuando se enfrentaban a cualquier adversidad. Curiosamente, las niñas que apostaron de forma excesiva no externalizaron sus emociones. Las autoras plantean que las chicas tienen más probabilidades de mantener interiorizados sus sentimientos dolorosos mientras que los chicos los externalizan, en una manifestación clara de la asunción de lo que resulta apropiado o más aceptado para unos y otras en función de su rol. Ante la adversidad, ellos tienen más probabilidades de “sacar” su malestar y depositarlo en el juego u otras conductas como el consumo de alcohol u otras drogas. Ellas redirigen su malestar hacia sí mismas.

Muchas de estas cuestiones se corroboran en este estudio a partir de los testimonios de las chicas, chicos, hombres y mujeres en tratamiento y de las profesionales que las/os atienden en los recursos asistenciales o de prevención del juego patológico.

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1. El modelo de los factores de riesgo y de protección, desde el paradigma del género y la edad

La identidad refiere una construcción evolutiva que se da en un proceso de socialización permanente, pero especialmente significativo en la adolescencia. De hecho, los contenidos de la identidad masculina y femenina se transmiten y se subjetivan a través del proceso de socialización que se desarrolla en esa etapa en la que, sin duda, las prácticas y contextos sociales y culturales van a resultar determinantes. Al final del proceso se espera alcanzar un ajuste entre lo que la persona percibe ser, lo que otras personas perciben que es y lo que esperan de ella. Los atributos sexuales establecerían, en ese sentido, una serie de asignaciones o roles diferentes para hombres y mujeres, con un marcado carácter jerárquico en dichas asignaciones: el género.

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

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

En definitiva, tanto el género como la edad, como ejes de poder, son construcciones sociales que van a atravesarnos y condicionar nuestra experiencia individual y relacional y situarnos en lugares diferentes, de poder y de vulnerabilidad en intersección. En esta investigación, precisamente, pretendemos dar cuenta de los factores de riesgo relacionados con la ludopatía tomando como eje de análisis ambos vértices de opresión y privilegio.

A partir de la constatación de que existe un conocimiento insuficiente acerca de la etiología del juego, de la ausencia de investigación en profundidad sobre poblaciones en situación de vulnerabilidad, como es el caso de la juventud, y dada la escasez de estudios que incorporen el enfoque de género, la presente investigación pretende confirmar la existencia de factores de riesgo y factores de protección que afectan y actúan sobre la conducta de juego de las y los adolescentes, añadiendo a la edad el análisis de la influencia del género, precisamente porque el origen, significado y sentido que otorgan unos y otras a sus prácticas es diferente. Por ello, este estudio pretende ser una contribución al conocimiento científico que, desde una realidad basada



inicialmente en datos epidemiológicos, vaya más allá y que, a través de una metodología cualitativa, exploratoria, identifique esas interacciones diferenciales entre los factores de riesgo y los factores de protección que afectan a chicos y chicas, hombres y mujeres, todo ello guiado por un marco teórico que dé sentido a los fenómenos observados.

Tanto la investigación sobre factores de riesgo y factores de protección, como las teorías que organizan y dan sentido a esa investigación, proporcionan información de gran utilidad para elaborar estrategias de prevención. Más aún, sabiendo que los cambios relacionados con la salud de las personas ocurren como resultado del cambio en los factores que median en ese comportamiento (Mackinnon, 1994).

Respecto de la edad, la Teoría para la conducta de riesgo en adolescentes de Jessor (1991) u otras similares, han dado gran relevancia a los factores de riesgo y de protección a la hora de predecir la aparición y el desarrollo de la conducta problema. Pero, sin duda, todas ellas coinciden en señalar la adolescencia como un momento clave en la adquisición de tales conductas.

Con relación a la incorporación del género como eje de análisis, es necesario explicitar que la noción de género, acuñada en el seno del feminismo en los años setenta, es uno de los conceptos centrales del paradigma feminista y se ha convertido en un parámetro científico irrefutable en las ciencias sociales (Cobo, 2005). Es precisamente el concepto de género, a juicio de la misma autora, el que permite destacar algo que sigue resultando hoy por hoy igualmente necesario en el análisis de la realidad: la desventajosa posición social de las mujeres a lo largo de la historia. Así el enfoque de género se convierte en un marco de interpretación de la realidad que visibiliza el género como una estructura de poder y que, por lo demás, ha generado a lo largo de tres siglos todo un instrumental conceptual y un conjunto de argumentos que permiten explicar las causas de esa subordinación.

Las personas que integran el equipo de investigación implicado en este estudio, asumen las afirmaciones de Castañeda (2014) cuando señala que es pertinente aplicar la investigación con enfoque de género cuando: a) existen lagunas en el conocimiento sobre diferencias de salud y condiciones de vida entre hombres y mujeres que, para ser solucionadas, demandan intervenciones dirigidas de forma diferencial a hombres y mujeres, un aspecto que ya se ha evidenciado en los antecedentes y justificación de este estudio y/o b) cuando es evidente la presencia de diferencias sociales evitables entre los sexos producidas por oportunidades y derechos diferenciados y asimétricos asumidos en el proceso de socialización. Ambos argumentos son aplicables al objeto de esta investigación

El paradigma de género es el que *“ilumina determinadas dimensiones de la realidad que no se pueden identificar desde otros marcos interpretativos de la realidad social”* (Cobo, 2005:254).

Finalmente, no queda sino recordar que las organizaciones internacionales, gobiernos y autoridades del sector de la salud han llamado a la comunidad científica a realizar investigaciones con enfoque de género (Castañeda, 2014).

## 4. OBJETIVOS

El presente estudio ha tenido como objetivo principal identificar los factores de riesgo y protección psicosociales que, para la juventud y personas de mediana edad, y tomando en consideración el enfoque de género, intervienen en el inicio, desarrollo e intensificación del juego presencial y/u on line (gambling) y las apuestas deportivas, así como los que provocan que esa conducta experimental devenga en juego patológico.

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1 Instrumentos de recogida de información

Para hacer frente a los objetivos de la investigación y comprender el objeto de estudio se ha optado por varias estrategias cualitativas: los grupos de discusión y la entrevista semiestructurada. Estas estrategias se complementaron con otras herramientas que han aportado información relevante sobre el fenómeno de estudio, tales como el análisis de documentación y de fuentes secundarias ya mencionadas.

- Grupos de discusión: de carácter exploratorio, que no sólo han proporcionado información sobre las percepciones, motivaciones, opiniones y actitudes de las y los diferentes agentes implicados, sino también han servido para abrir e incorporar nuevos temas a tener en cuenta. Está técnica ayuda a profundizar en las reflexiones y razones que esgrimen las personas entrevistadas en torno a sus prácticas de juego online. Por su propia naturaleza (Barbour, 2013) han servido también para contraponer los discursos de distintos subgrupos analizados: jugadores/as y profesionales.
- Entrevistas en profundidad: Se han realizado entrevistas semi-estructuradas con el fin de “comprender, más que explicar, maximizando el significado; buscar la respuesta subjetivamente sincera, mediante el formato estímulo/respuesta y obtener respuestas emocionales frente a racionales” (Ruiz Olabuénaga, 2012: 169). Estas entrevistas han ayudado a profundizar en las trayectorias vitales de quienes participan en programas relacionados con la dependencia de las apuestas y el juego online (Fàbregues, Meneses y Rodríguez, 2016).

Para el desarrollo de estas técnicas de investigación se ha preparado un guion de preguntas de carácter semi-dirigido centrado en varios ejes (Inicio en el juego, características del juego y situación durante el mismo, consecuencias y tratamiento) con especial atención en todo momento a la perspectiva de género, tratando de percibir diferencias y ejes de impacto por género. A este guion se le ha añadido un cuestionario cerrado (adaptado de McCormack, Shorter y Griffiths, 2014) que completaron los/as participantes y que ha recogido de forma cuantitativa variables relevantes para el análisis posterior (frecuencia de participación, características del proceso, motivaciones y emociones juego online, características del sitio web, actitudes y opiniones hacia el juego online, razones para jugar).

## Consideraciones éticas

La investigación se ha ajustado a los principios metodológicos, éticos y jurídicos que deben tener este tipo de intervenciones, evitando los riesgos de cualquier tipo para quienes participan y estableciendo medidas adecuadas que ofrecen garantías éticas durante su desarrollo:

- Se garantizó la confidencialidad de la identidad de quienes participaron en la recogida de información mediante grupos de discusión y entrevistas; para ello, se pusieron todas las medidas de anonimización de los datos para que no fuera posible ninguna identificación.
- El material del trabajo de campo (grabaciones, transcripciones y notas) sólo han sido utilizadas por el equipo investigador.
- Se apeló a la voluntariedad para la participación en el estudio.
- Previo al inicio de las entrevistas y grupos de discusión, se entregó un consentimiento informado a participantes y profesionales y se aplicaron protocolos específicos que fueron comunicados en forma oral y escrita a cada persona. Se les informó que podían parar la entrevista o el grupo de discusión si así lo deseaban, sin perjuicio alguno para ellos/as.
- Los datos obtenidos no se utilizarán con otro objetivo que no sea el de la investigación.

## 5.2 Composición de la muestra

El trabajo de campo ha contado con una muestra de 34 personas implicadas en el fenómeno estudiado. Esta se ha dividido a su vez en sub-muestras teniendo en cuenta los diferentes instrumentos metodológicos utilizados (3 grupos de discusión y 16 entrevistas) así como la forma de implicación: 28 personas en tratamiento por juego patológico y 6 profesionales de entidades que están desarrollando iniciativas o programas de prevención o intervención sobre el abuso del juego.

En los grupos de discusión han participado 18 personas (10 hombres y 8 mujeres), en las entrevistas individuales han sido 10 (9 hombres y 1 mujer) y en las entrevistas a profesionales han participado 6 mujeres (dos de ellas con experiencia propia como ex-jugadoras que estuvieron en tratamiento y actualmente ejercen como facilitadoras grupales).

La Tabla 1 recoge las entrevistas realizadas de forma individual a profesionales y facilitadoras de grupos de autoayuda, todas ellas mujeres, tal y como se ha señalado.

Tabla 1. Entidades y perfil de las profesionales participantes

	Entidad	Perfil
ENTREVISTAS A PROFESIONALES	ASEJER	Trabajadora social
	AJUPAREVA	Facilitadora grupal

	ASEJER	Psicóloga
	LARPA	Trabajadora Social
	Punto Omega	Psicóloga
	Jugadores Anónimos	Facilitadora grupal

Por otro lado, las entidades trasladaron la invitación a usuarias y usuarios de sus dispositivos, facilitando así el acceso a una muestra de 18 personas de tres entidades, 10 hombres y 8 mujeres, que formaron parte de tres grupos de discusión organizados en función del género (tabla 2): GD1 6 hombres, GD2 6 mujeres y GD3 4 hombres y 2 mujeres.

Tabla 2. Grupos de Discusión

	Entidad	Características
GRUPOS DE DISCUSIÓN	EKINTZA ALUVIZ	6 hombres 25-35 años
	ASEJER	6 mujeres 27- 40 años
	Jugadores Anónimos	4 hombres y 2 mujeres 30- 35 años

### 5.3. Cuestiones metodológicas de interés que deben ser tenidas en cuenta en la lectura del informe.

La “Memoria de Trabajo de Campo” ha incluido observaciones, aspectos no verbales y aspectos referidos al estudio que, sin resultar objeto del análisis de contenido, aportan una información necesaria para complementar e interpretar adecuadamente el informe.

1.- *Elementos de interés referidos a las entidades, profesionales y personas usuarias de los recursos:*

1.1- Se anota la negativa de las pocas mujeres que acuden a tratamiento a participar en el estudio. Varias de ellas, y principalmente las más jóvenes, han declinado la invitación, por lo

que la muestra de mujeres jóvenes se ha visto muy mermada. Esto supone un importante *hándicap* en lo que respecta a la representatividad de la muestra. Los varones entrevistados son mayoría y esto debe estar muy presente en la lectura del estudio para evitar cometer uno de los errores más frecuentes y extendidos en la investigación que no toma en cuenta el enfoque de género: interpretar que la realidad de los varones, por estar más representados, es extensible a la realidad de las mujeres. Nada más lejos de la realidad.

Como sucede en otros ámbitos de la investigación social, el estudio en torno al juego como comportamiento susceptible de progresar hacia una adicción, se ha centrado en analizar los factores de riesgo en muestras integradas principalmente por varones adultos, siendo menos numerosas las investigaciones que analizan los que afectan de forma diferencial a mujeres de la misma edad (Corral, Echeburúa e Irureta, 2005). Igualmente se constata una bibliografía más escasa sobre el juego y los factores asociados en la etapa adolescente (Chalmers y Willoughby, 2006), donde también las chicas son en menor medida que ellos objeto de estudio y parte de la muestra (Desai, Maciejewski, Pantalón y Potenza, 2005).

- 1.2.- La negativa de las chicas más jóvenes a participar, añadida al hecho de que su presencia en los recursos de atención al juego patológico (JP a partir de ahora) es menor que la de los chicos o varones, porque también son menos las mujeres/chicas que juegan en general, ha supuesto una limitación importante en el desarrollo del estudio, por cuanto que:
  - a) entrevistar a personas de mayor edad reduce la posibilidad de identificar características diferenciales en el juego que practican las personas más jóvenes, más vinculado a la modalidad online y principalmente a las apuestas deportivas.
  - b) esa menor presencia de chicas jóvenes impide a las y los profesionales de los recursos estructurar un discurso más o menos estructurado en torno a los aspectos diferenciales que presentan, en comparación con los chicos de su edad y con las mujeres adultas. De hecho, las propias profesionales entrevistadas ofrecen opiniones tentativas al respecto que habrán de tomarse como hipótesis a confirmar en investigaciones posteriores.
  
- 1.3.- Las investigadoras que han desarrollado el trabajo de campo también han anotado la actitud renuente de algunas entidades, y que hallamos lógica, a la hora de colaborar en estudios de los que nunca reciben resultados o feedback. El Juego Problemático, así como otras problemáticas emergentes como el uso/abuso de las tecnologías, etc., y principalmente en la juventud, está recibiendo en los últimos años una renovada atención, siendo muchos los equipos de investigación que deseamos estudiar el fenómeno acudiendo a las fuentes primarias; las personas afectadas. Las entidades, en pura lógica del cuidado para con sus usuarias/os, entienden los riesgos que puede entrañar la exposición constante de esas personas a las preguntas de tantos equipos de investigación sin obtener, por otro lado, ningún beneficio en forma de informe que pudiera resultar de utilidad, al menos para las entidades, a la hora de obtener una visión general del panorama relacionado con la actividad que desarrollan, contar con un elemento relevante en la toma de decisiones, contar con información del funcionamiento de otros recursos y programas, etc. En este sentido, aportamos como sugerencia la idoneidad de que el presente informe fuera presentado, en primer lugar, a las entidades que han colaborado y formado parte de esta investigación.

En lo particular, y en relación directa con lo apuntado en párrafos previos, también se ha considerado oportuno reflejar la sorpresa de varios de los equipos de las entidades contactadas al relatarles las investigadoras de campo el objetivo del estudio y la muestra seleccionada. La pretensión de analizar desde perspectiva de género a chicas adolescentes/jóvenes con problemas de JP, les ha pillado por sorpresa, verbalizando incluso que no resultaba posible acometer dicha empresa por la invisibilidad que acompaña a esa realidad.

Pese a todo, en esta investigación se ha conseguido una muestra paritaria de hombres y mujeres en tratamiento, algo poco habitual. Así, aceptaron la invitación para participar en grupos de discusión 10 varones y 8 mujeres. Sin embargo, dado que dos de las facilitadoras de los grupos de autoayuda se definen como exjugadoras, su testimonio en calidad de afectadas ha permitido igualar la muestra.

## *2.- Elementos de interés referidos al estudio/informe*

El encargo inicial de la UNAD consistía en identificar los factores de riesgo, de protección y de mantenimiento del juego patológico en la juventud utilizando la perspectiva de género. Sin embargo, las limitaciones para obtener muestra joven en general, y particularmente de mujeres, por un lado; la llamativa ausencia de informes, artículos académicos o estudios de cualquier orden en torno a la realidad del juego y las apuestas deportivas en muestras de jóvenes en general y chicas adolescentes en particular, por otro; y finalmente, la poca investigación existente desde el enfoque de género sobre esta cuestión ha provocado que se redefina el objetivo de esta investigación. Así, además de considerar a la juventud como objeto central de estudio, la inclusión del testimonio de hombres y mujeres con problemas de juego con una edad superior contribuye a incrementar la literatura sobre el juego con enfoque de género.

Sucede que, en el ámbito de las drogodependencias, las y los profesionales que trabajan en prevención y/o intervención ya cuentan literatura y evidencia científica que ratifica la existencia de diferencias y desigualdades por razón de género. Y aunque sigue siendo escasa, ha posibilitado un cambio en el diseño de políticas sociales, programas, acciones e intervenciones en algunos recursos. Creemos que no es ese todavía el panorama que rodea a la problemática del juego, luego, opinamos que aún sigue siendo necesario exponer y reflejar en este ámbito lo que ya está aceptado y demostrado en el de las drogodependencias. Con ello se reduciría la cadencia temporal que se experimentó en el contexto de drogas, es decir, el excesivo tiempo empleado desde que se comenzaron a recoger las primeras evidencias en torno a la realidad diferencial de las mujeres respecto de sus homólogos varones, hasta que los recursos han comenzado a implementar unas prácticas terapéuticas adaptadas a realidades en parte diferentes y en parte comunes entre hombres y mujeres con problemas de adicción.

## 6. PARTE CUANTITATIVA

### 6.1. La situación del juego online

Tal y como se ha comentado en el apartado metodológico, con el fin de enmarcar la situación de la juventud y el consumo de apuestas y juego en la modalidad online, se ha realizado una descripción de la situación, o una foto de la realidad, teniendo en cuenta los datos estadísticos oficiales

Como ya se ha mencionado, los datos provienen de los informes de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), de dos de los principales estudios de corte cuantitativo realizados en el Estado (ESTUDES y EDADES), la serie Drogas y Escuela en la Comunidad Autónoma del País Vasco y el estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia que publica UNICEF España.

#### 6.1.1. Dirección General de Ordenación del Juego

La página web de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ a partir de ahora), contiene un apartado denominado “Análisis del perfil del jugador online”, disponible en el enlace <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>.

El mencionado análisis del perfil medio de las personas que juegan comienza a elaborarse en 2014, pero es a partir de 2016 cuando se puede consultar de forma interactiva, lo que posibilita un análisis dinámico acorde a los objetivos de este estudio, o lo que es lo mismo, permite obtener algunos datos más específicos relativos a la edad y el sexo de las personas implicadas en las actividades de juego online en los últimos tres años<sup>1</sup>.

Con relación a la edad, como es lógico, se recogen las actividades que protagonizan personas mayores de 18 años, que aparecen agrupadas en una misma franja etaria con otras de edades superiores, hasta 25 años, ocupando la franja más joven de la población estudiada; personas de entre 18 y 25 años.

Respecto al sexo, no todos los ítems ofrecen la información desagregada, por lo que no se puede acceder a un análisis diferenciado de toda la información contenida en el estudio de la DGOJ. Tampoco se ofrecen datos desagregados por edad y sexo en un mismo análisis, por lo que no es posible disponer de información que resultaría básica pero ciertamente útil para la parte cuantitativa de este estudio.

Se exponen a continuación algunos de los datos que sí refleja el perfil de la DGOJ, que se completan con otros estudios de corte cuantitativo realizados en el Estado (ESTUDES y EDADES) y la Comunidad Autónoma del País Vasco (Drogas y Escuela) y el realizado por Cáritas en 2021.

---

<sup>1</sup> La última memoria refleja datos correspondientes a 2019

Tabla 1

Datos del perfil de la DGOJ (2016-2019) relativos a la franja de menor edad (18-25 años) en función del sexo: Segmento<sup>2</sup> de juego (%); gasto medio anual (€); personas jugadoras activas (N y %) en función del sexo. Fuente: Web de la Dirección General de Ordenación del Juego

Juegos	2016				2017				2018				2019			
	Apt	Bng.	Csn	Pqr	Apt	Bng.	Csn	Pqr	Apt	Bng.	Csn	Pqr	Apt	Bng.	Csn	Pqr
Mujeres	68,3	9,6	33,7	27,5	66,7	11,7	40,1	21,7	70,4	11,7	42,6	18,9	64,8	11,6	47,2	19,2
Hombres	82,4	3,5	36,7	29,5	83,7	1,5	42,2	24,5	86,0	3,3	45,7	22,4	82,0	3,5	48,1	24,2
<b>Media € año</b>																
Mujeres	32€				67€				78€				72€			
Hombres	140€				178€				206€				237€			
<b>Jugdrs. Activs.</b>																
Hombres	288.548 (82,86%)				<b>+3,41</b> →301.488 (86,27%)				<b>-1,69</b> →343.761 (84,58%)				<b>+2,13</b> →328.776 (86,71%)			
Mujeres	49.477 (17,14%)				<b>-1,23</b> →47.985 (15,91%)				<b>-0,49</b> →53.028 (15,42%)				<b>-0,09</b> →50.405 (15,33%)			

Como se puede observar en la Tabla 1. y pese a que los datos estén referidos a una franja de edad superior a la población referenciada en párrafos previos, se puede comprobar que entre las personas de 18-25 años, no llegan a ser 2 las mujeres jugadoras por cada 10 hombres implicados activamente en el juego en ninguno de los años analizados. Son mujeres de entre 18-25 años un 17,13% en 2016; casi un 16% en 2017, el 15,4% en 2018 y el 15,33% en 2019, luego, el porcentaje de mujeres participantes en el juego online muestra una tendencia descendente, aunque apenas perceptible, en los analizados. Más de 8 de cada 10 personas jugadoras online de entre 18-25 años son varones.

La actividad preferente tanto para unas como para otros son los juegos ubicados en el segmento de las apuestas, seguidos de los que integran el segmento del juego de casino y el de póquer, siendo el menos elegido el juego de bingo online.

El porcentaje de gasto anual es mayor entre los varones, pero se constata en ambos sexos un aumento importante del dinero invertido en función de los años analizados.

---

<sup>2</sup> Las actividades de juego se dividen en cuatro segmentos: Apuestas; Bingo, Casino y Póquer. Dentro del segmento **Apuestas**, se integran: Apuestas deportivas de contrapartida, Apuestas deportivas mutuas, Apuestas deportivas cruzadas, Apuestas hípcas de contrapartida, Apuestas hípcas mutuas, Apuestas hípcas cruzadas, Otras apuestas de contrapartida, Otras apuestas mutuas, otras apuestas cruzadas/En el segmento **Póquer** queda integrado el Póquer Cash y el Póquer Torneo/ En el segmento **Casino** se integra el Black Jack, las Máquinas de azar, La Ruleta, Punto Y Banca y otros Juegos Comerciales/ En el segmento **Bingo** se incluye el Bingo únicamente



### 6.1.2. Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES 2019)

Un informe con población más similar a la del objeto de este estudio, es decir, población adolescente, es el que aporta el informe ESTUDES 2019, la macroencuesta sobre el Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España que publica el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). En cuanto al Juego, dicho informe señala que en 2019 un 10,3% del alumnado de 14 a 18 años había jugado apostando dinero en el entorno online. En este porcentaje, un 3,6% fueron chicas y el 17,4% varones.

Sin desagregar los datos por sexo, un error habitual que ya se ha señalado y que impide realizar un análisis en función del género para identificar diferencias que resultan a la postre útiles para diseñar acciones preventivas más adaptadas, el informe refleja que a los 14 años son un 8% las y los adolescentes que juegan online, un 9% a los 15, el 10,9% a los 16 años, el 11,6% a los 17 y un 14,6% a los 18 años, luego, el porcentaje de adolescentes y jóvenes que participan en el juego online aumenta con la edad, toda vez que la edad de inicio de un porcentaje notable de personas jugadoras comienza antes de alcanzar la mayoría de edad.

Fundamentándose en los datos ofrecidos por ESTUDES, la FAD denunció en enero de 2020<sup>3</sup> el aumento de jóvenes que apostaban online. Entre 2016 y 2018 el aumento de adolescentes escolarizados de entre 14-18 años que habían jugado con dinero en la modalidad online se fijó en casi cuatro puntos porcentuales.

En el caso de las apuestas deportivas, el póker y otros tipos de juegos online, el ascenso en los años referidos, y entre los chicos, pasó de un 10,2% a un 17,4% mientras que entre las chicas de la misma edad el aumento fue menor, pero fue un ascenso, en cualquier caso, que pasó de un 2,5% a un 3,6%.

### 6.1.3. EDADES. Encuesta sobre alcohol y drogas en España (2019/20)

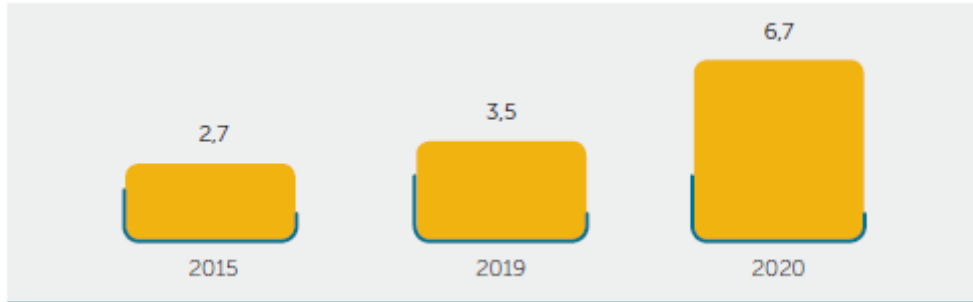
En 2019/20, el 6,7% de la población de entre 15 y 64 años ha jugado dinero online en el último año. Este dato supone casi el doble de la prevalencia respecto a 2017 en que el 3,5% de la población de 15 a 64 años reconoció haber jugado dinero online (Figura 1).

---

<sup>3</sup> Fuente: <https://www.rtve.es/noticias/20200122/casi-20-jovenes-espanoles-14-anos-han-apostado-dinero-alguna-vez-salon-juego/1996126.shtml> (Fecha de consulta: 1/04/2021)

Figura 1

Evolución de la prevalencia de jugar dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses (%). OEDA Encuesta sobre alcohol y drogas en España. (EDADES)



Por sexo, son los hombres los que registran una mayor prevalencia de juego con dinero online (Tabla 2). Sin embargo, se observa que estas diferencias van disminuyendo según va aumentando la edad (Figura 2).

Tabla 2

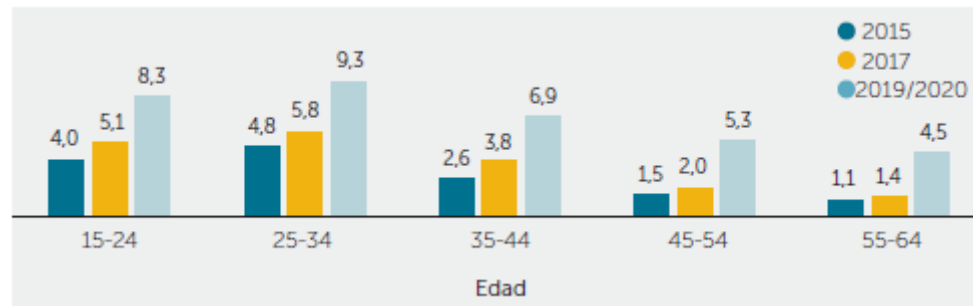
Evolución de la prevalencia de juego con dinero online en la población de 15-64 años en los últimos 12 meses según sexo (%). OEDA Encuesta sobre alcohol y drogas en España.

	2015			2017			2019		
	T	H	M	T	H	M	T	H	M
No ha jugado dinero online en los últimos 12 meses o nunca	97,3	95,4	99,2	96,5	94,2	98,8	93,3	90,9	95,8
Ha jugado dinero online en los últimos 12 meses	2,7	4,6	0,8	3,5	5,8	1,2	6,7	9,1	4,2

Analizando las prevalencias por grupos de edad, en 2019/20 se observa que son los jóvenes de 15 a 34 años los que más juegan dinero online (un 8,3% de los jóvenes de 15 a 24 años y un 9,3% de los de 25 a 34 años), situación similar a la encontrada en 2017 (5,1% y 5,8%, respectivamente). En el lado opuesto, el grupo de 55 a 64 años presenta una prevalencia inferior al 5% (Figura 2).

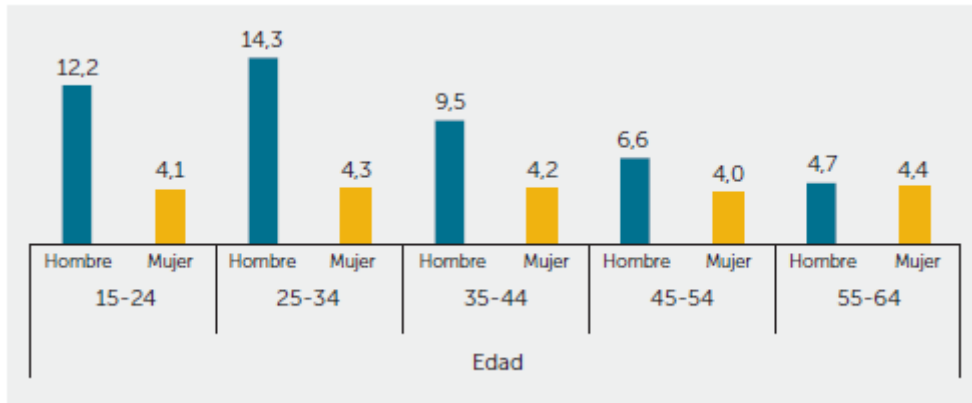
Figura 2

Prevalencia del juego con dinero online en la población de 15 a 64 años en los últimos 12 meses según edad (%). OEDA Encuesta sobre alcohol y drogas en España. (EDADES)



En los hombres se confirma la mayor prevalencia de juego con dinero online entre los más jóvenes. Sin embargo, entre las mujeres, la prevalencia es similar en todas las edades (Figura 3).

Figura 3  
Prevalencia del juego con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%) 2019/2020. OEDA Encuesta sobre alcohol y drogas en España. (EDADES)



#### 6.1.4. ESTUDES. Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (2021)

En 2021, el 9,4% de los estudiantes de 14 a 18 años jugaron dinero online por sexo se observa que, como en los años anteriores, la prevalencia de juego con dinero online es mayor en los hombres que en las mujeres (Figura 4).

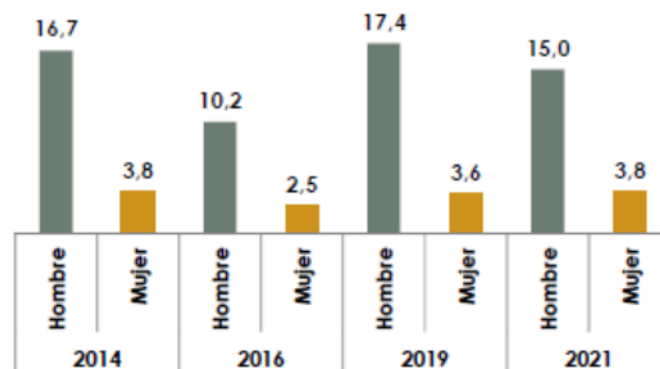
Figura 4  
Prevalencia del juego con dinero online en los últimos 12 meses, según sexo (%) 2021. OEDA Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias (ESTUDES)



Respecto a la evolución de la prevalencia de juego online en los últimos 12 meses entre los estudiantes de 14 a 18 años, en 2021 se ha registrado un dato muy similar al obtenido al inicio de la serie en el año 2014 (Figura 5).

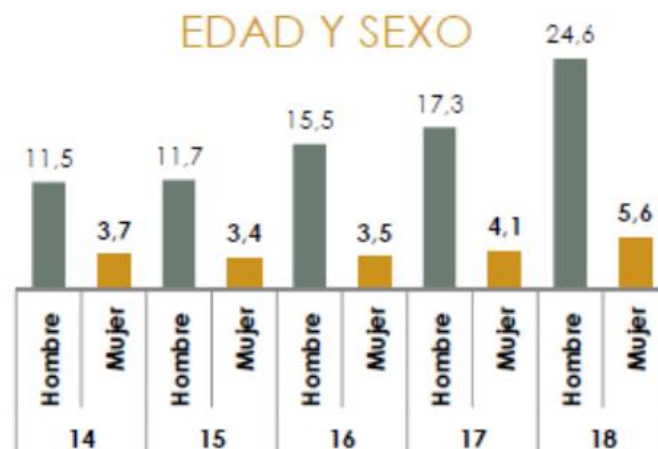
Figura 5  
Evolución de la prevalencia del juego con dinero online en los últimos 12 meses, en la población de estudiantes de 14-18 años según sexo (%) 2021. OEDA Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias (ESTUDES)

### Evolución prevalencia jugar dinero online



Cuando analizamos la frecuencia de juego con dinero online entre los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses por edad, en 2021 Podemos observar que la prevalencia aumenta con la edad, alcanzando un máximo de 24,6% en los hombres y 5,6% de las mujeres a los 18 años (Figura 6).

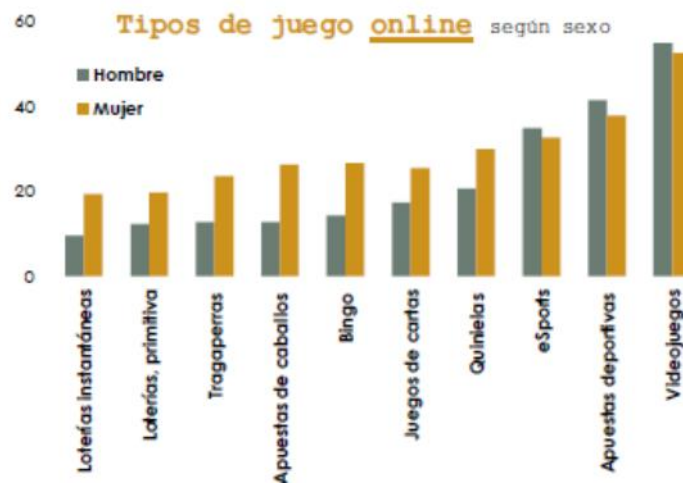
Figura 6  
Frecuencia con la que la población de estudiantes de 14-18 años ha jugado dinero online en los últimos 12 meses según edad (%) 2021. OEDA Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias (ESTUDES)



En 2021 se ha obtenido información sobre el tipo de juego, observando las prevalencias por tipo de juego online, vemos que tanto para los hombres como para las mujeres son los videojuegos y las apuestas deportivas los que cuentan con unos porcentajes más altos (Figura 7).

Figura 7

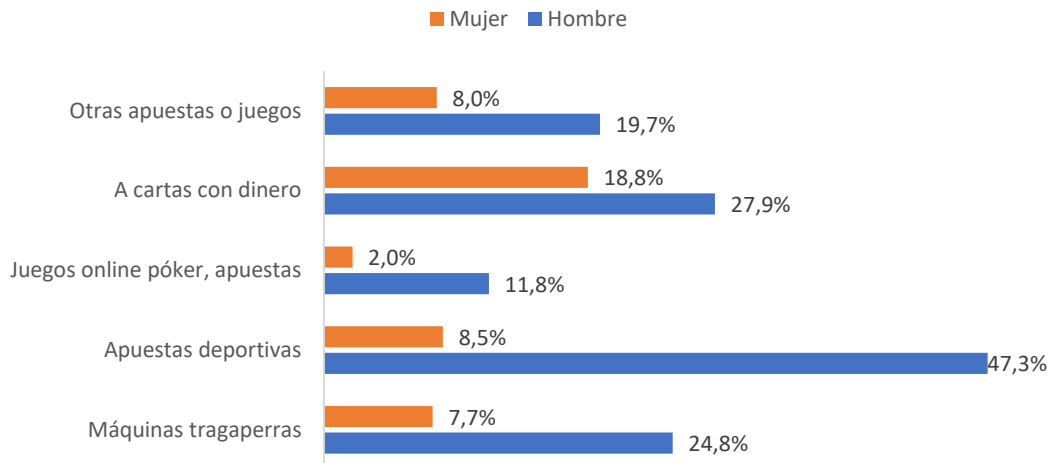
Prevalencia del juego con dinero online en los últimos 12 meses en estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%) 2021. OEDA Encuesta sobre sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias (ESTUDES)



#### 6.1.5. DROGAS Y ESCUELA IX: el uso de las drogas entre escolares vascos/as, 35 años después (2019)

En 2017 en el País Vasco, el 7,6 % de los/as estudiantes de 14 a 18 años jugaron dinero online, registrando un dato muy inferior al obtenido en el conjunto del estado en el año 2018 (10,3%). Por sexo se observa que la prevalencia de juego con dinero online es mayor en los hombres que en las mujeres (Figura 8).

Figura 8  
Prevalencia del juego y apuestas con dinero en estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero online en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo (%) 2017. DROGAS Y ESCUELA IX.



#### 6.1.6. Impacto de la tecnología en la adolescencia (UNICEF 2021)

Este estudio, de reciente publicación, plantea hacer un diagnóstico de base del actual uso que los adolescentes españoles hacen de Internet, las redes sociales y, por extensión, las TRIC, haciendo hincapié en las posibles conductas de riesgo, usos problemáticos y/o potencialmente adictivos.

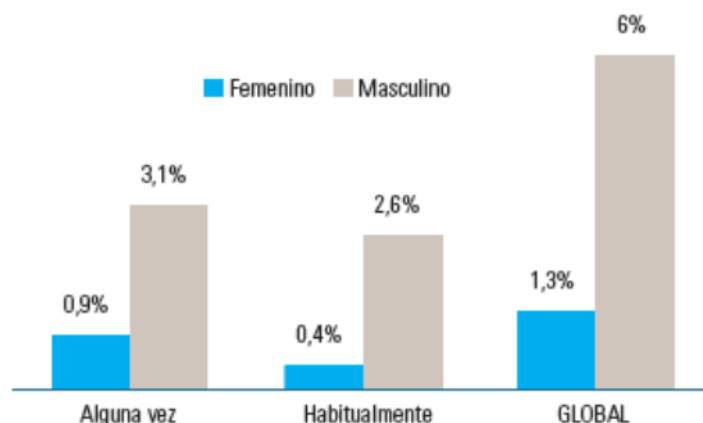
Una de las variables que ha registrado ha sido la frecuencia de juego online y tras encuestar a más de 41.000 adolescentes de entre 11 y 18 años presenta prevalencias inferiores a las encuestas periódicas del PNSD.

Figura 9  
Prevalencia del juego online en adolescentes (%) 2021. UNICEF 2021



El porcentaje de adolescentes que ha apostado o jugado dinero online alguna vez en su vida es del 3,6% (Figura 9). Un 1,6% lo hace de manera habitual (al menos una vez al mes). Respecto a la distribución por sexo los porcentajes son significativamente mayores entre los chicos que entre las chicas (4-5 veces más) (Figura 10).

Figura 10  
Prevalencia del juego online en adolescentes por sexo (%) 2021. UNICEF 2021



#### 6.1.7. Conclusiones

Tras el repaso por las distintas fuentes secundarias podemos destacar como principales conclusiones de la situación del juego online que:

- 1) La actividad preferente tanto para mujeres como hombres son los juegos ubicados en el segmento de las apuestas
- 2) La prevalencia del juego de jóvenes que apuestan online va aumentando en los últimos 4 años (FAD, 2020: entre 2016 y 2018 cifra el aumento en cuatro puntos porcentuales)
- 3) El porcentaje de gasto anual es mayor entre los varones, pero se constata en ambos sexos un aumento importante del dinero invertido.
- 4) La relación de prevalencia es de más de 8 hombres de cada 10 personas jugadoras online de entre 18-25 años.
- 5) Por tipo de juego online, las prevalencias mayores se constatan en las apuestas deportivas

Cabe señalar de nuevo, como error habitual, la no desagregación de los datos por sexo (salvo en los datos generales), lo que impide realizar un análisis más detallado en función del género para identificar diferencias que resultan a la postre útiles para diseñar acciones preventivas más adaptadas.

## 6.2. Resultados del cuestionario cerrado

Tal y como se ha detallado en el apartado metodológico la parte cuantitativa del estudio incluyó un cuestionario cerrado (adaptado de McCormack, Shorter y Griffiths, 2014) al que respondieron 20 hombres y 8 mujeres usuarias de los recursos de atención al juego y que recogen variables relevantes para el análisis (frecuencia de participación, características del proceso, motivaciones y emociones asociadas al juego online, características del sitio web, actitudes y opiniones hacia el juego online y razones para jugar).

Como se puede deducir en base al volumen de personas que participan y su distribución por sexo, no se trata de una muestra representativa en su conjunto ni de las mujeres en particular. La interpretación de estos resultados, por tanto, adolece de la seguridad que proporcionan muestras mayores y más igualadas entre varones y mujeres y afirmar la existencia de asociaciones estadísticas. A pesar de ello queremos presentarlos por si pudieran sugerir reflexiones para estudios o debates posteriores.

### 6.2.1. Frecuencia de participación online en diferentes juegos

Esta pregunta sobre la frecuencia de juego se formula a través de una escala Likert con opciones de respuesta que van desde el 1 (nunca) al 4 (la mayoría de los días), pasando por 2 (a veces) y 3 (algunos/bastantes días), siendo las medias las que permiten ver en torno a qué frecuencia se concentran las respuestas de hombres y mujeres. Así, a medida que la media se acerca a 4, la frecuencia de juego es más alta y cuando la media se sitúa en torno al 1 cabe afirmar que apenas se práctica ese juego.

También es necesario señalar que no todas las personas responden a todas las preguntas. A pesar de ser 20 los hombres participantes y 8 las mujeres, se puede comprobar que la N no siempre coincide con esas cifras. Esa N muestra cuántas personas responden a cada ítem del cuestionario.

Tal y como se observa en la Tabla 3, la media más alta se ubica en las apuestas deportivas (3,11) de los varones y en las tragamonedas en el caso de las mujeres (2,63). Así, los chicos invertirían dinero en apuestas deportivas con bastante frecuencia (no todos los días, pero sí bastantes), en tanto que las mujeres jugarían en mayor medida a las tragaperras, casi con la misma asiduidad, pero sin ser la misma que la de los varones.

Tabla 3  
Frecuencia de la participación de juego con dinero online por tipo de juego.

Frecuencia de participación online	Hombre		Mujer		Total	
	Media	N	Media	N	Media	N
<b>Póquer</b>	1,8	20	1,57	7	1,74	27
<b>Ruleta</b>	1,95	19	1,57	7	1,85	26
<b>Blackjack</b>	1,42	19	1,57	7	1,46	26
<b>Apuestas carreras de caballos</b>	1,42	19	1	7	1,31	26
<b>Apuestas carreras de perros</b>	1,42	19	1	7	1,31	26



Apuestas deportivas	3,11	19	1	7	2,54	26
Apuestas de propagación	1,79	14	1	7	1,52	21
Intercambio de apuestas	1,4	15	1	7	1,27	22
Bingo	1,42	19	1,75	8	1,52	27
Tragamonedas	2,2	20	2,63	8	2,32	28
Piscinas de fútbol	1,57	14	1	7	1,38	21
Lotería	1,63	19	2,5	8	1,89	27
Juegos de premios instantáneos	2,16	19	1,86	7	2,08	26
Otra actividad	1,38	16	1	6	1,27	22

La segunda frecuencia más alta entre los hombres aparece en torno a las tragamonedas (2,2) y los juegos con premios instantáneos (2,16), lo que hablaría de la inmediatez entre la apuesta y los resultados de la misma. La frecuencia de juego en ambas está más cerca de “a veces” que de frecuencias de juego superiores.

En el caso de las mujeres, los juegos en los que participan con mayor frecuencia, después de las tragamonedas son: la lotería (2,5), con una media que sitúa su juego entre la frecuencia a veces y bastantes veces, y los juegos con premio instantáneo (1,86), en los que se confirma también esa necesidad de inmediatez que caracteriza determinados juegos. La media para ellas en los juegos de premio instantáneo es menor que la de los chicos. En ellas no llega a 2, luego, sólo se opta por practicarlos “a veces”.

Los resultados de las mujeres podrían relacionarse con las afirmaciones vertidas en apartados previos en los que se hablaba de la preferencia de las mujeres por los juegos puramente de azar, y una menor implicación en las apuestas deportivas. Ninguna de las mujeres que han contestado al cuestionario las practica.

Si atendemos a la participación de la muestra femenina, es decir, a las opciones que sí han marcado todas las participantes, las 8 de la muestra, observamos que los tres juegos que sí han sido marcados por todas, por orden de frecuencia, han sido las tragamonedas, la lotería y el bingo (en verde).

### 6.2.2. Razones para terminar una sesión de juego online

Respecto a las razones para terminar una sesión de juego online, se puede observar (Tabla 4) que los mayores porcentajes, en el caso de los hombres, se sitúan en torno a los ítems que hablan o mencionan el dinero (perdía demasiado dinero 95%; me quedaba sin dinero 85%) y con un porcentaje idéntico a la segunda razón, 85%, dejan de jugar por sentir frustración; un sentimiento lógico cuando se obtiene un resultado contrario al deseado (ganar dinero).

En el caso de las mujeres, y atendiendo en esta ocasión también a los ítems a los que responden el mayor número de mujeres de la muestra (5 de las 8), se puede observar que esas 5 marcan como razón para dejar de jugar “tenía algo más que hacer” (100%), “me quedaba sin dinero” (100%) y “tenía obligaciones familiares o domésticas (100%). Además de la pérdida económica,

aparecen dos razones muy vinculadas a los roles de género, es decir, atender obligaciones, compromisos, tareas domésticas y familiares, etc.

Tabla 4  
Razones para terminar una sesión de juego con dinero online (% SI).

Razones para terminar una sesión de juego online	Hombre		Mujer		Total	
	N	%	N	%	N	%
Aburrimiento	4	20%	0	0%	4	17%
Cansancio	15	75%	0	0%	15	65%
Tenía algo más que hacer	16	80%	5	100%	21	84%
Alcanzaste tu objetivo	8	42%	1	25%	9	39%
Perdía demasiado dinero	19	95%	4	100%	23	96%
Me quedaba sin dinero	17	85%	5	100%	22	88%
Ganaba mucho dinero	5	25%	2	50%	7	29%
Frustración	17	85%	3	75%	20	83%
Me sentía mal por pasar mucho tiempo jugando	11	55%	3	75%	14	58%
Tenía obligaciones familiares/domésticas u otros	16	80%	5	100%	21	84%

En el análisis de los discursos se profundizará en la cuestión de los roles de género, la culpa que genera el incumplimiento de los mismos y las sanciones sociales que se reciben por no cumplir con las expectativas asignadas por cuestión de género.

### 6.2.3. Motivaciones para implicarse en juegos de azar online

Analizando de forma complementaria las motivaciones para implicarse en los juegos de azar online, se puede observar en la Tabla 5 que los mayores porcentajes para los hombres se encuentran en torno a los ítems que hablan de la fácil accesibilidad que ofrece esa modalidad de juego (89%), la disponibilidad (84%), así como la posibilidad de evasión que provee (89% hombres).

En esta pregunta sólo participan 4 de las 8 mujeres de la muestra, la mitad. Las cuatro destacan, por encima de otros motivos, el desafío y el estímulo que supone para ellas el juego online (100%). Tras valorar ese aspecto, aparecen otros motivos en idéntica proporción (80%): la fácil accesibilidad, en lo que coinciden con los varones; la posibilidad de evadirse, en la que también coinciden hombres y mujeres; el anonimato que provee jugar online (y que como posteriormente se analiza, permite eludir el estigma), la disponibilidad para jugar cuando se desee y tanto como se quiera; la velocidad de juego y la opción de jugar a tu propio ritmo.

Tabla 5  
Motivaciones para implicarse en juegos de azar online (% SI).

Motivaciones online	Hombre		Mujer		Total	
	N	%	N	%	N	%
Convivencia	11	61%	3	60%	14	61%
Anonimato	15	79%	4	80%	19	79%
Disponibilidad de jugar 24 horas	16	84%	4	80%	20	83%
Fácil accesibilidad	17	89%	4	80%	21	88%
Comodidad	14	78%	3	60%	17	74%
Los lugares para jugar offline están demasiado lejos	9	47%	1	20%	10	42%
Disgusto o malestar en el ambiente que hay en los lugares de juego offline	10	53%	1	20%	11	46%
Te ofrece alta velocidad de juego	14	74%	4	80%	18	75%
Permite jugar a tu propio ritmo	13	68%	4	80%	17	71%
Ofrece mejores premios	6	32%	2	40%	8	33%
Es más seguro que ir a un lugar de juego offline	5	26%	1	25%	6	26%
Por la influencia de la publicidad y los anuncios de apuestas	9	47%	3	60%	12	50%
Posibilidad de apostar "durante el juego", en directo	9	47%	1	25%	10	43%
Hay mayor variedad de juegos en la opción online	13	68%	2	50%	15	65%
Es más flexible	12	63%	3	75%	15	65%
Permite que decidas por ti en cuántos juegos quieres participar	8	42%	3	60%	11	46%
Opino que se gasta menos en el juego online	2	11%	2	50%	4	17%
Permite jugar a múltiples juegos	12	63%	2	50%	14	61%
Permite practicar gratis	9	50%	2	50%	11	50%
Recibí ofertas de bonificación / apuestas gratuitas para ganar dinero	15	79%	3	75%	18	78%
Permite evitar el aburrimiento	15	79%	2	40%	17	71%
Estar a gusto	10	53%	3	60%	13	54%
Permite competir "de persona a persona"	6	32%	2	40%	8	33%
Me ofrece la posibilidad de "escapar", de evadirme	17	89%	4	80%	21	88%
Por la influencia de otras personas	5	26%	1	20%	6	25%
Para mí resulta un estímulo, un desafío	8	44%	4	100%	12	55%

Volviendo al caso de los varones, y aunque concita porcentajes inferiores, se considera oportuno destacar que, como ocurría en la tabla anterior, en la que se observaba un 75% de los varones dejaba de jugar "por aburrimiento", en esta tabla aparece un 79% de hombres que valoran el juego online por su capacidad de "evitar el aburrimiento". Parecería lógico reflexionar sobre la importancia de atender a esa variable en su tratamiento, ya que también se menciona esa sensación en los discursos de los usuarios y las profesionales.

Igualmente, y porque también surge en el análisis del discurso, sería interesante comprobar el papel o la influencia de la publicidad directa sobre el juego de los chicos. El 79% de ellos admiten

haber jugado online motivados por la recepción de ofertas de bonificación/apuestas gratuitas para ganar dinero. Esos “regalos envenenados”, como se les denomina en los discursos de las personas entrevistadas, resultan un factor de riesgo directo que afecta al proceso de tratamiento e incide en las recaídas, tal y como se verá en la segunda parte de este documento.

#### 6.2.4. Emociones en el juego online

En lo que se refiere a las emociones cuando se practica el juego en la modalidad online, se pueden observar diferencias entre varones y mujeres (Tabla 6). Cinco de las 8 mujeres que responden, al igual que el 100% de los hombres expresan como emoción principal la culpa. Las diferencias aparecen tras esa coincidencia. En ellos, tras la culpa, aparecen en porcentaje idéntico (95%) la euforia y la excitación; en ellas, después de la culpa, los sentimientos que surgen son el vacío y el escapismo el deseo de evasión (100%) durante la sesión de juego.

Tabla 6  
Emociones que sentían al jugar online (% SI).

Emociones	Hombre		Mujer		Total	
	N	%	N	%	N	%
Euforia	19	95%	4	80%	23	92%
Relajación	4	20%	1	20%	5	20%
Excitación	19	95%	4	80%	23	92%
Ira	15	75%	4	80%	19	76%
Escapismo	16	80%	5	100%	21	84%
Soledad	12	60%	2	40%	14	56%
Frustración	17	85%	3	60%	20	80%
Irritación	16	80%	4	80%	20	80%
Vergüenza	11	55%	4	80%	15	60%
Vacío	15	75%	5	100%	20	80%
Culpa	20	100%	5	100%	25	100%
Alegría	16	80%	2	40%	18	72%
Ilusión	12	60%	4	80%	16	64%

También se comprobará en el texto cómo la emocionalidad y los afectos que experimentan unas y otros son casi opuestos y de qué manera esas sensaciones persisten y afectan al proceso terapéutico de unas y otros de forma diferenciada

### 6.2.5. Motivos para elegir el sitio web de apuestas

Analizando de forma complementaria las motivaciones para elegir el sitio web para apostar, en la Tabla 7 se puede observar que, tanto para los hombres (88%) como para las mujeres (100%), la facilidad de uso es el mayor atractivo para optar por una u otra web de juego.

Tabla 7  
Motivaciones para elegir el sitio web de juegos de apuestas (% SI).

Motivos para elegir el sitio web de juegos de apuestas	Hombre		Mujer		Total	
	N	%	N	%	N	%
Mis amigas/os lo usan	8	50%	1	20%	9	43%
Mi novio/a lo usa	1	6%	1	20%	2	10%
Alguien de mi familia lo usa	0	0%	0	0%	0	0%
Por el nombre de la marca	8	53%	4	80%	12	60%
Por las ofertas / bonificaciones gratuitas que ofrece	12	75%	4	80%	16	76%
Por el apoyo y respaldo que le brindan a esa web personas famosas	3	19%	2	40%	5	24%
Por sus anuncios	8	47%	4	80%	12	55%
Por las recomendaciones de otras personas que juegan	8	50%	1	20%	9	43%
Por la facilidad de uso	14	88%	5	100%	19	90%
Por los gráficos	5	31%	4	80%	9	43%
La variedad de juegos para jugar	8	50%	4	80%	12	57%

Lo cierto es que, en comparación con las preguntas anteriores, no participan en ésta el mismo número de varones. En su caso, además de la facilidad, identifican las ofertas/bonificaciones (75%) como un elemento que decanta la elección, pero también toman en cuenta para decidirse “el nombre de la marca” (53%) y “las recomendaciones de otras personas que las usan” (50%) o el uso que hacen de esa web sus amistades (50%), no tanto la pareja (6%). Parece que los iguales tienen un peso importante para ellos.

Entre las chicas tendría el mismo valor la opinión de las amistades y la de la pareja (20%), pero por encima de las esas personas valoran en igual porcentaje (80%) “el nombre de la marca”, “las ofertas y bonificaciones” que ofrece la web, “los anuncios”, “los gráficos” y “la variedad de juegos que se ofrecen”. De nuevo, es necesario destacar la importancia de la publicidad del juego online sobre la conducta. Pocas veces se comprueba con tanta claridad el influjo de la publicidad.

### 6.2.6. Razones para jugar

Finalmente, se pidió a las personas participantes que marcaran, del listado de razones de la tabla, el grado en que cada una de ellas les representaba, es decir, en qué medida cada una de esas razones respondía a las causas por las que ellas y ellos jugaban. Las respuestas partían desde el 1, (desacuerdo total con esa razón para explicar su conducta), hasta el 5, (acuerdo total con esa razón explicativa).

En la Tabla 8 se observa que, para los varones, las medias más altas, y por tanto, el mayor grado de acuerdo se encuentra, otra vez, en los ítems relacionados con el dinero “por ganar dinero” (4,85) y “por la oportunidad de ganar mucho dinero (4,40), mientras que para las mujeres tiene más peso otra razón: “porque me ayuda a no pensar” (4,43), es decir, en ellas el juego aparece nuevamente como un medio para evadirse, escapar, etc. por encima del posible beneficio económico que pudiera proveer esa actividad. En cualquier caso, para ellas “ganar dinero” es la segunda razón con la que están más de acuerdo a la hora de explicar su conducta (3,83).

Tabla 8  
Razones para jugar (Puntuaciones medias. 1-Totalmente en desacuerdo - 5 Totalmente de acuerdo).

Razones para jugar	Hombre		Mujer		Total	
	Media	N	Media	N	Media	N
Por la oportunidad de ganar mucho dinero	4,40	20	3,43	7	4,15	27
Porque es divertido	3,85	20	2,50	6	3,54	26
Como pasatiempo o entretenimiento	4,25	20	3,00	6	3,96	26
Para escapar del aburrimiento o para llenar mi tiempo	3,70	20	2,67	6	3,46	26
Porque estoy preocupado/a por no ganar si no juego	3,55	20	2,00	6	3,19	26
Para competir con otras personas (p. Ej. corredor/a de apuestas, otros/as jugadores/as)	2,25	20	2,17	6	2,23	26
Porque es emocionante	4,35	20	3,33	6	4,12	26
Para el desafío mental o para aprender sobre el juego o la actividad	3,10	20	3,00	6	3,08	26
Por el sentido de logro cuando gano	3,75	20	3,67	6	3,73	26
Para impresionar a otras personas	2,30	20	1,00	6	2,00	26
Ser sociable	1,95	20	1,00	6	1,73	26
Porque ayuda cuando estoy tensa/o	2,45	20	3,40	5	2,64	25
Ganar dinero	4,85	20	3,83	6	4,62	26
Para relajarse	2,80	20	3,00	5	2,84	25
Porque es algo que lo hago con mis amistades o familiares	1,20	20	1,67	6	1,31	26
Porque me ayuda a no pensar	3,35	20	4,43	7	3,63	27
Porque es un tiempo que tengo para mi	2,60	20	3,17	6	2,73	26
Porque es una oportunidad de independencia económica y personal	2,53	19	1,20	5	2,25	24

Entre los varones, las siguientes medias más altas aparecen alrededor de la emoción (4,35) y el entretenimiento (4,25), mientras que ellas están más de acuerdo con los ítems que hablan de “el sentido del logro cuando gano” (3,67) y “la oportunidad de ganar mucho dinero” (3,43). Consideramos un elemento para la reflexión el hecho de que ellas consideren un logro ganar en los juegos de azar, cuando es algo que no depende de ellas. También llama la atención que las razones “ayuda cuando estoy tensa” o “es un tiempo que tengo para mí” tengan un puntaje considerable y superior al de ellos. La misma reflexión cabría cuando ellos muestran puntuaciones superiores en los ítems “para escapar del aburrimiento y llenar mi tiempo” o “porque es divertido” y que, comparados chicos y chicas, ofrezcan razones tan dispares para jugar.

Como conclusión cabría afirmar que, a través de las preguntas cerradas, se han podido corroborar muchos factores diferenciales que se identifican en el discurso de hombres y mujeres analizados en la parte cualitativa de esta investigación y que se muestran a continuación.

Aunque tal y como se ha señalado al inicio no se ha contado con una muestra representativa, las respuestas a todas las preguntas dadas por los hombres por un lado, y las mujeres por el otro, son coherentes y permiten vislumbrar algunas características comunes y otras que les diferencian y que podrían ser objeto de un trabajo específico en el proceso terapéutico de unas y otros, toda vez que nos permiten ratificar una afirmación vertida en párrafos anteriores: que el sentido, significado y las motivaciones de hombres y mujeres para implicarse en el juego son diferentes y que sólo los estudios que incorporan el enfoque de género permiten exponer una realidad diferencial para poder intervenir sobre las necesidades diferentes de unos y otras y desarrollar un tratamiento de calidad.

## 7. PARTE CUALITATIVA

### 7.1. El meta-análisis de los Grupos de Discusión

Tal y como se ha sucedido en la parte cuantitativa del informe, que ha requerido de un apartado específico para clarificar cuestiones metodológicas que habla de las limitaciones y potencialidades que finalmente surgen a partir de la selección de la muestra y permiten interpretar mejor los resultados de este informe, en esta parte cualitativa nos parece oportuno incluir igualmente otra información que, pese a que no procede directamente de los discursos de profesionales o de las personas afectadas, contribuyen a la lectura de los datos en clave de género. Se trata en este caso de la información que han recabado las trabajadoras de campo, principalmente sobre el desarrollo de los grupos de discusión, y que habla de cuestiones no verbales, de las posiciones y la manera en que hombres y mujeres se sitúan en los espacios grupales compartidos.

Precisamente, y porque también va a afectar a la interpretación de lo que aparece a continuación, se dedica este apartado a esa labor: al análisis de la diferencia discursiva de unos y otras y otra información procedente de ese meta-análisis.

“Las mujeres y hombres jóvenes construyen discursos y relatos en base a sus experiencias y cotidianidad, es por eso que sus nociones y maneras de referirse a las realidades están estrechamente ligadas a su género” (Ortiz, 2017).

#### 7.1.1. En cuanto a la duración de los grupos y los contenidos que surgen en cada uno

El primer aspecto a valorar es el de la extensión de los grupos, o sea, el tiempo dedicado en cada grupo de discusión a responder al cuestionario. Los tres grupos de discusión (GD) han contado con el mismo número de personas participantes (6 por cada grupo), pero su distribución, por género influye, a nuestro juicio, en la extensión. El GD 1, integrado únicamente por 6 varones, invierte 48 minutos en responder al guion íntegro del cuestionario; el grupo mixto (GD3) integrado por 4 varones y 2 mujeres, se extiende 65 minutos, mientras que el grupo en el que todas son mujeres (GD2) tardan 82 minutos en desarrollar el mismo cuestionario.

Evidencias académicas al respecto confirman que, las mujeres, en grupos integrados sólo por mujeres, se muestran más proclives a hablar y verbalizar cuestiones personales que no mencionan en los grupos mixtos. Así, a pesar de que participan 8 mujeres en los grupos de discusión (2 en un grupo mixto y 6 en el grupo sólo de mujeres), los temas personales y sensibles que pudieran ser objeto de un trabajo terapéutico en profundidad sólo aparecen en el GD 2, en el grupo en el que todas las integrantes son mujeres. Las dos mujeres que participan en el grupo mixto no participan tanto ni mencionan temas de esa índole, porque en su grupo son los varones quienes “lideran” las aportaciones y no entran en el mismo nivel de profundidad en su discurso.

Como se verá a la hora de analizar los testimonios, esa información sobre cuestiones y temas de calado que surgen en el GD2 podrían listarse como factores vinculados al género y justificar la existencia de grupos de mujeres para que los mismos pudieran ser tratados en un espacio que les resulte confiable.

Por apuntar algo acerca de los temas que se mencionan en el grupo 2, y aunque se analicen con mayor profundidad más adelante, se identifica a partir de los testimonios de las 6 mujeres del GD2, que la mitad de ellas, tres, declaran haber padecido abusos sexuales en la infancia y/o la adolescencia; que al menos dos han tratado de suicidarse; que al menos cuatro han tenido como pareja a hombres ludópatas y una de ellas, además de ludópata, ha tenido una pareja alcohólica; que sólo dos tienen actualmente pareja, pero no son su apoyo en el proceso de tratamiento; que una, además de la adicción al juego tiene otros problemas como el abuso de sustancias, que otra ha sufrido anorexia; una es migrante y toda su familia estuvo a punto de la deportación; varias han sentido el rechazo de su familia, pareja, hijas/os, hermanas cuando se ha visibilizado o ellas mismas han evidenciado su problema con el juego.

Todos los grupos han tenido la misma posibilidad de relatar sus experiencias, dado que el guion utilizado ha sido el mismo en los tres grupos. Si embargo, apenas sabemos de las circunstancias vitales de los 10 varones que participan en los grupos de discusión 1 y 3.

Parece obvio, a partir de lo dicho, que estaría plenamente justificada la existencia de grupos de mujeres integrados sólo por mujeres y liderados por terapeutas mujeres que pudieran brindar la



empatía, comprensión y confianza necesarias para abordar algunos de estos temas que, sin duda, sería más recomendable trabajar sin la presencia de los varones.

En la publicación sobre el trabajo en recaídas con enfoque de género que elaboran Arostegui y Martínez-Redondo (2018), y aunque el mismo esté dirigido al tratamiento de mujeres con problema de abuso de drogas, otra adicción en definitiva, se recoge que las historias de traumas, violencias y/o negligencias y las experiencias de abusos sexuales y físicos, tan comunes entre las mujeres usuarias de drogas, requieren de espacios seguros y confiables de trabajo. Verbalizar estas cuestiones en grupos mixtos no parece ser la mejor opción, ya que algunas mujeres no se sienten en un entorno cómodo para exponer sus problemas con los varones que participan en la terapia grupal.

Las mismas autoras sugieren que también el género de quien dirige las terapias es relevante, en la medida en que facilita u obstaculiza el proceso. En esa publicación se muestran evidencias científicas que demuestran que tanto los hombres como las mujeres que demandan ayuda opinan que los terapeutas varones son más controladores, rígidos y autoritarios en la terapia, mientras que de una terapeuta mujer unos y otras esperan más empatía, solidaridad y aceptación. También aportan el resultado de otros estudios en los que hombres y mujeres que acuden a terapia coinciden en señalar que las terapeutas mujeres forman alianzas terapéuticas más efectivas que los terapeutas varones.

Finalmente se afirma que, a partir de otros estudios en los que se recaba la opinión de mujeres que habían pasado por tratamientos por abuso de sustancias, ellas hablaban de experiencias más positivas y de una mayor satisfacción con el tratamiento cuando eran tratadas por terapeutas femeninas en comparación con las que fueron atendidas por terapeutas masculinos, por lo que parece posible sugerir que las mujeres progresan mejor en terapia con terapeutas mujeres gracias a la mejor capacidad de comprensión y empatía de éstas con las experiencias de otras mujeres.

#### 7.1.2. En lo relativo a la participación de las mujeres en los grupos mixtos

Otra de las percepciones que han sabido identificar las trabajadoras de campo y que han sabido plasmar y reconocer como elemento a tener en cuenta es que, ya sean jóvenes o de mayor edad, las mujeres que han participado en los grupos de discusión mixtos han hablado menos y se les ha escuchado menos, es decir, se les ha interrumpido más, o mejor dicho, los hombres les han interrumpido más. Ellos, incluso, han llegado a responder a preguntas dirigidas directamente a las mujeres.

Para ejemplificar lo dicho se extrae una interacción del grupo mixto GD3. En concreto, las trabajadoras de campo formulan una pregunta dirigida a las mujeres. Concretamente les preguntan a las dos mujeres que forman parte de ese grupo si ellas cuentan con el mismo apoyo que los hombres en su proceso de tratamiento.

Pues bien, contestan a esa cuestión 3 varones. El primero que responde, y de forma vehemente, estando presentes la mujer 1 (M1) y la mujer 2 (M2) y, repetimos, habiéndose dirigido a ellas las entrevistadoras, afirma lo siguiente:

*M1 y M2 ellas si han tenido ese apoyo, bueno, o en el caso de M1 que no se meten. En el caso de M2 me consta que ellos saben que viene aquí pero no se meten, pero bueno es como todo, hay hombres que hemos tenido el apoyo y hay otros hombres que no le han tenido (varón 4 GD3).*

Se observa que la respuesta no se limita sólo a hablar por ellas, sino a resituarse el varón como protagonista; acaba hablando de sí mismo. Lo mismo que hace otro de los varones restando importancia a la pregunta y a la opinión de las mujeres.

*Es la capacidad de comprensión de los familiares, independientemente de que sea hombre o mujer. Por ejemplo mi mujer.....(...) y las tías de mi mujer me ven... (varón 1 GD3).*

Sólo uno de los cuatro hombres toma la palabra para dar su espacio a las aludidas.

*Es que, en mi opinión, tendría que contestarte una mujer, y al final cada casa es un mundo, yo te puedo contar mi experiencia...(varón 1 GD3)*

Las mujeres del GD2 son plenamente conscientes de las dificultades que experimentan para participar y ser escuchadas en los espacios compartidos con hombres.

*Pensamos ¡pobrecitos los hombres, que necesitan ser más escuchados!, es que, incluso, cuando preguntaban a las mujeres, los que respondían eran los hombres (mujer 2 GD2)*

Existen estudios (West y Zimmerman, 1983) que han llegado a concluir que, en los grupos mixtos, son los hombres los que establecen los turnos de uso de la palabra, interrumpen más a las mujeres y toleran menos que una mujer les interrumpa. Afirma la autora y el autor de este artículo que el sexismo es identificable en las conversaciones que se desarrollan en los grupos mixtos, sean de la índole que sean esos encuentros (no sólo en el contexto terapéutico).

De hecho, el testimonio que aparece a continuación ofrece una interpretación muy acertada del fenómeno desde perspectiva de género.

*Cuando habla una mujer, además de que se siente más culpable porque parece que no tienes derecho de comentar los mismos fallos que pueda cometer un hombre, no se te suele escuchar tanto. Y es que muchas veces parece que a nosotras mismas nos da pena hablar pensando que puede haber cualquier otra persona que pueda necesitar hablar. Hubo una sesión con X (hombre y facilitador grupal) que nos preguntó ¿y vosotras, las mujeres, que opináis...?, porque se había dado cuenta de que nosotras no estábamos hablando, que hablaban mucho más los hombres. Pero ni preguntándonos directamente hablábamos. Los hombres necesitaban hablar mucho más que nosotras, aunque la pregunta sea para nosotras. Y nosotras, muchas veces, acabamos aceptando que eso es así, porque a lo mejor somos un poquito más empáticas (mujer 2 GD2).*

*¡Pero eso es una empatía mal entendida! (mujer 3 GD2).*

Parecería que esas mismas mujeres consideran una condición *sine qua non* tener que asumir o renunciar a determinadas cuestiones cuando se acude a espacios de mayoría masculina, toda vez que resulta más fácil mostrarse en ese contexto como mujeres “cumplidoras” de su rol, es decir,

acatando las expectativas que se tiene de ellas y siendo en este caso “retraídas”, “calladas”, “cuidadoras”, etc. No sería propio de su género copar la conversación, interrumpir a los varones o hablar de sí mismas y ser más protagonistas.

*yo creo que somos las mujeres las que nos retraemos mucho, y tienes que tenerlo muy claro cuando vienes (al tratamiento) y eres mujer (mujer 3 GD2).*

Parece posible deducir que las mujeres son conscientes de que, al acudir a tratamiento, van a encontrarse en un contexto masculinizado al que van a tener que adaptarse, renunciando a necesidades propias para encajar en una estructura que no está diseñada para ellas, ni para sus características ni sus necesidades.

Es un varón del GD 1 (el integrado sólo por varones y de menor edad que los que participan en el GD3) el que es capaz de identificar algunos de los obstáculos de género a los que se enfrentan las mujeres a la hora de acudir a tratamiento.

*(Ellas) Igual no saben ni que pueden venir aquí, pero luego también puede ser que se sientan peor... o que no se sientan tan respaldadas como estamos nosotros, porque es una enfermedad, digamos, más ligada a hombres (varón 2 GD1)*

Por su parte, las mujeres del GD2 lo dejan meridianamente claro en la interacción que se presenta a continuación, añadiendo a los mencionados por el varón otros obstáculos de género para el acceso al tratamiento; otros como el machismo que perdura en los tratamientos cuando inconscientemente se reproducen y no se evitan y contribuyen a perpetuar los roles de género que subordinan a las mujeres.

*Ese machismo que se arrastra todavía (mujer 6 GD2)*

*Y por esto también muy pocas mujeres llegamos aquí (al tratamiento) (mujer 3 GD2)*

*¡Exactamente! por miedo y por vergüenza que se siente y eso... les da miedo de los maridos, les da vergüenza del qué dirán, y además que las vean (mujer 6 GD2)*

Al hilo de lo mencionado por el varón en el GD 1, el que señala que tal vez las mujeres no acuden a tratamiento porque desconocen la existencia de recursos especializados, una profesional se manifiesta en esa línea. Esta cuestión, o cómo llegar a las mujeres con problemas de juego y hacerles ver la necesidad de tratamiento es un tema que genera debate en instituciones y profesionales.

*Aquí, barreras como tal, no hay. Hay desconocimiento del recurso en el sector de la mujer (Prof. mujer1).*

El desconocimiento que pueden tener las mujeres de la existencia de recursos especializados, a nuestro juicio, no es algo totalmente achacable a las potenciales usuarias de esos recursos. Sería recomendable que, por ejemplo, profesionales de la sanidad que trabajan en primera línea, quienes suelen recibir en primera instancia a las mujeres afectadas por el problema, podrían ejercer de agentes de derivación. Para ello no sólo es útil conocer los recursos especializados,

sino también poseer una adecuada formación de género para poder detectar los problemas de juego, de consumo y/o las violencias, por los que pocas veces se les pregunta en consulta.

La formación también evitaría otro error común que se comente con las mujeres que sí hablan de su problema. Se trata de la tendencia a sugerir el tratamiento atendiendo a las consecuencias del problema de la paciente sobre terceras personas. Estas actitudes generan culpa en las mujeres, perpetúan los mandatos de género, en este caso el “ser para otros” y favorecen que ellas antepongan las necesidades de otros sobre las propias. Cuando se carece de un enfoque de género, las barreras de acceso al tratamiento, lejos de considerarse una limitación por razón de género se perciben como cuestiones de carácter personal o se interpretan como excusas.

*(respecto de la ausencia de mujeres en el tratamiento) Yo creo que lo que hay es un desconocimiento de la problemática; un desconocimiento o falta de reconocimiento de lo que tengo, o miedo. Muchas veces dicen que sienten miedo a venir aquí; aquí o a cualquier recurso. Miedo, porque algunas traen una historia de violencia de género detrás, algunas traen otro perfil de abusos, entonces ¿qué ocurre? que el miedo a lo desconocido, cuando hemos pasado por x circunstancias, hace de que no quieras ir a ponerte en tratamiento, pero una vez que vienen se sienten completamente integradas. Pero ese miedo a venir y a reconocer el daño que yo estoy haciendo a mis hijos y que me estoy gastando los ahorros y el dinero, eso hace que las paralice y no vengán (Prof. mujer1).*

Sería deseable que los propios recursos especializados diseñaran estrategias de acercamiento a las mujeres con problemas de juego e interpretaran sus dificultades para demandar ayuda como elementos comunes relacionados con el género. En este sentido están quienes sí tratan de captar la atención de las mujeres para que acudan a tratamiento.

*Nos estamos moviendo mucho, lo estamos visibilizando mucho, estamos en contacto con el servicio de la mujer del ayuntamiento, con asociaciones de mujer e hicimos el día X un encuentro sobre la mujer, aquí en X, además de aquí salió, de una sesión que hice, ficticia, como si estuviéramos rehabilitándonos, una chica que decía que su madre era adicta al juego y no sabía cómo hacérselo ver, fue muy bonito, y otra señora que ahora entendía porque su hermano se portaba así con ella, cuando nunca reconoció el tema del juego, y entendía que la parte comportamental era igual que con sustancia. Y sí, creo que van a venir más; tienen el mismo derecho a rehabilitarse que los hombres (Prof., mujer3).*

### 7.1.3. En cuanto a las resistencias al cambio y el “discurso de la igualdad”

Los discursos reflejan el grado en que la ideología y las creencias culturales son introyectadas. En este caso, al preguntar sobre la existencia de diferencias entre hombres y mujeres con problemas de juego llama mucho la atención las respuestas y las emociones que suscita el mero hecho de formular tal cuestión.

Tanto las mujeres como los varones en tratamiento, así como muchas de las profesionales que les atienden, consideran la propia pregunta discriminatoria, cargada de un significado prejuicioso y que, incluso, de responderse afirmativamente (confirmando las diferencias), supondría la conculcación de los derechos de unas y otras. Queda muy lejos la posibilidad de entender esas diferencias como una oportunidad para mejorar y adaptar la respuesta asistencial a las necesidades diferenciales; sobre todo en la medida en que las evidencias expuestas al principio

de este documento justifican, cuando menos, una reflexión en profundidad al respecto. Resulta curioso también que no se perciba que la ausencia del enfoque de género en los programas supone precisamente una conculcación de los derechos de las mujeres cuando no reciben un tratamiento de calidad (por cuanto que no se trabajan elementos de género relacionados con su problema) y, por ende, no cuentan con el mismo acceso a la salud.

Este diálogo entre hombres y mujeres en tratamiento y la investigadora de campo, recoge la actitud mayoritaria:

*Somos todos iguales, al final tenemos el mismo derecho, hombres y mujeres, y esta enfermedad es igual para los hombres y para las mujeres (mujer 2 GD3)*

*Aquí venimos a curarnos, que imagínate que tú no puedes entrar en el hospital de tu barrio, que no puedes entrar porque es sólo para hombres (varón 3 GD3)*

*Perdona, pero ¿por qué esa pregunta? ¿por qué esa distinción entre hombres y mujeres?, quizás porque como tú eres una mujer, desde el punto de vista de la mujer ¿o es sin más? (varón 5 GD3)*

*¡pues por qué será así el cuestionario! (varón 2 GD3) (risas de todos)*

*Yo, al final, entre mi grupo de amigos y amigas, con todos hacemos las mismas actividades, pues porque sea mujer no se va a excluir a nadie, ni porque sea un hombre (varón 1 GD3)*

Tras esta lectura también podemos reflexionar en torno a las resistencias al cambio. Si se valora que el estigma en torno al juego es igual para hombres y mujeres y que la igualdad está conquistada, se mantienen las inercias tradicionales y no surge en las entidades un cuestionamiento de esas aseveraciones, que por otro lado son absolutamente erróneas. En ese sentido, sería interesante que se favoreciera que los equipos revisaran sus propias ideas, creencias y prácticas, ya que las mismas se trasladan a los espacios de trabajo y a las personas que se atiende en ellos.

A partir de los testimonios que aparecen a continuación parecería que las desigualdades de género en el acceso a la salud fuese algo propio de otro momento histórico, pese a que sean muy manifiestas actualmente.

*es que vivimos con unas creencias que ahora están cambiando, pero hasta no hace tanto estaba mal visto que las mujeres hicieran ciertas cosas, como esto del juego, del alcohol, de las adicciones a ciertas cosas..., pasa lo mismo, ha habido una época en la que, de cara para afuera no hay ningún problema de imagen, pero interiormente sí que ha estado (varón 2 GD3).*

*Es que eso lo arrastra la sociedad en sí, una dictadura muy machista y arcaica..., y bueno, la mujer pues solamente lo que decía el hombre, ama de casa y ya está, porque jugar era una cosa de hombres (varón 5 GD3).*

*Son cosas que se van cambiando con los años a fuerza de cambios (varón 4 GD3)*

#### 7.1.4. En cuanto a la estructura del discurso

Finalmente, y en relación con la estructura de las narraciones, deseamos constatar, una vez leídos todos los testimonios, que los relatos de las mujeres ofrecen una conexión secuencial de eventos negativos significativos vitales, como ya se ha señalado en el punto 7.1.1, pero además de conocer esas circunstancias, se han podido enumerar todos los adjetivos negativos que han mencionado para referirse a sí mismas y que reflejan la enorme carga evaluativa que se aplican a ellas y a su conducta, muy alineada con los valores propios de la cultura patriarcal y con los mandatos de género que esa cultura adjudica a las mujeres. Así, ellas hablan desde un yo devaluado, mientras que, haciendo el mismo ejercicio de identificación de epítetos, los varones no se censuran tanto a sí mismos y hablan desde un yo egocentrado, o sea, desde el yo protagonista propio de su género.

*Yo misma me decía ¡que hija de puta eres!, estoy sin comprar cosas de comer. Soy muy mala, he sido mala madre, porque he estado gastándome el dinero, y no pudiendo dárselo a mi hijo. De comer no le ha hecho falta, incluso he pedido fiado.. ahora me viene todo lo malo que he hecho... Yo llamé la otra vez, porque tenía mucho miedo, y no sabía lo que me pasaba y X fue el que me dijo que me dijo que me entretuviera en otra cosa, que me pusiera a pelar papas, o que me pusiera a picar algo, para estar ocupada. Voy a estar luchando día a día para no volver a ser lo que era, y hacer lo que he hecho, y hacer daño a las personas que quiero... (mujer 1 GD2).*

En el relato se identifican cuestiones de género relacionadas con los mandatos femeninos relativos a la responsabilidad de la economía doméstica y el cuidado de los demás adjudicado a las mujeres, en definitiva, el “ser para otros” (Lagarde y de los Ríos, 2001) que se desatiende durante la etapa activa de juego. Las mujeres se culpan por ello y la sociedad y las personas de su entorno les recriminan por no cumplir con su rol.

*... y ahora entiendo a mi familia y a mi hijo, porque yo pagaba lo justo para pagar la hipoteca (mujer 1 GD2).*

En el caso de los hombres, por el contrario, no cabría hablar de relatos, de narraciones secuenciadas. Sus intervenciones son más cortas y ligeras (en cuanto que no profundizan tanto en las circunstancias de su vida ni en las del juego); son intervenciones que, en general, se limitan a responder a la pregunta de forma escueta. Ellos no se perciben de una manera tan negativa a sí mismos y, a diferencia de ellas, tienen más presente el futuro que el pasado, es decir, su discurso puede extenderse más al hablar de la superación del problema que al verbalizar los factores que lo desencadenaron y las consecuencias de su conducta. El discurso de ellas se extiende en los recuerdos culposos y no mencionan tanto la superación del problema; de hecho, ellas creen que el problema de juego persiste toda la vida, que siempre serán exjugadoras. Otra de las diferencias es que, si los varones llegan a hablar de sus experiencias pasadas, puede incluso que lo hagan refiriendo anécdotas positivas; episodios que han compartido con los amigos, etc. Su discurso surge más desde el nosotros (los hombres) y tienden a hablar de forma genérica respecto del problema de juego.

Cuando se les pregunta por el origen de su problema, una vez pasados más de seis meses en tratamiento, la diferencia en cuanto al análisis de unos y otras es evidente. Las razones que ellos mencionan para explicar su adicción son estas:

*El dinero (varón 2 GD1); Yo creo que es que nos funciona algo mal en la cabeza, en el cerebro vamos (varón 4 GD1); Para mí con temas que tienen algo que ver con la autoestima (varón 5 GD1); Igual la avaricia (varón 3 GD1); En mi caso creo que fue eso (varón 2 GD1); En mi caso también (varón 6 GD1)*

Y cuando se les pide que reflexionen por los motivos que provocaron la problematización del juego, es decir, qué aspectos incidieron en que la conducta pasara de ser una práctica lúdica a una adicción, responden en la misma línea: corta y genérica.

*Porque nos gustó (el juego) más de la cuenta ¿no? (varón 3 GD1); No sabes controlar tus impulsos (varón 2 GD1); Yo creo que más con tema mental ¿sabes? que te falla algo arriba (varón 4 GD1).*

En el cuadro que se presenta a continuación puede observarse lo dicho. Todo ello procede de los testimonios literales de las y los participantes.

Adjetivos	De los hombres hacia los hombres	De los hombres hacia las mujeres	De las mujeres hacia las mujeres	De las mujeres hacia los hombres
	Los hombres somos...	Las mujeres son...	Las mujeres somos...	Los hombres son...
	Viciosos Enfermos Juerguistas Crápulas Avariciosos Más echados pa'lante que ellas, más lazados Menos influenciados por los demás Impulsivos	Mayor sentimiento de culpa Más evolucionadas y reflexivas Menos capacidad para tomar decisiones Amas de casa Más vergonzosas para admitir el problema Más tímidas Más suyas Tienen más cabeza Más influenciadas por la opinión de los demás Piensan más en los pros y contras Más reflexivas Más capaces de parar cuando van	Débiles Más retraídas a la hora de hablar en grupo Más vergonzosas Más empáticas Mayor sentimiento de culpabilidad	Ludópatas Muy poco empáticos Pobrecitos Necesitan hablar más

		perdiendo		
Adjetivos	Hombres		Mujeres	
	Yo soy....		Yo soy....	
	Vividor Mala persona Mentiroso profesional		Despreciable Hija de puta Mala Mala madre Loca Viciosa Rastrera Embustera Mentirosa Dañina Avariciosa Ladrona Estafadora Ludópata Enferma Incapaz Arisca Manipuladora	

Emociones	Hombres	Mujeres
	Ansiedad Frustración Irritación Aburrimiento Evasión Positiva cuando vas ganando Positiva cuando vas a apostar Felicidad Disfrute	Miedo Angustia Culpa Vergüenza Asco (al juego y a sí misma) Agobio Sensación de ahogo Necesidad de escapar, de huir, Necesidad de evadirse



	Vergüenza Nervios	Soledad
--	----------------------	---------

## 7.2. Factores relacionados con el inicio y el desarrollo del juego problemático

### 7.2.1 Dos factores sociales en el contexto comunitario y su relación con otros de índole individual y relacional

#### 7.2.1.1 La publicidad sobre el juego

La publicidad es uno de los factores de riesgo social más mencionados en la literatura, evidenciándose su asociación con la conducta de juego. En cuanto a la adolescencia, Fried, Teichman y Rahan (2010, en Chóliz, 2017), afirman que la exposición a la publicidad es uno de los principales factores que induce al juego problemático en esa etapa evolutiva.

Sobre este aspecto inciden más las profesionales y no tanto las personas en tratamiento. Suele ser poco habitual que las personas afectadas perciban que ese ha resultado ser un factor de riesgo en el desarrollo de su problema.

*...Entre eso y toda la publicidad que ha habido para introducir a la gente joven en el tema del juego, pues se ha empezado a ver, en unos determinados perfiles, que empezaban a jugar (Profesional 1).*

Al analizar los grupos de discusión, sólo un varón identificó la publicidad como factor de riesgo vinculado a su problema, mientras que otro opinaba que las mujeres, al participar menos del espectáculo del fútbol, podrían verse menos afectadas por la sobre-exposición a la publicidad que inunda tales eventos.

Una de las profesionales entrevistadas apoya estos argumentos, Opina que, efectivamente, la publicidad sobre el juego que aparece en eventos deportivos afectaría a las mujeres en menor medida que a los varones.

*...porque las mujeres no ven tanto fútbol como los hombres, por ejemplo. Bueno, claro, ahora han quitado la publicidad tan agresiva, pero en el tema de los partidos de fútbol y relacionados, es mucho más demandado por hombres que por mujeres, entonces, en cierta manera afecta mucho más al hombre que a la mujer, eso por descontado, aunque todo el mundo ve la tele y quizás la mujer de otro tipo de cosas que no están tan afectadas (Prof. mujer1).*

La publicidad, sin embargo, va más allá de los contextos de deporte. La que se repite a determinadas horas en televisión, uno de los medios más frecuente en los hogares, llega a todos los públicos e influye de forma más o menos consciente sobre ellas/os.

*Es que la publicidad, por ejemplo, si tú te sientas por la noche, a las 11 de la noche y tú te pones, por ejemplo, un canal cualquiera, es impresionante: el bingo, los slots, las apuestas deportivas... Por ejemplo, los partidos de futbol están prefijados en la radio a los hombres,*

*pero en la televisión es general. Si encima te pones, que es lo que siempre se dice, personajes públicos a potenciarlo, tipo el perfil de mujer que siempre se dice el Sálvame, la Belén Esteban con el “yo bingo”, hay un sector de la población que le cala y que lo hace. Es complicado, es decir, no se puede equiparar o igualar, porque quizás el hombre ve toda la publicidad y las mujeres igual el otro sector, pero sí que es cierto que el impacto es total para todos (Prof. mujer1).*

En otro caso se percibe una estrategia clara de las empresas de publicidad de juego destinada a la captación de la población más joven, principalmente la masculina.

*Yo creo que influye, que está influyendo sobre todo en la población más joven, que se pasa enganchada a los medios digitales, y sobre todo el perfil masculino, que se pasa enganchado a los deportes y sobre todo al fútbol, y se pasa, pues bueno... hasta el 31 de agosto se la pasaban moviendo y publicitando juegos, y tienen casas de apuestas por doquier, entonces yo creo que sí, que la publicidad obviamente influye (Prof., mujer4)*

En la que se menciona, la dirigida a los hombres, se percibe, en efecto, la cosificación de la mujer, una imagen sexualizada de las mujeres.

*La publicidad creo que está orientada a chicos o chicas (...) con el juego pasa lo mismo que en la publicidad de coches, y además te da la sensación de poder, de que si tú juegas vas a ganar, vas a tener poder, vas a, vas a no sé qué, y el pibonaco ahí, a tu lado, jugando a la ruleta ¿sabes? Y a ti (en tanto mujer) no te ponen a un Dios guapisimo según estás jugando, entonces, eso lo están dirigiendo ¿a quién? a los niños, niños..., te estoy hablando de 18 o 20 años, porque seguimos siendo críos a esa edad, a críos que ¡yo quiero poder!, que ¡yo quiero dinero!, ¡yo quiero tall!, y encima tengo esos pibones detrás... a mí no me ponen la foto ahí de un tío diez, me ponen a una tía, entonces el juego es lo mismo, que te engancha, sí, que si eres mujer también te enganchas sí, pero la publicidad está destinada a los hombres (Prof., mujer2).*

Las intensas y agresivas campañas publicitarias y de marketing, de hecho, han seleccionado como población destinataria de sus mensajes a las personas de menor edad (Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín, 2020), las más vulnerables.

Álvarez (2018, en González-Mateo, 2019:4), añade que la estrategia principal de las grandes empresas de apuestas pasa por “normalizar” su producto asociándose a los grandes clubs de fútbol y personalidades públicas y deportivas de relevancia”. Continúa manifestando, en relación con las personas más jóvenes, que la estrategia que utilizan persigue “impactar a un público cada vez más joven a través de estrategias publicitarias con músicos de rap”. Todas estas personas son elegidas por ser referentes para la juventud; figuras a imitar por las y los adolescentes.

En efecto, Deans, Thomas, Derevensky, & Daube, 2017 ratificaron el impacto de la saturación del marketing en la normalización de las apuestas deportivas.

Ambos instrumentos, tratar de normalizar social y mediáticamente la conducta atribuyéndosela a personas populares, famosas y/o con un gran número de seguidoras/es, incide a su vez sobre otro factor de riesgo: una deficiente percepción de riesgo. En el estudio de Armitage (2021), y pese a que no desagregaron datos en función del sexo, se confirmó que sólo el 59% de jóvenes estuvo de acuerdo con la afirmación de que el juego era una actividad/conducta potencialmente

peligrosa. Un 40% admitió no disponer de información adecuada sobre los riesgos que entrañaba dicha conducta.

*Les ayudas a entender que jugar está totalmente metido en nuestra cultura. Es como lo del alcohol, o sea ¿qué celebración se hace sin alcohol? lo tenemos en vena, o sea ¿cuánta gente va a comprar lotería de navidad? ¡todo el mundo! Entonces, eso..., y luego en los videojuegos, como con todas las cajitas, los cofres, los cromos... ¡una colección de cromos! o sea, también te están metiendo el azar. Te ayudan a que te acostumbres al azar para que lo normalices y no le tengas ningún miedo ¿no? en los videojuegos..., que son para apostar, pero sin monedas reales, pero es igual, te da la sensación de que tú te estás convirtiendo en un experto, o sea, que todo eso es publicidad, todo eso es venderte un producto, entonces sí que, en las sesiones, aparece como parte de la reflexión, es decir, tú no has acabado aquí porque te has levantado y has dicho ¡voy a apostar! Todo te ha llevado a que así ocurra..., y si encima te dan de desayunar por 1€, pues ni te cuento (Prof., mujer5).*

De la misma manera que sucedió cuando las empresas tabaqueras acusaron el golpe de ventas derivado de las campañas preventivas dirigidas a sus principales clientes, varones adultos fumadores de larga data, y tomaron la decisión de captar a otros sectores para mantener sus beneficios (mujeres y menores), la publicidad del juego también ha sabido adaptarse a los tiempos.

En lo que respecta a las mujeres jóvenes sólo hace falta comprobar el aumento de la publicidad de las firmas deportivas, que persigue fines comerciales principalmente y que, aunque eso ha podido incidir en la mejora del binomio mujer y deporte, han diseñado sus campañas apropiándose de los valores feministas de empoderamiento y visibilidad para impactar sobre las mujeres (Díez, 2021). En la medida en que las chicas jóvenes se perciben más expertas en deportes, la publicidad del juego también las ha considerado destinatarias ideales de su producto, aprovechando el contexto y la oportunidad para atraerlas y fidelizar esa tendencia ascendente en la implicación de las mujeres jóvenes en los juegos de azar.

*En un primer momento parecía que eso de apostar no tenía nada que ver con ellas “esto no va conmigo porque yo paso de los juegos”. Además, como la mayor parte de las apuestas que hacen son apuestas deportivas, decían: “yo no me siento experta en esto y paso de jugar”, pero esto está cambiando. Bueno, yo creo que tiene una influencia todo el tema de la publicidad de deportes femeninos ¿no? y que las chicas ahora empiezan a sentirse más expertas en temas de deportes, tanto femeninos como masculinos, y no tienen problema en decir “yo sé tanto como tú, y si no te parece bien te aguantas” (Profesional 1).*

Tal y como se afirmaba respecto de las personas de mediana edad, la publicidad destinada a las personas más jóvenes también se diferencia por género. Así, la que va dirigida a los chicos incide en lo que las profesionales han coincidido en identificar como intereses o motivaciones principales para el juego entre los varones: el dinero y el poder. Para las chicas se hace otro tipo de publicidad en la que tienen mayor influencia youtubers o tiktokers.

*Es que te venden varias cosas, todo el tema del lujo, el tema del éxito con las mujeres..., a los chicos que se llega a través de diamantes, coches, dinero.... ¿sabes? es que no te venden solamente una cosa, te venden unas cuantas, hasta donde tú las compras.... Las chicas no*

*eran población diana en un primer momento, pero después empezaron a hacer publicidad enfocada a las chicas también, entonces, estaría bien que analizaran ese tipo de publicidad pero no solamente publicidad sino youtubers, tiktoks... ¿no? (Prof., mujer5).*

Determinadas modalidades de publicidad, además, suponen un mayor riesgo en la medida que impactan directamente a la persona puesto que se dirige particularmente a sus dispositivos móviles, tablet, etc. Así lo reflejan las personas que han utilizado esas tecnologías para jugar siempre o en alguna ocasión. A partir de ahí, esas personas son objeto de un bombardeo constante de publicidad que resulta difícil de esquivar. En la medida en que el juego online está más extendido entre la juventud, la publicidad va resultar un factor de riesgo importante.

Alguna de las personas en tratamiento ha reconocido que esa publicidad tan directa resulta muy agresiva y despierta emociones que actúan como factor precipitante de la recaída y/o interfieren de forma clara con el proceso de tratamiento, desestabilizándolo por completo. Los definen como “regalos envenenados” en forma de fichas/dinero virtual/tiradas gratuitas dirigidos a mantener a las personas activas en el juego.

*Hoy mismo he mandado otro correo al casino diciendo que por favor me dejen en paz, (...) y es que los voy a tener que denunciar, que tengo todos los correos. Ayer me llegó un correo de giros gratuitos; 80 tiradas gratis para que juegue. Porque si tú juegas 3 veces esa cantidad, eso se convierte en dinero real. Eso era lo que a mí me daba más morbo cuando jugaba; mera la adrenalina pura (...). De hecho, no he abierto ni el correo, no sé ni cuántas fichas me han dado, porque es algo que me ha dado muchísima ansiedad y jme cago en su puta madre!, pero después es que me da pena, porque ahí sí que lloro yo (llanto) porque a mí me está costando mucho trabajo dominarme, pero muchísimo, y hoy al verlo no tenía ni ganas de venir (...) Me da mucha pena de mí misma. Me siento muy vulnerable cuando me pasan esas cosas (mujer 4 GD2).*

*Lo estoy pasando mal y la putada de hoy es esa (recibir publicidad), que con lo bien que estaba, ahora el saber que tengo ahí eso otra vez y otra vez..., es que ahora toda la semana voy a tener que estar..., porque esto es una lucha diaria, o sea, no quiero recaer ahora mismo y tengo que estar todo el puto día pensando en que no, en que no y en que no, porque lo tengo ahí, y es que además me regalan... es que son unos psicópatas de mierda psicópatas (dice entre llantos) (mujer 4 GD2).*

La publicidad sobre el juego está regulada en el artículo 7 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego y se desarrollada en el reciente Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Sin embargo, desde la aprobación en 2012 de licencias para el juego con apuesta online, la publicidad y las campañas promocionales de esta actividad se vieron incrementadas de manera significativa (Cantero y Bertolín, 2015; Chóliz, 2014; Chóliz y Lamas, 2017; Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016; Carpio, 2009). Esas campañas, a su vez, se complementan con otras que contribuyen a aumentar entre la población menor una percepción de enorme facilidad para jugar y para conseguir y disponer de dinero para sus apuestas. Nos referimos a la proliferación de la publicidad sobre microcréditos.

*...y el tema de los microcréditos es una ruina... horrible. Debiera estar prohibido, porque es horrible, de verdad (Profesional 1).*

Opinan lo mismo las personas participantes en los grupos de discusión.

*Mira todas las facilidades que hay ahora para microcréditos, dinero fácil, casas de apuestas que te ofrecen y ellos mismos te financian... (varón 4GD3)*

*Luego también pedía microcréditos; los microcréditos estos que te dan y yo siempre he solicitado 200 o 300€, y cuando ganaba me retiraba y paraba, y entonces con eso pagaba el préstamo ese (mujer 4 GD2).*

En algunos casos los microcréditos se destinan al juego, pero en otros casos se solicitan para afrontar las deudas contraídas en el juego. Sea con uno u otro objetivo, esos créditos favorecen un rápido endeudamiento y con ello, en ocasiones, la detección temprana del problema, sobre todo en la población de menor de edad (Rius-Buitrago, Soriano-Villarroel y López-González, 2020).

Parece que, entre las profesionales, sobrevuela una duda que merece la pena ser planteada y objeto de estudio. Se trata de indagar en torno a las fuentes de dinero con las que cuentan las mujeres en general y las más jóvenes en particular, porque su endeudamiento no suele resultar tan visible. Se preguntan si tienen, comparadas con ellos un mayor autocontrol o utilizan otros medios para poder sostener su juego, si juegan menos, paran antes de jugar o juegan con menor intensidad.

*Lo que estamos viendo nos sorprende mucho, porque no hay una...por una parte es posible que sí que estén controlando un poco más para no llegar a desmadrar, o sea, o su juego no se convierte en un juego patológico, ni problemático incluso..., no sé (Prof., mujer5).*

Lo que menciona esta profesional de la prevención es que le consta que las chicas sí que pueden desarrollar una adicción al juego, pero a otra clase de juegos (no los de azar) en el que no es necesario el mismo desembolso económico.

*Las chicas se están metiendo en gastar dinero con algún videojuego, tipo Candy Crush. Eso ha ocurrido, eso sí que hemos tenido..., un par de chicas. Los chicos son más con videojuegos de gastarse dinero. Al final acaban siendo las cajitas estas famosas y una manera de seguir jugando, pero no ha sido últimamente, ha sido hará ya..., yo creo que fue en el año 2019, antes de la pandemia (Prof., mujer5).*

#### 7.2.1.2 La proliferación de locales/casas de apuestas

Como ya se ha mencionado, la “Ley del Juego” derivó en un crecimiento destacable de licencias de operadores de juego online y de establecimientos físicos en los que es posible apostar de manera presencial u online. Esta expansión, sin duda, entraña riesgos en tanto que el ascenso de la oferta está relacionado con un aumento de las conductas problemáticas de juego, sobre todo en los colectivos más vulnerables (Travieso, 2018).

Para iniciarse en el juego es necesario poder acceder a él. A juicio de Mateo-Flor et al. (2020), la disponibilidad que tiene la juventud para practicar juegos de azar es uno de los elementos más influyentes para su implicación en esta conducta y para el desarrollo de las consecuencias adversas ya mencionadas. A este respecto, Megías et al. (2021) señalan que la presencia física de estos locales en los barrios, con una mayor concentración de los mismos en los distritos de menor

renta y donde a juicio de Villar et al. (2021) la población está más expuesta y es más vulnerable, hace de esos locales “un espacio de referencia para los y las jóvenes” (Megías, 2021:11),

Eso, junto con el salto de norma en torno a la regulación de la distancia exigible entre las mismas casas de apuestas y/o entre casas de apuestas y centros educativos, provoca, a juicio de Ortiz-García, 2020, que: la juventud los perciba como oportunidades de acceso a un dinero fácil y/o que la convivencia cercana con estos establecimientos, por donde las y los adolescentes pasan continuamente, promueva que un número significativo de jóvenes acaben entrando a ellos con total normalidad (más si cabe cuando en los locales dejan entrar ilegalmente a menores y las ofertas de comida y bebida las hace más atractivas para las personas con menos dinero, entre ellas las personas jóvenes). Ambos factores están provocando que se denuncien cada vez más casos de ludopatía en edades más tempranas de lo que venía siendo habitual (Rodríguez Palma, 2020).

*...había casas de apuestas cerca de los institutos con unas ofertas de desayuno... que te daban literalmente, por 1€ en un sitio y en otro por 1,50€, croissant, zumo y café con leche, lo que quiere decir que, claro, si yo voy a desayunar, o los más mayores, por ejemplo, los de bachillerato, que ya pueden salir del recinto, o los de FP, claro, viendo eso no te vas a un bar, te vas a allí. Y a lo mejor lo que haces es que, lo que te ibas a gastar para el desayuno, te lo gastas en una apuesta (Profesional 1).*

Con esas ofertas, el objetivo de esos locales es atraer a personas en situación de vulnerabilidad con la esperanza de que empiecen a jugar (Barrial, 2022). La juventud termina por considerar esos lugares un punto de encuentro, un espacio de socialización y referencia juvenil.

*...las salas de apuestas se han convertido en un espacio de ocio, en un espacio donde se juntan, donde beben por mucho menos dinero y donde pueden ver un partido de fútbol que es importante, y que parece que es una puerta de entrada, porque el partido sólo está allí en abierto y encima te regalan un refresco ¿no?, pues al final acaban apostando, el que tiene más de 18 años claro (Profesional 1).*

Así, el juego ha ido extendiéndose y calando en la población joven como otra alternativa o forma de ocio (Calado et al., 2017; Sarabia et al, 2014) y entretenimiento (García et al., 2016) compartido con sus iguales.

En este apartado deseamos reflejar algo que destaca una de las profesionales. Se relaciona con las diferencias en los contextos geográficos analizados y la disponibilidad existente en cada uno para que la juventud disponga de espacios de encuentro. Por ejemplo, hay zonas en las que, entre las y los jóvenes cuentan con txokos, bajeras o lonjas autogestionadas, no así en Madrid, lo que podría aumentar el uso de las casas de apuestas como punto de encuentro entre la juventud de esa comunidad.

*Sí que te hablan de que no hay otros espacios donde encontrarse, que esto es chungo ¿no? y que al final tengas que acabar en una sala de apuestas, porque en los parques no les permiten estar mucho y que, como no son chicos de estar en un garito, y como no tienen poder adquisitivo para tomar una copa tras otra o una coca cola en un garito, entonces, que el sitio que económicamente sea más asequible sea una casa de apuestas..., me parece brutalmente patético. Es que... ¡allí podemos estar y estamos calentitos, estamos viendo y nos reímos un rato, nadie nos molesta! (....)... a lo mejor en el País Vasco, tenéis las cuadrillas y tenéis esos*

*espacios que se crean y aquí, en Madrid, no existe eso. Esos espacios, a mí me parece que son espacios de protección. Aquí no tenemos ni locales ni lonjas. No hay tradición (Prof., mujer5).*

Reflejada esta cuestión y volviendo a los locales de apuestas que tanto han proliferado, también en los lugares donde sí existen otros espacios de encuentro, se constata en la literatura que, frente a al perfil tradicional de la persona adulta con problemas de juego “estamos hoy ante una persona joven que ha encontrado en el juego una forma de diversión y entretenimiento, de ocio; una forma de pasar el rato con sus amistades” (Tulai, 2021:174).

*Me inicié de forma lúdica, a través del típico grupo de amigos/as que empezó a utilizar los bonos de bienvenida y a realizar apuestas deportivas online (varón 3).*

*El juego era juego social, un consumo social, en grupos de amigos y conocidos que quedábamos para beber, para jugar y para consumir (varón 4 GD3)*

*Yo empecé a jugar con 14 o 15 años, entraba en salones de juego y salas de Reta y eso... y apostar también, desde que éramos chavales, falsificaba el DNI y eso y entrabas al salón y ya está (varón 1 GD1).*

De hecho, los chicos se inician en el juego en compañía, de la misma manera que sucedía con los varones que en la actualidad son adultos. El grupo de iguales se constituye como el referente/vínculo más importante para generar el hábito (Megías, 2021:149). Esa práctica compartida de encontrarse en los locales y apostar con amigos es básicamente un hábito masculino.

*Igual alguna vez había alguna chica en esas partidas, pero muy pocas (varón 1 GD3)*

*Yo no conozco a ninguna (varón 1 GD1).*

*Yo, es que no conozco a ninguna chica que juegue, sólo a esta que está en nuestro grupo (el grupo terapéutico), pero cuando iba a jugar y demás no había ninguna chica (varón 2 GD1).*

El papel de las mujeres en los locales de apuestas es más “periférica”. Muchas las frecuentan porque acompañan a sus parejas chicos, pero ellas no suelen ser las principales jugadoras. Incluso, los varones de los grupos de discusión corroboran esa menor presencia femenina en los locales.

*Estaba en la universidad y, de hecho, una chica con la que estudiaba, que era mi exnovia y tal, y ella sabía que yo apostaba, pero era más un tema social. Yo siempre que iba y apostaba, apostaba cantidades de dinero no grandes, igual unos 20€ o así, y a veces hacíamos a medias, y cuando ganábamos un premio yo lo compartía con ella. Pero no, a jugar iba yo solo (varón 2 GD1).*

*Sí que es verdad que se ven menos chicas ¡eh! (varón 4 GD1).*

*(siempre he ido a jugar) ... con chicos, muy pocas veces he ido con alguna chica que me ha acompañado...igual cuando éramos más mayores o así, pero con chicas y eso, como muy poco (varón 3 GD1).*

Al igual que los chicos, algunas profesionales también refieren una presencia menos regular y más ocasional de chicas en ese contexto. Una de esas profesionales, en concreto, destaca la

necesidad de analizar la influencia de la pareja masculina en el juego de las chicas, por cuanto que ellas podrían terminar normalizando el acceso a los locales y normalizando el juego y las apuestas, lo que incidiría en el aumento de su práctica.

*Las chicas están empezando a jugar más. Están empezando a jugar, entre otras cosas, porque, aunque no lo hayan dicho en ningún grupo (en los talleres grupales que imparten sobre juego), sí que han ido acompañando a su pareja..., ¡que esta es una! (refiriéndose a un aspecto a tomar en cuenta como factor de riesgo: ser pareja de un chico que acostumbre a jugar)<sup>4</sup>, ..., o dentro del grupo de amigos y que, bueno, han quedado para pasarse ellas... (Prof. mujer1).*

Aunque el testimonio que se presenta a continuación provenga de la misma profesional de prevención, que es una sólo de las 6 entrevistadas, consideramos oportuno reflejar lo que ésta percibe cuando imparte los talleres de prevención del juego problemático y que añade otro factor de riesgo a los mencionados para las chicas jóvenes. Observa un cambio en el discurso de las participantes de esos talleres debido a la publicidad del deporte femenino. Esa publicidad estaría influyendo en que las chicas se mostraran más proclives a reproducir conductas tradicionalmente atribuidas a los varones.

*En un primer momento parecía que eso de apostar no tenía nada que ver con ellas “esto no va conmigo porque yo paso de los juegos”. Además, como la mayor parte de las apuestas que hacen son apuestas deportivas, decían: “yo no me siento experta en esto y paso de jugar”, pero esto está cambiando. Bueno, yo creo que tiene una influencia todo el tema de la publicidad de deportes femeninos ¿no? y que las chicas ahora empiezan a sentirse más expertas en temas de deportes, tanto femeninos como masculinos, y no tienen problema en decir “yo sé tanto como tú, y si no te parece bien te aguantas” (Profesional 1).*

En el testimonio que aparece a continuación se aúnan varios de los elementos que se han mencionado hasta el momento relativos a la publicidad, el aumento de las casas de apuestas y la modalidad de juego.

*Es que las online es por el hecho de que aparece en la publicidad, en el móvil, porque les gusta el deporte... Y las otras, por el hecho de que ya han entrado en un salón de juegos a desayunar, ya han entrado a un salón de juegos con su pareja, o su pareja jugaba, que eso hay bastantes, o ya está, no hay más de... También es cierto que tenemos que tener en cuenta que hay salones de juego a cada esquina, entonces eso hace que... ¡voy a entrar y voy a probar!, o los rascas, que los tienen en todos lados. La once está en todos lados, entonces, prueban una vez y... (Prof. mujer1).*

Como señala una de las mujeres del grupo, también incide en la conducta de las chicas jóvenes lo que la filósofa Amelia Valcárcel (2011) definió como “el espejismo de igualdad”; un término que haría referencia a la creencia errónea por parte de las chicas, y de la sociedad en general, de que la igualdad entre hombres y mujeres es una realidad, y por tanto, que ellas pueden compartir, en iguales condiciones que ellos, espacios tradicionalmente masculinos asumiendo que

---

<sup>4</sup> En el punto siguiente se desarrolla este factor de riesgo para las mujeres en el vínculo con pareja masculina, también jugadora.



“supuestamente” unos y otros disfrutarían de condiciones igualitarias en ellos. Creen que pueden jugar como los hombres, beber como ellos, compartir los espacios que ellos frecuentan, etc., sin ser censuradas por ser mujeres, cuando la realidad es la contraria. Ellas reciben mayor sanción frente a las mismas conductas.

*Sigue estando muy mal visto en la mujer. Yo misma entro a un bar y veo a una mujer en una máquina y me sorprende más que ver a un hombre ¡y eso que soy mujer!* (mujer 2 GD2)

Pese a ese cierto aumento de chicas en los locales, también los varones del GD añaden otro factor a tomar en cuenta a la hora de valorar la modalidad de juego por el que se decantan las chicas/mujeres (online o presencial). A juicio de los integrantes de ese grupo, la violencia presente en los locales de juego y apuestas disuade a las chicas, por lo que preferirían jugar online. Reconocen ellos que la violencia está muy presente en los lugares de juego y la ejercen ciertos varones jugadores. Consideran que las casas de apuestas están copados por varones mayoritariamente que, cuando pierden, se enfadan, rompen mobiliario, vasos, etc., mucho más si el alcohol figura de por medio. Estas circunstancias inclinarían a las mujeres a optar por el juego online, ya que lo pueden practicar en contextos seguros o que ellas misma elijan sin sentirse amenazadas.

*Igual puedo pensar que, como los sitios así, físicos, son todo tíos, a lo mejor hay a las que les dé un poco de cosa ir, porque son todo tíos. Igual lo tienen más fácil y dicen ¡así juego desde casa!, porque igual les da vergüenza, o lo que sea, ir a algunos sitios donde estén muchos tíos* (varón 5 GD1).

*Hay veces que hay muy mal ambiente, también* (varón 3 GD1).

*Sí, hay veces que hay un ambiente muy agresivo también, depende en cuál, y puede ser que por ahí les facilite un poco el jugar online. Hay un ambiente tenso siempre* (varón 5 GD1).

*O sea, agresivo, porque has perdido mucho dinero* (varón 6 GD1).

*O muchas veces porque se te pone el de al lado a pedirte, o un euro o yo qué sé* (varón 5 GD1).

*O a molestarte o a darte la chapa* (varón 2 GD1).

*Y máquinas rotas yo ya he visto ¡eh! sobre todo en las casas de Reta, que es una casa de apuestas* (varón 3 GD1).

*Sobre todo, en las casas de apuestas. En los casinos y eso no tanto, pero en las casas se mete ¡bueno!... lo peor* (varón 4 GD1).

*Hay muchos casos de violencia interna con uno mismo ¿no?, que lo ves, igual, al final, cuando vas perdiendo y vas perdiendo y vas perdiendo, y al final ellos están enfadados consigo mismos por no..., o sea, yo nunca he visto violencia así..., hombre, algún lio o así, sí* (varón 2 GD1).

*Yo sí que he visto a gente a punto de pelearse* (varón 4 GD1).

## 7.2.2. Factores individuales y relacionales

### 7.2.2.1. Edad de inicio, motivos para implicarse en el juego, problematización de la conducta y emociones asociadas al juego.

#### Edad de inicio

Para los varones, la edad de inicio en el juego se sitúa en la adolescencia o adultez joven y es más tardía para las mujeres (Ibáñez, 2014).

Los testimonios confirman esa diferencia entre hombres y mujeres en cuanto a la edad de inicio en el juego. Ellos comienzan a jugar a edades muy tempranas, en un contexto lúdico y grupal, como se ha señalado, y la finalidad de su conducta en etapas iniciales es ganar dinero para seguir disfrutando del ocio. Las mujeres comienzan a jugar bastante más tarde, refieren eventos problemáticos como desencadenantes de sus primeras experiencias y acuden a jugar solas prácticamente desde el principio. Su objetivo es evadirse; nada que ver con lo que refieren ellos.

*Es cierto que las mujeres no van en grupo a jugar, eso sí es individualizado. Yo, las chicas que tengo, ninguna me ha dicho que haya ido con sus amigas a jugar, pero los hombres sí. Es quizás una de las diferencias más reseñables de todo, porque luego la conducta de juego la van desarrollando igual, y el que empieza a jugar con amigos acaba yendo solo, entonces...*  
(Prof. mujer1).

Entre los chicos participantes, las edades iniciáticas oscilan entre los 14 y los 17-18 años; entre las mujeres encontramos a las que comienzan a apostar con 40 años.

Con relación a la edad, entre los chicos se afirma:

*Yo empecé a jugar con 14 o 15 años; Yo empecé con los 17 o 18, más o menos, iba con amigos a echar un euro, dos euros o así; yo empecé a jugar muy, muy joven, con 16 y jugaba, sobre todo, en la cafetería del instituto; Mi primera apuesta fue con 14 años en la máquina tragaperras, con 100 pesetas, en el 94 o 95...; sí, al principio sí, con los de clase y los del equipo de fútbol, pues antes de entrenar o tal, pues empezó sobre todo un euro y tal y poco a poco; Por hobby o así...*

Tanto es así que, algunos chicos, al comenzar a jugar siendo menores, utilizan diversos medios para poder acceder a los lugares de apuestas.

*falsificaba el DNI y eso, entrabas al salón y ya está (varón 3 GD1).*

Otra posibilidad es que apuesten sin acceder físicamente a los locales, pidiendo a otra persona mayor de edad que apueste por ellos.

*o diciéndole a algún amigo con la edad suficiente como para entrar que les hagan tal apuesta (Profesional 1).*

En otros casos el acceso de menores es posible porque determinados locales obvian las leyes y hacen “la vista gorda” a la entrada de menores.

Preguntadas las chicas por la edad de inicio relatan:

*llevo jugando 10 años (mujer 1 GD2) (actualmente tiene 64 años, luego, empezó con 54); empecé a los 23 o 24 años (mujer 2 GD 2); Yo empecé a jugar con 28 años...y estuve 12 años jugando (mujer 3 GD 2) (tiene 40 años); La primera vez que jugué fue con 26 años...y no volví a jugar nunca más hasta el 2018, que tenía 36 años...(…) y yo entré aquí en el 2020, porque una primera vez fue en el 2019, que llegue a venir a la acogida (pero sintió que no encajaba y no volvió) (mujer 4 GD2) (tiene 38 años); yo cuando empecé a jugar fue a partir de los 40 (mujer 6 GD2) (estuvo jugando 3 años y ahora está en tratamiento, luego, tiene 43 años).*

Ninguna de las mujeres ha referido haber comenzado a apostar siendo menor de edad. Las entrevistadas comienzan a jugar más tarde, incluso a una edad avanzada y permanecen activas en el juego muchos años hasta que solicitan tratamiento.

### Motivos para implicarse en el juego

Con relación a los motivos por los que se implican en el juego y respecto del carácter social de esa práctica, ellos, los varones, recuerdan lo siguiente:

*Mi juego era juego social, un consumo social, en grupos de amigos y conocidos que quedábamos para beber, para jugar y para consumir. Igual apostaba para el fin de semana, a ver si nos tocaba algo, pues yo qué sé, para irnos de fin de semana por ahí o tal (varón 2 GD1).*

*Salíamos de fiesta y alguna vez íbamos a las máquinas tragaperras y para ver si nos tocaba, porque nos arreglaba la noche (varón 1 GR3)*

*Yo tenía un amigo ...y yo veía que nos íbamos de fiesta y joder, a mí mis padres me daban 10€ o así de paga, pero éste disponía siempre de algo más, y siempre sacaba el premio, todos los sábados sacaba 100€ o 200€ y con eso nos íbamos de fiesta (varón 3GD3).*

Preguntadas las mujeres por las razones de su juego, se comprueba que sus motivaciones son diferentes. Si ellos comenzaban a jugar de forma lúdica y social, en los discursos de las mujeres el juego aparece como consecuencia de la experimentación de diversos eventos vitales negativos/traumáticos. Su juego no se practica con amistades, no es compartido, sino que, desde el principio, comienza a desarrollarse en soledad y persigue evadirse de esos problemas.

De las 8 mujeres que participan en sendos grupos de discusión, la mitad asocian su juego (y una de ellas su recaída) a los problemas de pareja; parejas que, en muchos de los casos han tenido también problemas de adicción al juego.

*Yo vengo de una relación mala. Mi marido ha sido alcohólico toda la vida, hasta que tenemos un niño con autismo. Empecé a jugar cuando mi niño cumplió 3 años o 3 años y pico y cuando a mi marido se le rompió la aorta. Y empiezo a jugar porque yo estaba siempre sola (mujer 5 GD2).*

*Yo llevo jugando 10 años, desde que terminé con mi pareja (...) yo empecé a jugar a raíz de lo de mi marido, que empecé a jugar para ver si me tocaba para pagarle las trampas de juego (mujer 1 GD2).*

*La primera vez yo me monté una tienda con mi expareja, que era un cabrón, y le puse a él al frente y me dejó 50.000€ de deuda (...) y ya he descubierto por qué volví a jugar otra vez (2ª recaída), porque otro cabrón que tuve de pareja.... (mujer 3 GD2).*

*Empecé en el juego por mi pareja, porque yo venía de trabajar y él estaba en el bar (jugando) (...) también me envió (mujer 6 GD2).*

Además de los problemas de pareja mencionan otros motivos para jugar y corroboran ese comienzo en solitario y la práctica del juego como herramienta de escape.

*Yo empecé a jugar con 28 años, por un cúmulo de muchas historias, con una mochila bastante grande, y estuve 12 años jugando. Yo soy de máquinas tragaperras, pura y dura, y jugaba sola, cuando mi marido no estaba (mujer 3 GD2).*

*Bueno ¡es que son tantas cosas! (mujer 2 GD2).*

*mi primera vez fue por saturación, yo creo... estaba pasando momentos malos. Yo estaba pasando por unos momentos y unas circunstancias... había cosas personales y de familia... aparte de que yo tenía un problema personal, yo he tenido anorexia... (mujer 1 GD3)*

*lo guardaba todo dentro, y ya cuando le pasó a esto a mi marido, que tenía ya el niño cuatro años, y estuvo a punto de morirse, y ya fue hospitales, y con el niño, cuidar al marido, y al niño, fue un cúmulo de cosas, y necesitaba un escape (mujer 5 GD2)*

En el relato que aparece a continuación, a los problemas que ya supone adaptarse a otra cultura, abandonar relaciones, familia, etc., se le añaden otros conflictos que, junto con los primeros, explicarían el problema de juego. También para ella el juego se convierte en la “supuesta solución” que favorece no pensar en ellos.

*Me tiré cuatro años de ilegal. A mi hermano casi lo deportan, fue una época bastante mala (...) yo era adolescente (...) y para mí era como que toda mi familia se había superado, y yo siempre era como que daba problemas. Me juzgaban, me comparaban con mis hermanos, y yo daba por hecho que no tenía su cabeza ni su potencial (...)y yo siempre di por hecho que no estaba a la altura de mi familia. Entre eso y todo lo que me imaginaba en mi cabeza, pues supongo yo que me refugio en el juego, supongo...*

Otro de los factores importantísimos vinculados al juego de las mujeres y que aparece de forma recurrente en sus discursos son las experiencias de violencia de género; un tema central en su vida y en su patología que debería trabajarse en el proceso terapéutico.

Las violencias de género aparecen con mayor frecuencia en los contextos donde las mujeres “transgreden” los mandatos de género. Aunque se ha estudiado poco, en el ámbito del juego o la ludopatía femenina resulta habitual que las mujeres relaten experiencias de violencia de diverso tipo (psicológica, física, sexual, etc.).

Josefa Vázquez (2012), una de las pocas autoras que se ha centrado en el estudio del juego problemático de las mujeres desde el enfoque de género, confirma que el 70% de ellas son víctimas de violencias, una cifra muy próxima a la hallada en el estudio de Echeburúa et al. (2011), en el que el porcentaje de mujeres con ludopatía que reportaron haber padecido violencia de género fue de un 68%. Esos episodios los ejecutan principalmente sus parejas afectivas y pueden darse en momentos vitales previos al problema o una vez instaurado el mismo.

Debemos recordar, porque se mantiene muchas veces una idea equivocada al respecto, que la asociación juego-violencia no puede plantearse en términos de causa-efecto. La violencia de género es siempre consecuencia de una relación asimétrica de poder; es el instrumento que utilizan algunos hombres para corregir a las mujeres, sobre todo cuando ellas adoptan conductas contrarias o diferentes al rol que se les asigna, conductas impropias de su género<sup>5</sup>.

Con todo, la experimentación de cualquier tipo de violencia de género constituye, como se ha mencionado, un factor de riesgo en un doble sentido: por un lado, provoca que, mientras se siga experimentado la violencia, el juego se utilice como instrumento de escape.

*el perfil de persona más mayor que tenemos sí que es un poco la evasión a los problemas: problemas familiares, de pareja, problemas laborales menos, pero sí en muchas ocasiones problemas de pareja, tenemos una chica que vivió violencia y tenía problemas familiares, entonces eso fue todo como una evasión, necesito evadirme, hay otra de ellas que me decían, yo es que siento paz cuando estoy jugando en el salón de juegos, en el cual nadie me ve, sienten que es su momento, sin saber que están desarrollando una enfermedad (Prof. mujer1).*

Por otro, y si la mujer está en tratamiento, los episodios de violencia suelen mostrar una relación directa con las recaídas y abandonos del proceso terapéutico, de tal manera que, si las violencias no se trabajan en el seno del tratamiento, se reduce la probabilidad de finalizar el mismo con éxito. Como se ha señalado, las violencias constituyen un elemento central en la vida de las mujeres y se relacionan directamente con su conducta de juego.

El testimonio que aparece a continuación, incluso, muestra cómo los locales de apuestas han llegado a convertirse, para alguna, en espacios seguros ante las violencias que pueden padecer en los hogares, en privado generalmente; las casas de juego llegan a convertirse en espacios seguros donde las mujeres evitan ser violentadas, mientras que el tiempo dedicado al juego es el espacio de escape y evitación de esa realidad; un espacio donde una se olvida de todo.

*Tienen violencia de género. Nosotros tenemos casos. A mí, por ejemplo, me han maltratado, me han pegado, me han vejado, me han maltratado psicológicamente, porque no siempre es el palo, es el jeres una mierda! ¡no vales para nada!, porque no sé, porque no sé qué más, entonces me evado y acabo jugando Y si encima voy a una casa de apuestas, por ejemplo, a un salón de juegos, o a un bingo, y me tratan como a una reina, como una diosa, me dan dinero, me dan bebida, me dan comida, estoy arropadita, estoy calentita... tú tienes una percepción de seguridad, entonces ¿sabes? entonces es, ¡en casa me tratan como una basura, pues me voy a este sitio que me tratan bien!, y como voy a este sitio y me tratan bien, jojojojo, al final se convierte en obsesión, o sea, me voy a mi casa y me tratan mal y me siguen tratando peor todavía, pero me voy al otro lado y me tratan muy bien (Prof., mujer2).*

---

5 Decimos “sobre todo”, porque, aunque una mujer cumpla con lo que le corresponde a nivel de roles y sin transgresión ninguna en ese sentido, es susceptible de recibir violencia (de ahí que se la denomine de género, en referencia a las relaciones históricamente construidas de poder y dominación de los hombres sobre las mujeres).

A este respecto consideramos oportuno mencionar una cuestión para la reflexión o como sugerencia para ser tomada en cuenta en los recursos: si, como se señala a lo largo del texto, muchas de las mujeres atendidas han tenido o tienen parejas con problemas de juego y han experimentado violencias (que puede deducirse que ha podido provenir de hombres con la misma patología) y si se juzga conveniente abordar este tema con las mujeres en espacios de tratamiento de/con mujeres, sería aconsejable trabajar con los hombres las violencias ejercidas y/o las actitudes y creencias que sostienen dicha conducta; algo que no nos consta sea objeto de trabajo en los tratamientos del juego patológico.

En comparación con las mujeres, que como se ha mostrado sitúan el origen de su juego en el padecimiento previo de situaciones traumáticas, los varones no han relatado circunstancias de la misma índole. En su caso el juego comienza de forma lúdica, se problematiza con el tiempo y los eventos negativos son la consecuencia de la adicción al juego y no el origen de la conducta.

En cambio, uno de los factores que toma fuerza en los discursos y en los cuestionarios cerrados cuyos resultados aparecen en la primera parte del informe: se trata del aburrimiento como estímulo con un influjo notable en el juego.

*bueno, en todos los jugadores, en general, hay un perfil que lo utiliza como una evasión, un perfil que simplemente es que, como estaba aburrido, ha ido a probar y ver qué... o por el simple hecho de que me gusta el deporte y, pues como me gusta el deporte, voy a probar y empezar a apostar...(Prof., mujer1).*

*...después ya, cuando se convirtió en un problema, ya jugaba como por matar el aburrimiento, por evadirme de todo, por...no sé, por pasar el tiempo (varón 5 GD1).*

Al analizar las violencias de género en función de la edad, habría dos profesionales que se manifestarían al respecto. Una de ellas opina que las chicas más jóvenes no llegan con experiencias de violencia, o al menos no con conciencia de haberlas padecido y, en ese sentido, su juego no respondería tanto a estas circunstancias.

*Las chicas jóvenes no han sentido violencia, no han tenido violencia ni mucho menos (Prof. mujer1).*

La investigación en torno a las violencias que padecen las chicas en el noviazgo muestra que son muchas las que padecen por parte de sus parejas varones conductas de control, de sobreprotección, violencia psicológica, celos, etc., que no llegan a detectar ni considerar violencia y sí muestras de amor y cuidado. Afortunadamente, se está realizando una labor importante para desarraigar esos mitos asociados al amor romántico que perpetúan el lugar de subordinación también en la pareja.

Por otro lado, la otra profesional, que trabaja en la prevención del abuso del juego y otras conductas de riesgo con chicos y chicas jóvenes, advierte un tipo de violencia de género que sí experimentan (pero que pocas veces se define como tal). Suele darse en la medida que utilizan las redes sociales y suben determinados contenidos a la red que se difunden y acaban siendo sancionados desde parámetros de género.

*A nosotras sí que nos agreden, por cyberbullying, sí, pero por eso de que subo una fotografía y me están machacando dentro y fuera, y eso no nos ha llegado con los chicos. Incluso, una*

*vez un chico le había mandado a una chica una fotografía del pene y la chica hizo "sexprending", o sea, la mandó, pero todo fue mucho más rápido. Si hubiera tenido un micropene tal vez la cosa hubiese sido más grave, pero es que esas cosas no les ocurren a ellos tanto, o sea, las agresiones no se exponen de la misma manera ¿vale? y cuando se exponen, es como que pierde la gracia enseguida o no tiene el interés del público, mientras que en ellas es más difícil que pierda el interés rápido. Es como que te estigmatizan más rápido y durante más tiempo si eres mujer. Eso supone que las consecuencias son mayores, lo viven mucho peor y cuesta cada vez más que haya cierta sororidad entre ellas, que se defiendan entre ellas o respondan entre ellas. Creo que tenemos que seguir trabajando esa parte desde más pequeñas, la competitividad en la que entran en la adolescencia las chicas, que yo creo que sigue siendo muy alta, ya sea por llamar la atención de los chicos o de otras chicas, pero esa competitividad que hay... (Prof., mujer5).*

En este caso se señala la importancia que tiene coordinarse con los centros educativos y la familia para evitar la revictimización de las propias chicas agredidas. Suele ser frecuente que las familias, cuando se enteran del problema, culpabilicen a sus hijas de lo que ha sucedido y les responsabilicen del problema.

*Es verdad que en un primer momento acostumbran a enfocararlo desde el enfado, desde ¿cómo se te ha ocurrido? ¡yo pensaba que tú no serías tan tonta de hacer una cosa así! Luego pasan a luego aceptarlo más y luego a acabar, bueno, porque es parte de nuestra labor ayudar a que la familia deje de revictimizar a la pobre chica para comprender que, quien tiene la responsabilidad no es ella, sino las personas que la están agrediendo ¿no? eso es un trabajo con las familias (Prof., mujer5).*

*Pero también tenemos, por el otro lado, el ¡pobrecita mi niña! Que parece que la pobre es tan boba que hace eso, y no, no y no, tampoco es eso ¡tu hija no es boba! ¿vale? pobrecita sí, pero no me la pongas como si la pobre no pudiera elegir. Es, o sobreprotección o exceso de crítica, como si la pobre criatura no tuviera ningún tipo de voluntad (Prof., mujer5).*

*Y también te encuentras familias que te dicen ¡mira, ha ocurrido esto, pero entiendo que no es culpa de ella, que es una cosa que no debería haber hecho porque se está exponiendo! pero quien la ha agredido, la ha agredido ¿no? ..., que no debería haberlo hecho es algo que sí o hasta qué punto no, que si lo haces tienes que estar preparada, porque esto puede ocurrir y cómo lo vas a manejar. Vamos, que aunque sigamos criticando, obviamente, y que las agresiones las han hecho las otras personas y no tu hija, es caso es que tu hija no ha agredido a nadie y tendremos que trabajar el manejo de la situación sin revictimizarla (Prof., mujer5).*

Reflejadas estas cuestiones que afectan a las mujeres y chicas más jóvenes con problemas de juego, se muestra a continuación, y con respecto a los chicos jóvenes, los que las profesionales señalarían como motivos principales para que ellos se impliquen en el juego

Ya se ha mencionado con anterioridad que el objetivo principal del juego iniciático en los hombres/chicos es la obtención de dinero para destinarlo a seguir disfrutando con las amistades (para beber, continuar la fiesta, etc.). Además, las profesionales añaden otros dos factores: el bajo control de impulsos y un pensamiento un tanto infantil según el cual confían en que, a través del juego es posible acceder a bienes materiales y a un estatus de vida elevado.

*Yo lo tengo catalogado por tres asuntos principales: entretenimiento, dinero fácil y escape. Las mujeres, me da la sensación que es más por escape y los chavales más por entretenimiento, por ir a jugar con el grupo de amigos... Y las mujeres que yo tengo por escape (Prof., mujer3).*

*El hombre casi siempre es porque quiere montar en el dólar a la familia, quiero tener dinero, quiero comprarte un coche, un piso, o una cosa, un yate... quiero tener. La mujer es, el 90 % de nosotras, cuando jugamos, es por soledad, porque nosotras nos creemos que estamos solas, porque como somos tan maravillosas y estupendas, como que no necesitamos ayuda de nadie... es por soledad (Prof., mujer2).*

*Hombre, el tema del..., al hombre con el tema del poder, del dinero, es una cosa... Yo le tengo muy unido el ser hombre con el dinero y con el poder, más que a la mujer (....) en hombres, por ejemplo, el riesgo lo valoran de forma distinta, las mujeres suelen ser más cautas (Prof., mujer3).*

*Yo creo que, en los chicos, la motivación es el poder adquisitivo ¿sabes qué pasa? que te pille en la etapa adolescente apostando..., es que te crees poco menos que Dios y tu percepción de la realidad está muy distorsionada, entonces, es eso, como te toque una vez y apuestes 50 céntimos y te lleves 5€, ya, todas las fantasías y todos los pensamientos irracionales relacionados con esto son muy muy altos. También es un problema para una persona que tenga bajo control de impulsos. Es muy peligroso, es muy peligroso (....) Y relacionado con dinero, principalmente es dinero. Aquí no estamos hablando de ¡lo hago para olvidarme de X!, se trata de poder tener dinero para lo que quiera. Por lo que hemos visto es la motivación principal, y conseguir cosas fácilmente, que hay una correlación entre conseguir cosas fácilmente y cero control de impulsos. Son chicos con dificultades de ese estilo de antes que uff (....) No he visto a ninguna chica (Prof., mujer5).*

*hay muchos chicos que dicen que pensaron que era la forma fácil de ganar dinero (Prof., mujer6).*

### Problematización del juego

Como se ha mostrado, la experimentación de violencias en las mujeres puede conducir a la problematización del juego. En el caso de los chicos, y una de las chicas, profesionales y personas afectadas coinciden en identificar el acceso al mundo laboral como punto de inflexión desde un juego más o menos problemático y el desarrollo de la adicción. La disponibilidad económica y la supervisión de ese dinero resulta un factor de riesgo que incide en el aumento de la frecuencia de juego y coincide también con el aumento de las cantidades destinadas a las apuestas.

*Según he ido creciendo, pues llega un momento que tengo trabajo y empiezo a tener dinero y eso, y empecé a jugar al juego online. Yo he tocado todos los juegos, ya sea... He ido a casinos a jugar al póker, he ido a casinos a jugar a la ruleta, y después jugaba online, (varón 1 GR3).*

*Yo he jugado desde los 14, aunque juego problema como tal fue a partir de los 21 o 22 años, una vez que tengo una independencia económica y tengo dinero y no tengo a nadie que lo controle. Aparece cuando yo gestiono el dinero (varón 4 GD3).*

*Cogí el primer sueldo y empecé a jugar por la tarde, me quedé sola, sí es verdad que cuando me sentía sola jugaba más, y me gasté el primer sueldo. Entré (en la aplicación) por la tarde y me quedé toda la noche. Tenía que salir a trabajar no sé si a las 7:30 o algo así, y hasta las 7:20 no me fui a duchar (...) llamé a mi ex para que me cerrara la aplicación porque yo no era capaz de dejar de jugar, hasta que él tuvo que quitármelo de las manos (mujer 2 GD2).*



Señalada la influencia de la violencia en el juego de las mujeres y el acceso al mundo laboral en el de los hombres, añadimos una tercera razón común para unos y otras y que, como también señalan profesionales y personas usuarias, resulta determinante en el desarrollo de la patología. Coinciden en que el factor de riesgo con un peso específico a la hora de fidelizar y problematizar un juego que comienza siendo experimental es la obtención de un resultado exitoso en las primeras experiencias, es decir, ganar en los primeros avances en el juego puede llegar a ser determinante para seguir apostando compulsivamente en un intento de revivir esa emoción, obtener un resultado similar, etc.

Después de pasar por el tratamiento o tras estar un tiempo considerable en él, lo que inicialmente era considerado una cuestión de “suerte”, termina por ser valorado como “una terrible desgracia”.

*Mi primera apuesta fue con 14 años en la máquina tragaperras, con 100 pesetas, en el 94 o 95, y tuve la grandísima mala suerte de que me tocara el gordo de aquella época, que eran 15.000 pesetas. En mi cabeza se encendió la bombilla de ¡aquí hay dinero fácil! (varón 3 GD3).*

*Y un día probé yo, y no sé si con 4 o 5 euros y me dio 20 o 40 euros, y claro, así todos los sábados, cada vez que tenía dinero..., todas las tardes y luego todos los días (varón 4 GD3).*

*También, un día tuve la suerte de echar 3€ y me tocaron 200€, y llegar a casa y decir: ¡nos ha salido la compra gratis! y ¡me he encontrado 200€! (mujer 1 GD3).*

*... porque empiezas ganando y ya con 19 empiezas a darte cuenta de que es un problema y te quedas... y todo lo que has ganado ese año empiezas a perderlo y empiezas a buscar dinero de otras formas (varón 1 GD1).*

Este aspecto también lo confirman las profesionales

*Una vez te sale bien..., y como una vez te salga bien, ya la has pifiado, porque entonces vas a seguir haciéndolo (Prof., mujer5)*

*la gente joven, normalmente, cuando les oyes hablar, lo que cuentan es, pues eso, que cuando entras por primera vez a hacer una apuesta, lo peor que te puede pasar en cualquier tipo de juego es que ganes. Eso es lo peor que te puede pasar, sobre todo a una persona compulsiva. Si a lo mejor las primeras veces pierdes, tu interés pasa a otra cosa, pero si ganas, tu interés es como que piensas que es una forma fácil de ganar dinero, que es normalmente lo que le pasa a la gente joven y el motivo que suele dar cuando llega (Prof., mujer6).*

Una vez desarrollado el problema, y a pesar de ser conscientes de que la conducta se ha convertido en adictiva y que esos golpes de suerte del inicio no son la constante, hombres y mujeres se mantienen en el juego para recuperar el dinero perdido tratando de que ocurra de nuevo “el milagro”.

*había tiempo que igual estaba 8 o 10 horas, o pensando que, como la máquina tiene una secuencia, pues que ibas a recuperar el dinero estando allí horas y horas (varón 4 GD1).*

*quería recuperarlo (el dinero perdido) entrando en un casino online (mujer 4 GD2).*

Tanto es así que, el pensamiento más racional, el que debiera imperar sobre la base de la propia experiencia; ese que habla de la alta probabilidad de fracaso y pérdida, desaparece como la opción que, de hecho, cuenta con más posibilidades. El pensamiento racional se sustituye por un pensamiento ilusorio e irracional que los lleva a confiar en el “mantra” “como ayer gane, hoy voy a ganar”.

Las ideas “volver a ganar porque ayer gané” y/o “juego para recuperar lo perdido” aparecen en ambas modalidades de juego (online y presencial). Jugar para recuperar lo perdido, concretamente, genera cada vez mayores pérdidas y deriva en una espiral compulsiva con un final conocido para todos/as, menos para quienes permanecen inmersas en ese remolino cognitivo-conductual.

*Yo, los días que ganaba, me despertaba al día siguiente y abría los ojos y lo primero que pensaba era: ayer gane, hoy voy a volver a ganar, todo así, y el día que perdía me despertaba al día siguiente pensando, ayer perdí hoy tengo que recuperar (varón 5 GD1).*

*Hombre, si vas ganando, y como no sabemos retirarnos, pues... yo en mi caso concreto, que muchas veces me ha pasado, voy a seguir porque creo que voy a seguir ganando, y tú te montas tus películas. Entonces ya, cuando empiezas a perder, es cuando llega a tu cabeza de forma más rápida la frustración e intentas recuperar el doble de lo que has pedido. Y al final es cuando empieza...(varón 2 GD1).*

A diferencia de los varones, muchas de las mujeres reconocen que fueron conscientes en muy poco espacio de tiempo, prácticamente en cuestión de meses desde que empezaran a jugar, que su conducta era ya problemática; que en muy poco tiempo se había desarrollado una dependencia. Todo ello podría relacionarse con un comienzo más tardío de las mujeres en el juego, luego, una mayor madurez y conciencia sobre su conducta y/o porque enseguida asocian su juego a la evitación y el deseo de escape de sus malestares.

*Yo me di cuenta a los pocos meses (...) me había gastado el dinero de la beca, toda la beca en cuestión de meses jugando online (mujer 2 GD2).*

*Bueno jes que son tantas cosas! que, por resumirte..., el tema es que yo empecé a jugar. El primer año perdí 20.000€ que me gasté yo pidiendo préstamos (mujer 4 GD2).*

Sólo uno de los hombres ha reconocido tener la percepción de que su juego era un problema desde el principio, cuando era joven aún.

En cuanto a la problematización de la conducta y las relaciones sociales, se observa entre hombres y mujeres un proceso diferente, ya que ellos, a medida que el juego va tornándose problemático, dejan las amistades con las que compartían su ocio para ir a jugar solos. Es entonces cuando continúan jugando para evadirse del propio problema de la ludopatía, para olvidarse de las consecuencias negativas que genera el juego.

Las mujeres, por el contrario, parece que no siguen esa trayectoria, no pasan por la fase de juego social y accederían directamente a patrones de juego problemático. Como ya se ha señalado, el juego contribuiría a evadirse de los eventos vitales traumáticos primero, y posteriormente de las consecuencias adversas derivadas del juego. Es en este último aspecto donde coincidirían hombres y mujeres, en el deseo de evitar las consecuencias negativas del juego, sobre todo de las económicas, de las que tienen que ver con las deudas contraídas. Hombres y mujeres contraen

deudas de juego, pero el endeudamiento es una razón de peso para los hombres, mientras que para las mujeres adquiere peso esa razón y otras relacionadas en mayor medida con el género: evitar la sanción social, el estigma, la culpa, la vergüenza y el rechazo que sienten para con ellas mismas por no cumplir con su rol: buena madre, buena esposa, hacerse cargo de la economía doméstica, cuidar, etc.

En los testimonios de los varones se percibe la centralidad de los problemas derivados del juego.

*Cuando no estaba jugando estaba pensando qué iba a hacer para financiar el juego, o cómo iba a tapar el agujero que yo había creado (varón 4 GD3).*

*...deudas, follones, joder el dinero de casa y no tener dinero para los reyes, y verse mi mujer con una mano delante y otra detrás para ponerles reyes a las crías cuando eran pequeñas (varón 3 GD3),*

*Yo igual... si es que al final jugaba de una forma aislada (varón 1 GD1).*

*Yo hacía un juego social, y aparte tenía las máquinas tragaperras, que allí no buscaba el estar con nadie ni jugar con nadie, allí buscaba estar solo, el desconectar, era mi válvula de escape. Yo me ponía delante de una máquina tragaperras y me levantaba sólo cuando me había quedado sin dinero (varón 4 GD3).*

*He estado jugando más de 20 años, y un agujero económico que todavía pago, un agujero emocional que todavía llevo y una rotura familiar; una familia que yo había creado muy importante, y eso fue el detonante para buscar una solución (varón 2 GD1)*

En ninguno de los testimonios de los hombres se ha hecho alusión a situaciones o eventos traumáticos vitales previos al juego.

#### Emociones asociadas al juego

Finalmente, y en lo relativo a la emocionalidad asociada a los episodios de juego, las profesionales perciben diferencias en función del género.

*Ellos sienten euforia, adrenalina, el hecho no saber si vas a ganar o perder, hay gente que se frustra y otra gente que no se frustra cuando pierde, simplemente se centra en recuperar lo que ha perdido, pero el sentimiento como tal es que muchos lo que sienten es la necesidad de ganar dinero, no te dicen uff una euforia, que también, pero no lo identifican (...) Las mujeres, muchas de las veces sienten vergüenza y culpa, a ver, todos cuando acaban de jugar y salen por la puerta tiene vergüenza y culpa, pero sí es verdad que la mujer, en cierta manera, por el daño a los hijos, es cuando más se ven identificadas (Prof. mujer1).*

#### 7.2.2.2. Itinerario, modalidad de juego y perjuicios asociados a cada modalidad de juego

##### Itinerario

Con los varones ha sido posible identificar un proceso más o menos “fijo” desde el inicio de la conducta hasta que ésta se torna problemática. Como se ha reflejado anteriormente, ellos comienzan a jugar en un entorno social y de manera presencial, por lo general. A medida que aumenta la edad y hay mayor disponibilidad económica, el juego presencial puede pasar a ser online, aunque no siempre ni para todos. Suele ser habitual que, al principio, las apuestas se inviertan en deportes mayoritarios (fútbol, baloncesto, etc.), y que, con el tiempo y una mayor problematización de la conducta, esas apuestas se extiendan a otras modalidades deportivas (ya más minoritarios o incluso desconocidos para los propios jugadores) o trasciendan lo deportivo y se apuesta en otro tipo de juegos (póquer, blackjack, etc.).

*Yo empecé presencial, con apuestas deportivas, y luego sí que jugaba a la ruleta, al blackjack y así (varón 1 GD1)*

*Yo igual empecé de manera presencial y... pues nada..., un euro o así, y luego ya con 18 empecé a hacer apuestas online, y después ya, a los 20, fue más o menos cuando empecé a jugar solo. Y ya lo escondía, o sea, ya no iba con amigos, ningún amigo sabía que... y en vez de echar un euro, echaba lo que hiciera falta (varón 5 GD1).*

*Empezabas con fútbol y baloncesto y acababas con pingpong y balonmano o ... todo lo que sea de deportes (varón 6 GD1).*

*Me gustaban las tragaperras (...) También jugaba al póker online y al póker presencial (...) y también he jugado a la lotería y todo eso (varón 4 GD3)*

*Yo he tocado todos los juegos, ya sea... he ido a casinos a jugar al póker, he ido a casinos a jugar a la ruleta, y después jugaba online, (varón 1 GR3).*

Cuando el problema está instaurado lo importante es apostar y conseguir dinero de forma inmediata, resulta menos relevante a qué apostar.

*Yo sí que empecé jugando a la ruleta y a apuestas y he acabado jugando al póker y de todo, apostando a par o impar o a lo que fuera, lo que queremos es dinero al momento, me daba igual (varón 3 GD1) .*

*Yo necesitaba tener algo ya para... o, aunque sea cualquier juego que tengas dinero ahí, que vas a ganar o no pero que tienes algo en juego (varón 3 GD1)*

A continuación, se adjunta el testimonio de un varón que resume y recoge todos los factores que caracterizan ese itinerario.

*Yo he jugado sobre todo online, a carreras de caballos, carreras de perros, pin pon en directo, al hockey sobre hielo, que no entiendo ni las reglas, y jugaba. Yo me he pasado la nochevieja en casa de mis abuelos jugando sin saber ni a lo que juegas porque yo no entendía, o sea, yo he jugado al pin pon y he apostado sin saber quién jugaba, porque era, o una ganancia rápida o una pérdida rápida ¿qué pasa? que cuando perdía, volvía a apostar y volvía a apostar. ¿Sabes qué pasa? que en las casas de apuestas tienes pin pon 24 horas al día y es como si jugaran dos personas de la calle, yo podía apostar. Yo me he levantado a las 4 de la mañana para ver NBA, para apostar sin entender de baloncesto, todo ese ámbito de apuesta online lo he tocado, es lo que más he tocado. Y luego, sí, también he jugado a la lotería, he jugado a la*

*quiniela, he jugado a máquinas en los bares, que ya, cuando me hice más adulto, no iba a ellas porque me gustaba más online, he ido al casino... (varón 1 GD1).*

Las mujeres, por su parte, se mantienen con un patrón de conducta más estable. Eligen mayoritariamente la modalidad presencial y optan en mayor medida por un solo juego, principalmente el bingo, los rascas o las máquinas tragamonedas o tragaperras. No están tan interesadas en las apuestas deportivas ni en la modalidad online, al menos las de mediana edad.

En los dos únicos casos de la muestra, mujeres jugadoras en formato online, ellas refieren haber elegido los mismos juegos por los que optan la mayoría de mujeres que juegan en formato presencial u offline, es decir, que eligieron el bingo online, el rasca online y el casino online y, por otro lado, no diversifican su juego tanto como lo hombres.

*Yo llevo jugando 10 años (...) y a los rascas, porque yo otros juegos no (mujer 1 GD2)*

*Lo mío han sido las tragaperras. Yo online sí que es verdad que no tengo ni pajolera idea, lo que veo en la tele, yo no necesitaba a nadie y no buscaba a nadie... (mujer 1 GD3).*

*Me metí un día en un casino online y empecé a echar al bingo (...) y cuando volví a jugar otra vez me compré un rasca en Carrefour (...) y quería recuperarlo (el dinero perdido) entrando en un casino online (mujer 4 GD2)*

*...hasta que en febrero que me gasté el sueldo, Después de las cosas que tenía que pagar, me fui a la máquina y me gasté 300€, no, 600€, en una máquina (...) ... y ahí fue cuando le confesé todo, que había estado jugando a las máquinas (mujer 6 GD2).*

### Modalidad de juego

El testimonio que figura a continuación permite suponer que la adopción de la modalidad presencial u online tiene mucho que ver con la edad, pero también con la disponibilidad y circunstancias de cada momento histórico. La juventud ha nacido en la era digital y las tecnologías son parte de su cotidiano, por lo que el juego online les resulte cómodo y accesible. Las generaciones anteriores han jugado en bares, cafeterías, bingos, casas de apuesta, etc., porque han estado más alejadas del mundo tecnológico, y puede que no les resulta tan familiar ni sencillo practicar el juego online.

En todo caso, como se ha señalado antes, el juego presencial de los chicos se desarrolla con las amistades, por entretenerse, etc., pero una vez que deviene problemático, es más probable que se juegue en soledad.

*Vamos a ver, el juego presencial es más social ¿vale? y el juego online es más introvertido, más tú en tu casa, tú solo ¿sabes?, aunque sea una apuesta deportiva..., que puedes ir al fútbol y que es un deporte de equipo, pero es más introvertido, es más solos normalmente. pero no sé... es que yo creo que no es que prefiramos una cosa u otra, es que cada uno nos centramos en nuestro juego ¿sabes lo que te quiero decir? o sea, no es que yo, que era presencial, iba a relacionarme con la gente, porque yo cogía, llegaba al bar, me ponía a tal, tal, tal, tal, tal ¡y que no me hablara a nadie! porque ladraba, pero ladraba de verdad, o sea pum, pum, pum, yo a lo mío ¿sabes? Los que van a las salas de juego hacen lo mismo, se ponen en su mismo sitio, con su cosa y ta, ta, ta ¿sabes?, o sea, al final, aunque lo presencial sea como más social, estás solo igual, Yo, cuando jugaba a la máquina, no estaba con una persona al*

*lado, y además, es que si alguien miraba a la máquina me ponía enferma ¿sabes?, o sea, yo estoy a mi rollo, tío, déjame en paz, deja de mirarme, entonces, no creo que prefiramos más una cosa u otra, creo que es más las circunstancias de cada uno, depende de en qué te centres (Prof., mujer2)*

*Vuelve a ser, una vez más, un espacio de encuentro, de ocio compartido, luego ya, cuando se convierte en patológico, deja de ser compartido, deja de ser algo social, pero en un primer momento es de ocio compartido (Prof., mujer5)*

Si se atiende al eje de análisis por edad, se encuentra con cierta frecuencia que la juventud, principalmente los chicos, juegan simultáneamente de forma online y presencial. Cuando juegan con sus amistades prefieren la modalidad online, y cuando juegan solos elegirían la presencial, sin adoptar un patrón o modalidad única o definida. Los jóvenes que han superado la adolescencia temprana, es decir, chicos un poco más mayores, experimentan, además del juego, con otras conductas de riesgo.

*luego ya, más mayores, pues problemas con diferentes cosas, consumo de cannabis un poquito más habitual, algún consumo de cocaína, desmadre con el tema tanto presencial como online (Prof., mujer5).*

Las chicas de esa misma edad elegirían en mayor medida el juego online por lo siguiente:

*Entre online y presencial está claro que, el online, bueno, da más seguridad, no te van a ver, y el presencial, es sobre todo es cuando quedan con los chavales y la cerveza es más barata en estos sitios, entonces... (Prof., mujer3).*

Este último testimonio incidiría de nuevo, hablando sobre las chicas, con el estigma y la ventaja que ofrece el juego online para evitar el sojuzgamiento. Por otro, hablaría de que, cuando el juego se practica con otras personas, las chicas también estarían más protegidas por el grupo ante esa posibilidad de ser juzgadas. Cuando se juega en grupo no se perciben los tintes problemáticos de la conducta.

Pero el factor de riesgo que vendría asociado al juego presencial que se desarrolla en locales es la concurrencia del consumo de alcohol. En esos espacios, por poco dinero se puede beber, mientras que el dinero que se ahorra puede destinarse al juego o a ingerir un mayor número de bebidas alcohólicas.

*Yo creo que es más entretenido el juego presencial, es más social, puedes estar con gente a la vez que juegas, puedes estar teniendo unas conversaciones distendidas a la par que juegas, puedes estar consumiendo otro tipo de sustancias de manera recreativa, asociándola, pues eso, a una opción poco saludable, pero vamos, yo creo que, al fin y al cabo, el juego online aísla muchísimo más y pierdes la noción del tiempo (Prof., mujer4).*

Ahondando en la modalidad de juego, se quiso conocer los beneficios y perjuicios que se atribuía a cada modalidad de juego. Los testimonios de las profesionales y las personas afectadas, sin embargo, se han referido en mayor medida a los peligros del juego online por las siguientes razones:

✓ El juego online “oculta” o interfiere con la toma de conciencia de problema y, por ello, retrasa la demanda de tratamiento, porque:

- Permite jugar sin disponer del dinero de forma física

Y eso dificulta la percepción del endeudamiento. Como se ha visto en los resultados de los cuestionarios cerrados. Un 95% de los hombres que los cumplimentaron admitieron que uno de los motivos para terminar una sesión de juego era porque “perdía demasiado dinero”, mientras que el 85% la finalizaba porque “me quedaba sin dinero”. Las mujeres dejaban de jugar por otras razones (tenía otras cosas que hacer, tenía obligaciones domésticas), pero aparecía en igual porcentaje que esos motivos el de “quedarse sin dinero”, luego, que el dinero no esté físicamente y no se vaya percibiendo que su volumen descende, podría constituir un factor de riesgo.

*O sea, yo creo que, en online, lo que ves es como que el dinero no se va, o sea, que es ficticio, o sea... en presencial vas ahí, metes tú el dinero y como que te hace más daño (perder). En el momento que juegas online, ganas 6.000€ y lo tienes ahí, en un sitio que es un poco ficticio, y metes lo que te interesa y estás pimba y pimba y pimba hasta que te das cuenta (varón 6 GD1).*

*De repente me fui abajo y jugaba ¡y menos mal que me cogió sin trabajar!, porque se me acabó el dinero. Encima, me había gastado el dinero de la beca, toda la beca en cuestión de meses jugando online (...) y yo me había gastado el dinero y no sé ni siquiera cómo pasó (mujer 2 GD2).*

*Los casinos ilegales estos te regalan tiradas gratis y entonces ese dinero te lo ingresan en tu cuenta del casino en forma de fichas, que no es real, pero tú, sí esos 25€ los juegas 3 veces y si tienes saldo después de jugar ese dinero, lo puedes retirar y en dos días tienes ese dinero en la cuenta (...), a mí lo que más me gustaba era que en el momento en que depositaba ellos te regalaban fichas...(....) y eso era realmente lo que a mí me daba morbo, que no era mi dinero, que es un dinero que, en principio no existe, pero que tú puedes transformar en real (mujer 4 GD2).*

- La inmediatez que brinda el juego online

Esa inmediatez concuerda a la perfección con la impulsividad de las personas que juegan. La ludopatía, como otras conductas de generar una dependencia, es un trastorno de control de los impulsos. La disponibilidad del juego en dispositivos móviles, con los que se convive las 24 horas permite responder a los impulsos con inmediatez.

*Tiene muchas más facilidades. Tú dices: quiero apostar al Madrid-Barcelona, coges, le metes cien euros y lo ves fuera, y apuestas en un segundo. De hecho, también tienes la opción de cubrirte si te quedas sin dinero, tienes muchas más facilidades que tener que ir a una tienda y que te vea alguien o tal (varón 2 GD1)*

- Permite evitar el estigma y, por ello, favorece el retraso de la demanda de ayuda

El juego online evita la vergüenza o el estigma asociado al hecho de que otras personas te identifiquen como ludópata si te ven entrando en una casa de apuestas, en un bar, o, en definitiva, en cualquier sitio donde sea posible jugar y apostar. Tampoco es visible para otras personas la cantidad invertida en el juego ni el tiempo que se dedica a esa actividad.

*Sí, así no te ve un conocido y se dice ¿este que hace aquí?, ...que hay un momento que a ti te da igual, pero cuando estas mucho tiempo, igual... (varón 3 GD1)*

- Permite no tener que acudir físicamente a “pedir” dinero al banco o sacarlo del cajero. Hacerlo implicaría una interrupción del juego y con ello la posibilidad de comprobar las pérdidas, tomar conciencia de lo que se está haciendo, etc. En el juego online no existen esas interrupciones e incluso es posible solicitar un microcrédito mientras se juega.
- La facilidad que brinda el juego online para jugar cuando y donde quieras

En la modalidad online no existe un horario de apertura y cierre ni la necesidad de un espacio específico para poder apostar, unos límites que sí existen en el juego presencial y que obligan a cesar en el juego. En la modalidad online es posible jugar las 24 horas y donde se desee.

*La comodidad, por ejemplo. Yo nunca jugué online, pero me imagino que... yo, por ejemplo, cuando la ruleta estaba cerrada no iba o de noche, si estaba cerrada, no iba, o durante la pandemia tampoco iba, pero si hubiese querido entrar a jugar hubiera podido entra ahí, pero es muy cómodo, en cualquier segundo, en cualquier lugar puedes estar jugando (varón 5 GD1)*

*El juego online me daba la facilidad de tenerlo en el teléfono, de poder tenerlo en el móvil. Yo me podía conectar a cualquier casa de apuestas sin tener que pasar por X sitio, porque yo vivo en un pueblo que no hay casas de apuestas, bueno, no hay ni bar... entonces, a mí la facilidad me la daba el teléfono, poder conectarme y jugar a cualquier cosa, que también podía jugar a la ruleta por el teléfono, a las máquinas por el teléfono o lo que fuese (varón 1 GD3)*

- El juego online permite simultanear esa con otras conductas

*He ido a casinos a jugar al póker, he ido a casinos a jugar a la ruleta y después jugaba online. Lo tenía en el móvil y podía estar comiendo y jugando, conduciendo y jugando, podía estar trabajando y jugando ¿no? (varón 1 GR3)*

En el testimonio que aparece a continuación se recogen varios de los aspectos que atribuyen las personas entrevistadas al juego online. Es necesario señalar que, curiosamente, son las personas que juegan en modalidad presencial quienes perciben los mayores peligros de la modalidad online.

*Yo doy gracias de no conocer el juego online, de no tener la facilidad de tener el juego en el bolsillo, porque para mí, siendo juego presencial y de la forma que jugaba, llegué a jugadores anónimos con una ruina importante, con una ruina económica y personal muy importante, y sé que con la online podía haberla multiplicado por diez tranquilamente (la ruina) (.....) al final es un juego distinto al que hay ahora, pero a mí, en aquella época, con 23 años, me enganchó muchísimo, aparte asociado a que había otras sustancias que distorsionaban mi mente y no me centraba en lo que era realmente importante (varón 4 GD3).*



### 7.2.2.3. Juego, consumo de drogas y percepción diferencial de cada una de las adicciones

Tradicionalmente, el consumo de drogas ha estado muy vinculado en términos psicopatológicos a la ludopatía (Becoña, 1999). Según Echeburúa y Corral (1994), el uso de drogas ilegales es 2,5 veces más alto entre las personas que han jugado. Señalan que quienes han desarrollado un juego patológico tienden a presentar una serie de problemas en distintas áreas de su vida, siendo uno de los más frecuentes, entre otros, los derivados del consumo de sustancias. Sin embargo, en el grupo de discusión 1, integrado únicamente por varones y cuya edad es menor que la de los varones del grupo 3, no se confirma esa asociación entre el juego y el consumo.

*Alguna vez, pero muy pocas veces. Los que son jugadores muy pocos iraró es que veas que está bebiendo! (varón 4 GD1).*

*Yo echaba las apuestas todos los días y sólo bebía sábados a la noche. De hecho, yo prefería apostar sereno, porque veía que era más consciente de lo que iba a hacer (varón 2 GD1).*

*Yo nada, ni fumaba, porque pensaba que si fumaba un cigarro iba a tocarle a otro el número que estaba esperando a que caiga, sustituía una por otra (varón 5 GD1).*

*A mí no me influía, nunca he apostado más por estar borracho (varón 3 GD1).*

En el grupo 3, GD mixto, con hombres de mayor edad, sin embargo, la asociación juego-alcohol aparece sin que se pregunte específicamente por ella, dándose el caso de que ese vínculo se reconoce como habitual entre los miembros del grupo.

*Aparte, la experiencia que se comparte mucho en jugadores anónimos es que el juego no es una adicción que viene sola. Yo, en mi caso, aparte de jugar consumía sustancia, bebía alcohol (varón 4 GD3).*

*Después los viernes, algunas noches me iba a una zona de copas que sabía que se cerraban los bares y había timbas de póker y he entrado allí a las 10 de la noche y salir a las 6 de la mañana un sábado, copas y juego, yo es lo que siempre he mezclado (varón 1 GD3).*

Son varios los usuarios varones que lo admiten, pero sólo respecto del consumo de alcohol. Entre las mujeres, solo una menciona el consumo problemático de drogas.

*La primera vez que jugué fue con 26 años, que estuve ingresada en el hospital por consumo de cocaína, y cómo tenía una fibrilación auricular y tuvieron que ponerme un tratamiento para no hacerme un catéter, me pusieron un tratamiento de pastillas, y entonces, como no podía tomar coca, empecé a jugar online, me metí en el bingo online. Yo consumo cocaína, consumo porros, bueno consumía, bebo, juego, o sea, soy completamente redonda...(mujer 4 GD2).*

Las profesionales también confirman que en los tratamientos atienden un alto número de hombres, principalmente, afectados por ambas patologías: juego y alcohol.

*Sí que está muy asociado al tema del alcohol, hubo una temporada en la que iba muy de la mano el alcohol y el juego (Prof., mujer6).*

Sin embargo, en cuanto al tabaco, estarían más o menos igualados hombres y mujeres jugadoras.

*Consumen más los hombres, pero sí tenemos casos de mujeres que, bueno. De todas hay una o dos que han consumido alcohol, pero tabaco consumen casi todas, pero es más el hombre que la mujer (Prof. mujer1).*

Teniendo en cuenta todo lo expresado, cabría afirmar que la problematización simultánea del consumo de drogas y el juego no parece ser representativa de la juventud ni de las mujeres, sea cual sea la edad (Håkansson, 2016).

Diversos estudios confirman una gran heterogeneidad en la población jugadora joven, donde resulta más probable encontrar personas que no simultanean juego y consumo o que, en el caso de hacerlo, optarían por el cannabis o los estimulantes.

Aunque una de las profesionales que trabaja en prevención, volviendo a la realidad juvenil, insiste en que no hay que restar atención a la modalidad de juego presencial en casas de apuestas, ya que en ellas se favorecen la asociación entre juego y alcohol:

*Según van subiendo de edad, sí, porque el tema del alcohol es muy sencillo, porque hasta los 18 no les dejan beber alcohol y tampoco apostar, pero sí que les dejan estar (en las casas de apuestas) y les invitan a refrescos ¿vale? El tema es que cuando uno ya es más mayor es posible que te inviten a una copa o que te den las copas a un precio absurdo, sobre todo en Madrid. Aquí una copa te cuesta tres euros, es una cosa muy rara. Y aquí, en las casas de apuestas se dan, entonces, voy a ver un partido de fútbol y entonces nos tomamos unas copas, porque además en el momento que bebo alcohol tengo menos control y apuesto más (Prof., mujer5).*

A juicio del equipo de redacción de este informe, el consumo simultáneo de drogas y el juego aparece entre la población más joven cuando tanto una conducta como la otra está en fases iniciales, experimentales, no cuando el juego es problemático. Así, es posible que ninguna de las conductas se mantenga posteriormente o que alguna, o las dos, puedan generar una problemática, pero, como se señalará a la hora de analizar los factores de riesgo relacionados con las dos modalidades de juego principales (online y presencial), cabe adelantar que podría resultar que la práctica del juego online de la juventud, que se desarrolla mucho desde casa, podría estar protegiéndoles de potenciales consumos de drogas, al menos de alcohol.

Cuando efectivamente, sea como sea, aparece la dependencia al juego y a cualquier droga, las entidades suelen derivar a usuarios o usuarias a entidades especializadas en drogodependencias. El tratamiento de drogas se realiza en los recursos de drogodependencias y el de juego en recursos dedicados al juego problemático. En esta decisión no hay diferencias en cuanto a la edad ni el género.

*El tema de la adicción con sustancia, cuando la persona no es capaz de controlarlo, nosotros derivamos. Nosotros nos centramos sólo el juego, en el cual ayudamos a que se rehabilite del juego, pero respecto a la sustancia ya tendría que ser en otro sitio, en otra entidad (Prof. mujer1).*

*Ahora hay, sobre todo gente joven, que consume estimulantes, entonces pues bueno... el alcohol y el tabaco es más normal en personas más adultas, pero ahora los chicos no fuman tabaco, pero sí fuman porros, entonces... bueno, pues nosotros ahora, cuando tienen un*

*problema de adicción detrás, les mandamos a otra asociación que tenemos contacto con ellos y sabemos que trabajan fenomenal y tienen el doble tratamiento (Prof., mujer2)*

Respecto de la percepción de las personas usuarias y las profesionales en torno a las diferencias y/o elementos comunes de ambas adicciones (ludopatía y drogodependencia), las profesionales dicen haber escuchado que las mujeres viven peor la problemática del juego que la del abuso de sustancias, en tanto que la primera se vale de la economía doméstica que ellas gestionan, lo cual les genera mucha culpa.

*Quizás, pensando en mujer, avergüenza más la comportamental. Bueno, la culpa siempre está, pero creo que la mujer, en las comportamentales, tiene la culpa de haberse gastado más (Prof., mujer3).*

Otras profesionales, cuando se les pregunta por las diferencias entre la patología vinculada al juego y la que genera la drogodependencia, mencionan en primera instancia una mayor visibilidad de las consecuencias físicas del consumo, mientras que el problema del juego no las genera a priori. Sin embargo, ese mismo hecho, el cual podría percibirse como un beneficio, resulta ser a la postre un factor de riesgo en la medida en que el problema puede permanecer más tiempo oculto y retrasar la solicitud de ayuda. Las consecuencias del juego se perciben a un nivel más mental que físico.

*Es que las drogas son evidentes. Un drogadicto o un alcohólico se le ve, se le ve que tiene las pupilas dilatadas, se le ve que está más apático o que está más espitoso, o se le ve... A nosotros no se nos ve, no llevamos un cartel que diga nada, nosotros vamos a jugar, y estaremos más desastradas, más tal, pero no es una cosa que se vea mayormente, entonces no...(....) cuando estás consumiendo alcohol o drogas... eso, tienes una sustancia que entra dentro de tu cuerpo; aquí no hay sustancia, pero el resto somos iguales (Prof., mujer2).*

*es cierto que la sustancia tiene consecuencias físicas y además pueden generarles x enfermedades, y la ludopatía no, la ludopatía se trata como tal a nivel mental, pero tú no tienes un dolor de hígado, tú no vas a tener un dolor que te va a dar un ictus no, eso hace de que sea una enfermedad silenciosa (Prof. mujer1).*

*Yo creo que lo que pasa es que, cuando es con sustancia, se suele atacar antes. La familia se da cuenta antes cuando consumes alcohol o cocaína o, bueno, otro tipo de sustancias. Sí se va notando en el comportamiento de la persona, entonces, supongo que es más fácil que la familia diga ¿qué está pasando aquí? cosa que con la ludopatía pueden pasar años y pueden seguir enmascarándose, con mentira tras mentira...(....) el juego tarda más tiempo en salir del armario, por así decirlo, que las adicciones con sustancia (Prof., mujer4).*

Otra diferencia vendría determinada por una mayor accesibilidad al juego que a las sustancias ilegales. En la literatura sobre las drogas se conoce que el consumo de heroína, cocaína, etc. estaría relacionado con la asunción de riesgos para adquirirla (la incursión en entornos y conductas delictivas, etc.) En el juego no creemos que estén tan extendidas estas prácticas para subvencionar la conducta.

En cualquier caso, lo que se afirma en el párrafo precedente es más aplicable a los chicos, en la medida en que, entre sus mandatos de género está la asunción de riesgos y porque ellos consumen en mayor medida que las mujeres drogas ilegales. Ellas preferirían el consumo de drogas legales (alcohol, psicofármacos) que les permiten eludir el estigma y serían sustancias de

fácil acceso. Las que consumen drogas ilegales suelen optar por el ejercicio del trabajo sexual antes que delinquir, lo que tampoco es habitual entre jugadoras.

*hablo de sustancias como cocaína, hachís, heroína (...), tienes que buscar a la persona, tienes que ir por ello, etc. El juego, yo con el simple hecho de meterme en el mismo billar, ya lo tengo. No tengo ningún requisito, bueno, ser mayor de edad, igual que las sustancias..., que luego están las ilegalidades, vamos. Yo ahora puedo falsificar mi edad, puedo poner el DNI de mi madre, de mi padre, de quien sea, entonces el juego hace que, al estar tan fácil, en todos sitios, y sea tan conocido, sea mucho más adictivo (Prof. mujer1).*

#### 7.2.2.4. Reacciones diferenciales frente al problema de juego

Nos parece pertinente mostrar las reacciones diferenciales que presentan hombres y mujeres al enfrentarse a la toma de conciencia de su problema con el juego y a las consecuencias económicas y de otra índole derivados de ese hábito.

*yo he intentado hasta suicidarme (mujer 3 GD2)*

*Yo me pegaba cuando jugaba (mujer 2 GD2)*

*Bueno, yo me drogaba, que para el caso es lo mismo (mujer 4 GD2)*

*...es cuando estoy yo ya un día en el balcón mirando y me pongo a contar las plantas, y digo esto es la octava planta, y yo solamente podía pensar en qué iba a hacer, yo aquí sola (mujer 6 GD2)*

*Yo tuve una época que me quería tirar del puente. Al final todas intentamos quitarnos la vida porque no vemos salida, y mira..., sí hay salida, porque al final crees que nadie te va a ayudar y aquí siempre está la puerta abierta y pueden ayudarte (mujer 1 GD2).*

Entre las mujeres son más frecuentes las ideas/intentos autolíticos (aparecen en 5 mujeres de las 8 que participan en los grupos de discusión y en solo 1 de los 10 hombres de esos mismos grupos) u otras conductas de autocastigo.

Él también piensa en quitarse la vida, sabiendo que no lo iba a llevar a término, como admite él mismo.

*En mi caso el último día que jugué fue el día que decidí venir. Ese día me gasté todo lo que tenía, pedí un préstamo, me gasté el préstamo en el mismo día, y después se me pasó por la cabeza la idea de matarme y me asusté, o sea, sabía que no me iba a matar, pero me asusté (varón 5 GD1)*

La frustración de los varones, comparados con ellas, se vierte más “hacia fuera” y no tanto hacia el autocastigo, que es más característico en las mujeres. Así, cuando ellas carecen de dinero recurren a pedir dinero o solicitar préstamos, mientras que el primer impulso de los hombres pasa por implicarse en otras conductas de riesgo, como por ejemplo robar.

*¡Uff!, yo, cuando no tenía pasta, he pensado hasta en robar un banco, me iba todo rallado, pero ¡puff,! comértelo contigo mismo al llegar a casa, llorar con la almohada o lo que sea y te jodes, pero sí, sí (varón 3 GD1).*

*Te vas con esa idea de ¡me cago en Dios! ¡voy a robar un puto banco! ¡soy gilipollas! es lo primero que piensas (varón 6 GD1).*

*Yo he robado para poder financiar mi juego, he vendido cosas para poder financiar mi juego (varón 1 GD3).*

*yo trabajaba en la calle con una empresa de XXXX y manejaba todos los días mucho dinero y tuve que llegar a un acuerdo con el tío (su jefe): “oye yo me tengo que ir de esto porque es peor para ti, un día te faltan 100, otro día 200 y un día te la voy a preparar y... y vamos a tener más problemas” (varón 1 GD3).*

En los discursos de las mujeres también es más habitual que en ellos la mención de la culpa: la culpa por pedir dinero, la culpa por jugar, la culpa por no cumplir con los mandatos de género (cuidar, satisfacer, cubrir las necesidades de otros, etc.), por hacer daños a terceras personas, en definitiva, por ser como son. Es también esa culpa la que, como se observa en la tabla que aparece al inicio del documento, los lleva a juzgarse de manera muy severa.

*Y bueno, me ha costado mucho, porque yo lloro muchísimo, muchísimo. El primer año me lo pasé llorando por el sentido de culpabilidad. He tenido siempre, muy presente la culpa, me ha costado mucho trabajarla. Esa culpa que tengo creo, que estoy ahí todavía (mujer 3 GD2).*

*La culpabilidad creo que nosotras nos sentimos mucho más culpables, y también sentimos creo yo, muchas veces... (...) cuando habla una mujer además de que se siente más culpable (mujer 2 GD2).*

*¿que si me he sentido culpable?, mucho, muchísimo y es que claro yo no dormía (mujer 5 GD2).*

*(esa mujer) ...el sentimiento de culpa que tenía en la cara (varón 4 GD3).*

Utilizando el buscador y aplicándolo a la transcripción literal de los testimonios que ofrecen todas las personas que participan en los tres grupos de discusión, se comprueba que la palabra culpa o culpabilidad sólo aparece en el grupo 2, el grupo que está integrado sólo por mujeres. En el grupo mixto, el grupo 3, aparece la culpa mencionada por un varón, pero en referencia a la cara de una mujer jugadora. En el grupo de discusión 1, en el que participan 6 hombres, la palabra culpa/culpabilidad no genera ninguna entrada.

La literatura ratifica que el sentimiento de culpa es mayor entre las mujeres que juegan, comparadas con los hombres jugadores (Vázquez, 2012; Stinchfield, 2000).

Las profesionales también confirman un cuadro emocional común entre las mujeres que atienden, en el que aparecen todos los sentimientos que han ido apareciendo a lo largo del análisis y de los grupos de discusión.

*De todas las mujeres que tenemos en la asociación, que si no recuerdo mal son 7 u 8, todas tienen distintas edades, pero casi todas, la mayoría, tienen entre 35 y 45 años, quitando una que tiene 25, (...) algunas, a nivel emocional están totalmente destrozadas, con unos niveles de ansiedad y depresión muy elevados, con intentos de suicidio. Otras, sin embargo, no han*

*llegado a esos puntos tan extremos, pero bueno, sí es verdad que todas han padecido en mayor o menor medida de depresión y ansiedad (Prof., mujer4).*

También ratifican que el tema de las ideas autolíticas o los intentos reales de suicidio son comunes entre las personas jugadoras que acuden a los recursos, sin embargo, ellas no perciben diferencias en función del género. Estos casos más delicados, cuando surgen en la terapia como una posibilidad real, se derivan también. Todo lo que trasciende a la ludopatía, es decir, los del abuso de drogas, las patologías mentales, la violencia de género, etc., se derivan, de tal manera que podría darse el caso de que algunas personas pudieran ser usuarias de diversos recursos simultáneamente, o ser atendidas por las o los profesionales del recurso en espacios individuales.

*En el caso de las mujeres, muchas veces, ya, cuando vienen, por ejemplo, ya están consumiendo antidepresivos; yo diría que casi el 80%, tanto de enfermas como de enfermos que viene a la asociación, fuma; un alto porcentaje también consume alcohol, y bueno, en menor medida, los hay también con consumo de porros y de cocaína (Prof., mujer4).*

*Yo, en jugadores, lo he visto siempre, que ha habido gente que dices ¡el menor problema que tiene esta señora o este señor es el juego! (Prof., mujer6).*

Las entidades que trabajan sobre el juego patológico son, en muchos casos, recursos que funcionan desde la fórmula de la autoayuda, y aunque cuentan, actualmente más, con profesionales, no son estructuras “profesionalizadas” como ya lo son los recursos de drogodependencias, que también empezaron adoptando ese sistema para ir progresivamente profesionalizándose, es decir, insertándose en los recursos sanitarios o configurándose como recurso social dirigido y liderado por profesionales, aunque puntualmente puedan coordinarse con profesionales de la red sanitaria si no cuentan con ese perfil profesional en el propio recurso.

#### 7.2.2.5. Ilusión irracional acerca de los propios saberes y habilidades

En los chicos también se halla otra característica de juego vinculada a su género: la de implicarse en los juegos que consideran “de estrategia”. Los chicos son especialmente sensibles a considerar el juego como un deporte de habilidad (McMullan, Miller, y Perrier, 2012) creyendo que conocer el juego o desarrollar alguna técnica va a permitirles obtener fácilmente el dinero o, incluso, ir más allá y asumir que, con sus habilidades aplicadas al juego, van a conseguir cambiar mágicamente su futuro.

A juicio de la profesional del ámbito de la prevención, y respecto de los factores que podrían revertir ese pensamiento, propone realizar un trabajo que aumente el pensamiento crítico de la población masculina más joven.

*En cuanto a los factores de protección, en chicos, es el pensamiento crítico, directamente. El que tiene mayor pensamiento crítico es un factor de protección directo, porque es mucho más capaz de ver cómo todo le ha ido llevando a estar allí dentro..., cómo todo, o sea, toda la publicidad, dónde se colocan los sitios, cómo en un partido de fútbol te van poniendo las diferentes llamadas de atención para que apuestes...todo eso lo viven como unas trampas que les están poniendo a ellos, que son jóvenes y adolescentes, y esa rebeldía de decir ¡yo veo que esto es así! ¡veo que me están llevando a esto! y ¡no quiero caer en eso! (Prof., mujer5).*

*Para mí, el pensamiento crítico es el factor de protección por excelencia en el juego patológico y asumo, bueno, te lo estoy diciendo de los chicos, porque lo he visto mucho más claro en los chicos, porque, luego, también hemos trabajado con ellos, pero yo diría que en las chicas sería el mismo, o sea, el pensamiento crítico es el que les puede proteger más en cualquier adicción, pero en esta especialmente, porque hay mucho pensamiento distorsionado (Prof., mujer5).*

*(comparado con el alcohol, por ejemplo) Aquí los pensamientos distorsionados son mucho más potentes. El pensar que puedes aprender a apostar ¿no? ¿sabes qué pasa? que esos pensamientos..., o sea, cuando acaban apostando a cosas como ¿quién va a tirar el siguiente córner? se dan cuenta de que todo eso deja de ser importante, de que todas las estadísticas y todo el conocimiento deja de ser importante, para convertirse en azar puro y duro. Cuando han llegado muy lejos en esa adicción ¿sabes? quizás de España ¿no? pero ¿cuántas veces te has puesto a apostar con equipos chinos que no conoces nada? realmente ¿a qué estabas apostando? ¿no? que ahí es donde ellos van viendo que hay que hacer esa reconstrucción cognitiva, que se tiene que hacer y decir y volver a repetir y todo lo que tú quieras, pero que son capaces de ir identificando cada vez más. Los que más desarrollan el pensamiento crítico son los que más rápido hacen ese "click" (Prof., mujer5).*

Como ya se ha mencionado, las profesionales insisten en la habitualidad con la que se topan con chicos que, además del dinero, persiguen a través del juego obtener una imagen de triunfo, un estatus social y económico y que valoran la posibilidad de que el juego les permita acceder a lo que normalmente se obtiene a través del trabajo. Es la idea ilusoria de que, conociendo unas reglas, utilizando ciertas técnicas y conocimientos, el juego les va a permitir ganarse la vida; una buena vida. Esa idea se transmite en las redes, la publicidad, etc., utilizando a chicos jóvenes, "supuestos" jugadores profesionales, que también "supuestamente" muestran todo lo que han logrado a través de un juego "profesional": coches, lujo, chicas, admiración, etc., Sucede lo mismo con otros productos

*Bueno, hay una cosa que a nosotros nos está saliendo, pero no sé hasta dónde van a llegar las consecuencias. Es todo el tema de los bitcoins, todas las criptomonedas ¿no? ¿hasta dónde? no sé, porque es otra cosa que están haciendo a tope más mayorcitos ¿no? grados medios y primeros años de universidad. Esto..., pues eso, que se contagia, y uno empieza y como los demás te dicen ¡mira! ¡que es que yo he ganado mucho! pues bueno, ¡voy a probar! Total ¿no? (Prof., mujer5).*

Tal y como confirma Chóliz (2006), los juegos de azar son precisamente eso, azarosos, y por ello no dependen de estrategia alguna, sino que se basan en las leyes de la probabilidad, luego, esa ilusión de control vinculada a unas creencias sobre las propias habilidades está abocadas al fracaso. De hecho, los usuarios en tratamiento lo corroboran, porque también pasaron por esa fase de confiar en sus habilidades para ganar hasta que comprobaron que sólo era una ilusión, una idea irracional.

*Igual es que te creías más listo que la casa de apuestas. Igual que me creía más listo que la máquina (varón 1 GD3)*

*Muchas veces también has ganado, en mi caso bastante pasta, y al final crees que lo puedes controlar o crees que vas a ganar dinero y que si con eso vas a hacer otras cosas (...) Yo*

*siempre he sido de apuestas deportivas, futbol, tenis y básquet, y de ahí no pasaba nunca, porque al final era de lo que supuestamente entendía (varón 2 GD1).*

*Me gustaba sobre todo el juego en el cual yo interactuaba, me refiero a que por ejemplo tragaperras yo le podía dar a los botones y yo me creía que controlaba, que conocía la máquina, pero en realidad la que me conocía era ella a mí. También jugaba al póker online y al póker presencial, porque yo pensaba que sabía, incluso me leí el libro de los Pelayo y de estadística y no sé qué... También he jugado a la lotería y todo eso, pero son juegos que nunca me llamaron tanto la atención porque no dependían de mí (varón 4 GD3).*

*yo seleccionaba el bar al que yo quería ir porque tenían la tragaperras que a mí me gustaba, la que yo creía que conocía y donde podía sacar (varón3 GD3).*

La literatura académica también ha señalado diferencias de género al respecto, identificando una mayor implicación en juegos de estrategia por parte de los hombres y la preferencia de las mujeres por juegos menos estratégicos y de menor interacción social (Ibáñez, 2014).

*Yo las chicas que he visto jugar es como que se evaden más... que hablan menos ¿sabes? (varón 4 GD1)*

#### 7.2.2.6. El doble estigma de las mujeres en la modalidad de juego online

La existencia de un doble estigma sobre la mujer jugadora es algo muy notorio para quienes trabajan con ellas y su adicción. A través de un ejemplo relacionado con un documental en el que una mujer y un hombre brindan testimonio acerca de su problemática de juego, se analiza el impacto diferencial que genera él y ella sobre el público, causando una mayor impronta el de la mujer, por lo inusual que resulta visibilizar la ludopatía femenina. A su vez, provoca juicios más negativos y censurables.

*el video que grababan era una chica en frente a una máquina tragaperras y haciendo como que jugaba, y un hombre, y les preguntaban a las personas que estaban en ese mismo local, que era un bar, les dijeron ¿qué camisa llevaba el hombre? ¡ay! no me he fijado, ¿y la chaqueta? ¡ay! no me he fijado, ¿y la chica que estaba jugando qué llevaba? y la describían a la perfección, o sea, sabían perfectamente, porque es algo a lo que no estoy acostumbrado y que me llama la atención. Entonces, yo siempre digo que es una violencia simbólica total, pero existe, entonces, claro, la mujer se sigue viendo prejuizada por todos y por todo (Prof. mujer1).*

*Y nadie cae, bueno, alguna gente sí, pero nadie cae en que eso es un tipo de violencia, porque además también siente muy malas miradas, también reciben comentarios (Prof. mujer1).*

Como ya se ha señalado, esto decantaría a más chicas o mujeres jóvenes por el juego online, por lo cual sería un factor de riesgo para ellas y para el desarrollo del juego en modalidad online. Como se relataba sobre los hombres en apartados previos, las mujeres adultas no han tenido las opciones que están presentes para las chicas más jóvenes, es decir, las primeras han tenido que jugar presencialmente en mayor medida y recibir por ello ese doble estigma.

Las profesionales señalan que los hombres que juegan no sólo creen que hay menos mujeres implicadas en el juego, sino también que ellas no desarrollan el mismo problema. Habría mujeres



que para evitar el estigma jugarían online, el problema permanecería oculto por más tiempo y tardarían más tiempo en pedir ayuda.

*Y no tienen constancia, o no la suelen tener de que tengan amigas que apuesten, porque con el juego online se suele decir que la persona se siente más cómoda, se aísla, está más cómoda jugando porque nadie la observa y nadie sabe lo que está haciendo, a través del teléfono móvil (Prof. mujer1).*

Esta profesional considera que el miedo al juicio de otras personas, el estigma, lo padecen hombres y mujeres con ludopatía, pero que se “ceba” principalmente sobre las mujeres.

*Lo único, que la mujer está mucho más expuesta que el hombre (...) a que la critiquen y la juzguen.. (...), por eso el tema online crece mucho más, porque ahí nadie me juzga (Prof. mujer1).*

En la literatura actual sobre el juego se señala que el juego online que desarrollan actualmente las chicas, y que inician a edades más tempranas que las mujeres más mayores, desdibuja la dimensión del espacio público/privado que ha resultado tan relevante hasta el momento para analizar a las mujeres jugadoras más mayores desde perspectiva de género.

Una de las profesionales, la que se dedica a la prevención, opina que pudiera estar produciéndose cierto cambio en la juventud respecto del binomio juego-estigma, aunque lo plantea como intuición, hipótesis, sin llegar a afirmarlo. Diría que, actualmente, las chicas experimentan el estigma, porque tampoco lo adjudican los chicos. Sin embargo, no podría confirmar que eso provenga de un cambio de actitud. No se atrevería a afirmar que la juventud mantiene actitudes más igualitarias, porque tal vez eso se explique por el hecho de que el juego que ellas realizan en público es recreativo y no problemático. Tal vez, si esas chicas gastaran mucho dinero e invirtieran un tiempo excesivo en el juego y, en definitiva, si desarrollaran un juego problemático a la vista de sus coetáneos, recibirían la misma sanción que las mujeres de mayor edad. Esta profesional juzga que no habría que perder de vista este fenómeno para interpretarlo correctamente.

*Ellas no están siguiendo los patrones de mujer con juego patológico que conocíamos hasta ahora. Sí que se meten en temas de apuestas, e incluso en temas de Póker, pero no están siendo sancionadas de momento. En principio no hemos visto agresiones hacia ellas en este sentido. Y aunque empezaron yendo como acompañantes, ahora que ellas tienen una participación un poco más activa, no parece que las agredan, no parece que estén recibiendo una consecuencia negativa de esto, pero tampoco nos ha llegado ninguna chica que haya descontrolado tanto como para que haya acabado viniendo a cita; no sabemos si es porque están controlando del todo o porque están en ese periodo de latencia desde que se empieza a jugar y se convierte en un problema y la pérdida es tan grande que ya salta por todos lados. No sé si eso será más lento en el caso de las chicas, aún no tenemos información (Prof., mujer5).*

En cuanto al juego online no dinerario que realizan las chicas, constata que ellas suelen utilizar un alias masculino, acaso para evitar la censura, o probablemente porque persisten los prejuicios derivados del mantenimiento de los estereotipos de género tradicionales.

*...igual que sucede en profesiones que son típicamente pobladas por hombres, donde tienes que demostrar que eres mejor ¿no? creo que en los videojuegos se reproduce ese sesgo, o sea, que para que una chica sea bien considerada para participar en un videojuego, tiene que jugar especialmente bien, igual que si juega al fútbol o es fontanera ¿no? (Prof., mujer5)*

*Lo que no hemos explorado y tenemos que explorarlo es qué tipo de alias están utilizando cuando entran en este tipo de juegos. Nos estamos preguntando por los alias ahora mismo, porque sí sabemos de las faltas de respeto que están sufriendo las chicas que juegan a videojuegos, entonces, tendría que preguntarlo al resto del equipo, porque no sabemos si se están protegiendo de esa manera (poniéndose alias masculinos) y a su vez queda invisibilizado el que sean chicas (Prof., mujer5).*

## 7.2.3 Factores relacionados con el tratamiento

### 7.2.3.1. Cambio de “perfil” y persistencia de la escasa representatividad de mujeres en los tratamientos

Las profesionales corroboran que el perfil o prototipo de personas jugadoras que acuden a tratamiento ha variado. El imaginario tradicional en torno a la persona con juego problemático ha pasado de ser la de un hombre adulto de entre 40-65 años que juega a las tragaperras en modalidad presencial a convertirse en la de un varón más joven, de entre 18 a 35 años que juega principalmente en modalidad online y a través de las tecnologías y que apuesta en una mayor diversidad de juegos (blackjack, ruleta, slots, apuestas deportivas, etc.). En ambos casos es más representativo el varón.

*Siempre se tiene la idea de un ludópata como un hombre delante de una tragaperras (...) de 35 a 60 años, hombre y jugador de tragaperras (...) nuestro perfil ha ido variando de hace 6 años (...) las nuevas tecnologías han ido avanzando, las tics y sale el juego online, y hace tres o cuatro años el perfil de jugador ya no es de 40 años (...) sobre todo este último año, el perfil es entre 18 y 35 años, chico (...) sobre todo con apuesta deportiva, ruleta, slots... te dice: “yo llevo jugando desde los 18, pero ya desde los 15 o 16 entrábamos todos los amigos al salón de juegos a echar una partida a la ruleta, por el simple hecho de sacar la noche, de conseguir dinero para esa noche” (Prof. mujer, TS1).*

*Al principio eran señores de más de 60, jubilados o prejubilados, y que jugaban a las tragaperras. Luego, ya, alguna mujer se incorporó, que jugaba al bingo. Y ahora lo que hay son chicos muy jóvenes, casi todos hombres, que juegan online con 20 o 22 años, que han empezado a jugar incluso de menores, entonces sí que ha cambiado el perfil, claro (...) antes era tragaperras y como mucho, juegos de ordenador, de estos basiquitos, y ahora son apuestas deportivas, el poker online... pues claro, ha cambiado (Prof., mujer 2).*

*Bueno, pues el perfil de antes podría destacar por un varón, de entre 45 y 50 años, por lo general padre de familia y con una vida organizada y estructurada, y ahora esa media de edad ha bajado considerablemente y se decanta más por una persona joven, entre 26 diría yo y 35 años más o menos, y bueno, suele vivir, por lo general, o con sus padres o no tiene todavía unas cargas familiares que pesen, y se suelen decantar más por el juego online (Prof., mujer4)*

*En general nos están viniendo incluso niños que no llegan a la mayoría de edad y no se los puede meter en terapia grupal, solamente se le ve en individual. Mujer, no con juego, sino con internet, muy jovencitas, con el tema de internet, pero normalmente convencen a sus padres y no siguen con el tratamiento completo (Prof., mujer3).*

*Sí, ha habido una evolución, porque en un primer momento era gente más mayor que estaba jugando y desde hace un par de años o tres ha empezado a bajar la edad de la gente jugando. Los que hemos tenido, menos uno, han sido 18-19 años (Prof., mujer5).*

*Ahora está entrando gente joven, que ya no es el juego antiguo, el presencial ¿no? ahora entra internet, juegos y apuestas deportivas, toda esta historia. Se nota mucho la diferencia de edad, y lo que más está llegando a los grupos son hombres (Prof., mujer6).*

*La tecnología está al orden del día en la gente joven, y entra más por el tema de juego online y demás. Los que llevamos años es diferente, pero diferencia entre hombres y mujeres no hay en el tema de juego. Sobre todo, es por la edad. En la gente joven es muy raro que un chico joven te diga que es de tragaperras o de bingo, es muy raro, son apuestas deportivas o salones de juego con apuestas deportivas... o son el teléfono...(Prof., mujer6).*

Sea como fuere, todas confirman que, efectivamente, desde hace unos años, están llegando a los recursos personas más jóvenes, pero más chicos que chicas, lo que hace que la imagen prototípica del jugador esté variando sustancialmente, toda vez que ambos mayores y jóvenes confluyen en el tratamiento. Dada la diferencia y el cambio en el perfil, en algunos recursos, pocos, se han comenzado a incluir espacios grupales diferenciados en función de la edad y del género, como se verá más adelante.

*Los varones llegan más jóvenes (Prof., mujer3).*

*sí que hemos notado que cada vez nos llegan más jóvenes: No nos llegan tanto, pues eso, esa persona de 50 años o de 60, y sí nos llegan chavales de entre 30 y pico y 20 y pico. Sí que es verdad que llegan cada vez más jóvenes, y suele ser eso varón, sin cargos potentes familiares y que, principalmente, juegos online y sobre todo las apuestas, aunque todavía siga alguno con tragaperras online, póker o ruleta (...) pero hay a veces que nos llegan chicos súper jóvenes y resulta que están jugando a la tragaperras presencial (Prof., mujer4).*

*ilos hay que tienen vínculo con el juego desde tan pequeños! ¡y tan arraigada a la tradición familiar! y te cuentan ¡yo toda la vida he jugado apostando al parchís los domingos!, o con el tute, o muchos te cuentan ¡yo me acuerdo cuando mi padre estaba en el bar en las tragaperras o jugando al tute, al mus, con los amigos en la cafetería o en el bar! eso sí es verdad (Prof., mujer4).*

También parece confirmarse por parte de las profesionales que los chicos, antes de experimentar con las apuestas, cuentan con una larga experiencia en el manejo consolas y videojuegos. Entre las chicas no es tan frecuente haber practicado previamente con videojuegos y el comienzo del juego dinerario es más tardío, sin que necesariamente se haya jugado a videojuegos, sobre todo las mujeres con más edad.

*La edad de inicio de la mujer no es la misma que la de los hombres, los hombres juegan mucho más jóvenes, incluso tienen un contacto en el video juego más jóvenes que las mujeres. Las mujeres, sobre todo las mayores, han sido ya bastante mayores cuando han empezado a jugar (Prof. mujer1).*

Al preguntar a los hombres más jóvenes del grupo de discusión 1 sobre su experiencia, es decir, sobre la percepción que tienen sobre el juego problemático de las chicas y sobre la modalidad de juego que prefieren, opinan que las mujeres no son tan aficionadas a las apuestas deportivas como ellos, pero que, en la modalidad online de otros juegos (póquer y casino, sobre todo) sí

habría bastantes chicas. En cualquier caso, no les atribuyen un juego tan diversificado como el que practican ellos.

*en un bingo son mayoritariamente mujeres, más que hombres, pero en apuestas deportivas no (varón 4 GD3).*

*en las apuestas de fútbol y eso no hay (varón 6 GD1)*

*Algunas noches me iba a una zona de copas que sabía que se cerraban los bares y había timbas de póker. Igual alguna vez había alguna chica en esas partidas, pero muy pocas. En cambio, en el casino sí que ha habido chicas jugando al lado mío y por internet al póquer hay muchas mujeres (...) y el casino estaba lleno de todo, de chavalas, de chavales, de señores y señoras jugando siempre por dinero, y yo tengo amigas que juegan al Candy Crush, que para mí también es juego, al Candy Crush, o a la granja, o al trivial, o al monopoly, o a lo que sea, para mí todo eso todo es juego (varón 1 GD3)*

Creemos que este es un tema clave relacionado directamente con el objeto de este estudio. De momento, las entidades están atendiendo a muy pocas chicas jóvenes con problemas de juego; no llegan a solicitar ayuda, a pesar de que la teoría y la experiencia de profesionales y usuarios varones confirme el aumento de chicas jugadoras en modalidad online que pudieran haber desarrollado un juego problemático. De hecho, en los discursos de las personas usuarias de los tratamientos y en los de las profesionales, la presencia/ausencia de chicas/mujeres en los recursos es objeto de reflexión; concretamente es una reflexión relacionada con las prácticas de las chicas más jóvenes en particular. Los datos muestran que las chicas, ahora, juegan más, que cada vez están más presentes en los contextos de juego, que practican juego online, pero su presencia también es más frecuente en las casas de apuestas y, sin embargo, siguen sin estar representadas en los contextos terapéuticos.

*creo que algo diferente tiene que haber, pero no se me ocurre el qué, porque por algún motivo es que hay tantos hombres y tan pocas mujeres (en tratamiento) (varón 5 GD1).*

*Mi opinión personal es que (...) hay menos afluencia de mujeres que de hombres. Y esta discusión la hemos tenido muchas veces en foros de debate dentro de Jugadores Anónimos, y creemos, opiniones personales, que es tema de vergüenza, que a las mujeres les cuesta más dar el paso, ir a una asociación. Seguramente haya más mujeres con problemas de ludopatía en psicólogos y psiquiatras que en asociaciones de juego..., y siempre se ha sacado por eso, porque el problema del juego está muy estereotipado, muy enfocado a que la persona que juega es un vicioso, un enfermo es alguien que tiene un vicio, que es un vividor, que es una mala persona, entonces el dar el paso una mujer a reconocer eso, está como peor visto dentro de la sociedad, que si es un hombre, las mujeres lo tienen más interiorizado, ese miedo, esa vergüenza (varón 4 GD3).*

Las profesionales intuyen que las chicas jóvenes que se inician en el juego adoptan patrones similares a los de los chicos jóvenes en cuanto al tipo de juego y la modalidad de juego (mayoritariamente online), sin embargo, se repite lo que sucede con las más mayores: que tardan más en llegar a los recursos por diversos motivos, entre los que destacan las barreras de género.

*El perfil joven se está desdibujando ¿por qué? porque las mujeres apuestan también a las apuestas deportivas, les gusta el deporte. Ya no es el perfil de mujer de bingo; ya es el perfil*

*de mujer de ruleta, slot, tragaperras. Está cambiando, y entonces pueden combinar ambas, y ya te encuentras mujeres, que suena raro, pero sí que hacen apuestas deportivas (Prof. mujer1).*

La única profesional que actúa en prevención, sensibilización y detección temprana de abuso del juego y las tecnologías coincide con las que trabajan en recursos asistenciales en lo relativo al adelantamiento de la edad de inicio en el juego y en el uso/abuso de las tecnologías. Pasar horas y horas frente a una pantalla, aunque no sea apostando, sino jugando a videojuegos, ejerce una influencia negativa sobre chicas y chicos.

*Ha ido bajando la edad ¿vale? de cuando se empezó (talleres de prevención) en el 2008 a ahora, pues el acceso tanto a videojuegos, a todas las maquinillas para videojuegos, como para los teléfonos móviles, como para ordenadores o dispositivos con internet, véase la tablet, se ha ido reduciendo. Cada vez son más pequeños, acceden desde más pequeños, de hecho, una de las acciones que tenemos de prevención es con las familias de casas cuna e infantil para que empiecen a hacer un uso responsable las familias y hagan un acompañamiento correcto con las niñas y niños pequeños, porque les ponen delante de un móvil o de una tablet y se acabó convirtiendo en un problema (Prof., mujer5).*

Sin llegar a establecer una relación directa con el juego, aunque existe literatura que asocia el juego al uso abusivo de videojuegos, esta profesional menciona que tantas horas frente a las pantallas supone una dificultad para el desarrollo juvenil y, en este sentido, sería deseable incidir en el buen uso de las tecnologías con jóvenes y familias.

*El perfil que nosotras veíamos en un principio acostumbraba a ser, bueno, empezaron más chicos con tema de videojuegos, con 15 años. Eso se ha ido reduciendo y ahora hemos llegado a ver hasta a niños de 10 años ¿vale? con abuso y con dificultades las familias para establecer unos límites, unas normas claras de uso que no interfieran en la vida de esos niños ¿no? que puedan tener una vida equilibrada, que salgan a la calle, que hagan deporte... que tengan otras actividades de ocio, aparte de lo que es el uso de la tecnología y los videojuegos principalmente, sea en móvil o a través de videoconsolas (Prof., mujer5).*

*Las chicas, en lo que hemos recibido más de chicas, ha sido con tema de ¿no consigo que deje el móvil! ¡el móvil está siendo toda su vida! Eso por un lado, un uso de las redes sociales en exceso y un uso de las redes sociales con consecuencias negativas para ella, tanto por temas de cyberbullying, directamente, o de haber recibido comentarios, haber subido alguna fotografía, haber mandado alguna fotografía, ya sea por sexting, o subo tal foto a Instagram o a snapchat o donde sea y eso hace que la comunidad reaccione de una determinada manera y que me suponga una serie de problemas para mí ¿no? Aquí, obviamente, la culpable no es ella, pero lo hace de forma mucho más naïf, sin estar preparada para esas posibles consecuencias que se puedan dar sin que le afecte de una manera demasiado grave (Prof., mujer5).*

El objetivo con las familias es mostrarles que, aunque no hayan nacido en la era digital, pueden intervenir sobre esas conductas, porque no es tanto un problema de conocimiento de las tecnologías, si no de establecer límites, como se hace con cualquier otra conducta.

*Ellas están más enganchadas al móvil, que no es el móvil sino las redes sociales, y en pequeñas el tik tok. Ahí es una cuestión de la familia de establecer límites y normas claras ¿sabes? porque además son pequeñas. Estamos hablando de niñas de 10-11 años ¿qué me estás contando? que tú, como padre ¿no puedes ayudar a que esta niña tenga otras aficiones en su vida? Es muy poco hábil y además que se sienten... cuando oigo la palabra nativa o nativo*

*digital me pone los pelos de punta, porque cuando un padre o una madre escucha eso deja de tener ningún tipo de poder sobre la tecnología. Yo nunca lo utilizo, nosotras nunca utilizamos este término porque hace que las familias se sientan analfabetas digitales, y podrás no saber cómo utilizarlo, pero poner límites sí; es que tienes que ponerlos tú (Prof., mujer5).*

Resulta evidente que actualmente, la tecnología establece una de las diferencias más significativas a la hora de analizar el juego y, por una parte, habría ciertas conductas diferenciales que se explican mejor en función de la edad.

*más que hombres y mujeres, es juventud y mayores, los que ya están asentados y tienen un trabajo, normalmente tiene su trabajo y sus horas de trabajo, donde no juegan, y tiene menos tiempo, los jóvenes tienen el móvil 24 horas al día, 24/7 pegaditos al móvil, con lo cual es más peligroso, porque pierden mucho más, juegan mucho más, gana pero pierde mucho más, todo lo que ganan lo han perdido, o sea... y el concepto de tengo un problema no lo entienden, porque como ganan, aunque luego lo pierdan, como lo ganan..., ¡es que yo he ganado mucho dinero!, ya, pero ¿cuánto dinero tienes en el banco? menos de lo que tenías antes ¿no? entonces, no has ganado nada (Prof., mujer 2).*

Pero para explicar otras diferencias, principalmente entre las personas de mediana edad y adultas, es incuestionable el condicionante de género. Así, respecto del uso de las tecnologías entre usuarios y usuarias de mayor edad, se percibe que las mujeres serían más renuentes que ellos al uso de las tecnologías.

*(sobre las diferencias de género en el juego online) Si claro, la sensibilidad a las tecnologías. La mujer mayor no sabe de tecnologías, le cuesta la misma vida y una chica joven se maneja con las nuevas tecnologías. Los hombres, sin embargo, buscan más la maña de jugar online y de conseguir las destrezas tecnológicas. Hay hombres que se niegan en absoluto, pero hay otros que no lo sabían hacer y han probado, entonces... (Prof. mujer1).*

### 7.2.3.2. Dificultades de acceso al tratamiento. Barreras de género

Las barreras de género para el acceso al tratamiento constituyen factores de riesgo que inciden en la problematización de la conducta de juego en las mujeres. Si se perciben obstáculos para iniciar un tratamiento, la conducta de juego se cronifica. En los discursos analizados aparecen cuatro ideas principales en torno a esas dificultades y que explicarían la ausencia de las chicas y mujeres en los espacios terapéuticos.

#### 1.- El doble estigma y los roles de género tradicionales

En el grupo de discusión 3 (participan varones adultos), se confirma esa mayor penalización social respecto del juego que practican las mujeres y un mayor sojuzgamiento de las propias mujeres sobre sí mismas y su hábito. Interpretan, acertadamente, que la menor presencia de las mujeres en los tratamientos viene condicionada por el **doble estigma** que experimentan, por el miedo a ser identificadas como ludópatas y censuradas por haber generado un hábito que transgrede los mandatos de género y que, cuando lo padecen los hombres, no sólo no provoca el mismo juicio

social, sino que suscita un sentimiento más compasivo por parte de muchas personas. A ellos se les considera en mayor medida enfermos y a ellas viciosas, malas madres, etc.

*Yo creo que ese estigma que tiene la mujer es porque es más responsable en la sociedad, es decir, el hombre es más, entre comillas, propenso a ser más crápula que la mujer, que es como ama de casa y es estigmatizada o lo que sea por esa responsabilidad que tiene en la sociedad e igual le da más vergüenza decir que es jugadora (varón 5 GD3)*

El miedo a ser etiquetadas como ludópatas por otras personas, a juicio de estos usuarios, les retrae a la hora de solicitar ayuda, y más en entidades especializadas en el problema en cuestión, donde sería imposible eludir esa etiqueta. En ese grupo se habla de que, para eludir el estigma, las mujeres prefieren recurrir a profesionales del ámbito privado o a consultas individuales en la red pública de salud. De hecho, a partir de los discursos de las mujeres se infiere un mayor contacto con profesionales de la psicología y la psiquiatría para consultar sobre éste y otros problemas.

*Hay tanto problema de juego en hombre como mujer... (...) pero en terapias de grupos y demás hay menos afluencia de mujeres que de hombres... (...) es tema de vergüenza, que a las mujeres les cuesta más dar el paso, ir a una asociación, seguramente haya más mujeres con problemas de ludopatía en psicólogos y psiquiatras que en asociaciones de juego (varón 4 GD3).*

*..., porque el problema del juego está muy estereotipado, muy enfocado a que la persona que juega es un vicioso, un enfermo, alguien que tiene un vicio, un vividor, una mala persona, entonces, el dar el paso una mujer a reconocer eso, está como peor visto dentro de la sociedad que si es un hombre. Las mujeres tienen más interiorizado ese miedo, esa vergüenza, y a ver lo que se encuentran (en el tratamiento) ... (...).. las chicas lo tapan más, lo esconden más (varón 4 GD3).*

No ocurre lo mismo en el grupo de discusión 1, integrado sólo por varones de menor edad, donde opinan que la tendencia a juzgar más negativamente a las mujeres es algo “de otra época”. Creen que eso sucedía en otro momento histórico, entre personas de otra generación. Sin embargo, cuando se les pregunta sobre la presencia de mujeres en los contextos de juego, varios de ellos responden que no conocen chicas jugadoras, y los discursos que vierten a la hora de explicar esta menor participación de las mujeres en el juego están repletos de argumentos basados en los roles de género tradicionales y en el miedo al estigma de las chicas/mujeres que juegan.

*Si tú ves a alguien jugando en bares, y ves a un tío jugando a la tragaperras y... es como si se estuviera tomando una coca cola, pero ya si ves a una tía jugando, es como ¡ostia! ... ¡a que está jugando! ..., o sea piensas que está jugando (varón 6 GD1).*

*Yo, es que a una chica no la veo entrando a una sala, tampoco, menos a las chinas, que hay un montón, pero no las vería entrar y salir de los salones, no... como que no pega ¿sabes? Yo creo que eso también las echa un poco como para atrás, no sé (varón 3, GD1).*

En los testimonios de ese mismo grupo, donde se cree que se ha alcanzado la igualdad y no hay diferencias entre hombres y mujeres, se reproducen de forma reiterativa argumentos que basados los roles de género tradicionales. Dicen que ellas son reflexivas, preocupadas por la

opinión de otras personas sobre ellas (origen del estigma), más “listas” o “inteligentes” y maduras, más capaces, mientras que los que aplican a los varones son también coincidentes con el estereotipo social de género. Dicen que ellos son impulsivos, avariciosos, atrevidos, menos reflexivos, que dan menos importancia a la opinión de otras personas, etc. Esto se corresponde con lo hallado en la investigación cualitativa realizada para la FAD por Rodríguez, Megías y Martínez-Redondo (2019) sobre riesgo diferenciales en chicos y chicas en el consumo de sustancias.

*Yo creo que es porque, no sé, porque los hombres somos muy avariciosos, también como muy echados para adelante, como mucho... ¿sabes?, y las chicas, a lo mejor, son un poco más de ese lado, como más tímidas, digamos. No es todos los casos, pero como que son más suyas, e igual también que te vean jugar dicen ¿qué hago aquí?, y a nosotros como que nos da igual un poco ¿no?, bueno, hasta que luego te encierras ya y no quieres que te vean y te vas a otro salón, a la otra punta, pero yo creo que a las chicas igual les pasa un poco eso (varón 3, GD1).*

*Hombre, yo creo que las que juegan jugaran por lo mismo. No llegarán al juego tanto como nosotros por algún motivo que a mí se me escapa, igual porque son más evolucionadas, o sea, que piensan más en los pros y contras, o no tienen tanto ese “pienso lo hago” que tenemos nosotros (varón 6 GD1).*

*Lo que pasa que yo creo que ellas, por su forma de pensar, o por algo que tienen, o que maduráis antes, no lo sé, creo que tienen capacidad... que tienen mucha más capacidad que nosotros para decir, cuando han perdido x pasta para decir, me voy ahora, y no me quedo otro rato más (varón 2 GD1).*

Las mujeres del grupo de discusión 2, sin embargo, identifican claramente todo lo dicho en torno a los estereotipos, mandatos y roles de género y el estigma que de ellos deriva por el salto de norma de las mujeres cuando desarrollan un problema con el juego:

*Da pena ver que no hay mujeres (en el tratamiento), y más cuando sabes que hay muchas mujeres con problemas (mujer 2 GD2)*

*a una mujer la llaman viciosa, a un hombre lo llaman ludópata (...) y aunque no esté jugando, nada más que entres en el bar se te queda la gente mirando, ¡uy! ¿qué hará esta mujer aquí, ahora, tomándose una cerveza sola? pero ¿y por qué yo no podría tomarme una cerveza sola si los hombres están ahí tomándose una cerveza solos? (mujer 6 GD2).*

*y siempre se ve más cuando es una mujer la que está en la máquina tragaperras (mujer 4 GD2).*

*¡Y como sea madre y tenga familia, peor! (mujer 6 GD2).*

Añadiendo otras cuestiones relacionadas con el género, en la adicción al juego, como sucede con las mujeres drogodependientes, además del estigma también sobrevuelan otros miedos relacionados con otras posibles consecuencias como, por ejemplo, el miedo de las mujeres a la pérdida de la custodia de hijos/as. De nuevo, se traslada la idea de que la responsabilidad de hijos e hijas recae en exclusiva sobre la mujer, quien también interioriza ese mandato que añade para ellas una mayor culpabilidad. En los discursos de los hombres raramente aparece ese miedo ni se interioriza de igual manera la responsabilidad sobre sus hijas/os.



*El hombre deja de jugar porque se da cuenta de que tiene un problema, y que todo lo que quería ganar y dar a la familia es al contrario, y nosotras porque tenemos miedo (....) .. es por miedo, por miedo al abandono, por miedo a la soledad, por miedo, como yo, a que te quiten al niño... por miedo..., tenemos pavor. Un hombre se pone a jugar y no le importa que le vean, una mujer nos solemos esconder, y con esto nos pasa lo mismo, tenemos mucha más vergüenza, nos cuesta mucho más decir ¡he fallado!, y eso hay que cambiarlo, porque somos iguales..., somos personas con problemas todos (Prof., mujer2).*

*La mujer suele tener como mayor peso y mayor culpabilidad cuando viene respecto a sus hijos y con la familia, pues eso, el qué pensarán, el qué dirán. Sí que es verdad que a los hombres también les cuesta, que les influye en su medio social, la verdad, y que son ludópatas, y el problema que tienen, pero yo creo que a las mujeres todavía les cuesta más, les cuesta más porque creen que van a ser mucho más rechazadas y estigmatizadas (Prof., mujer4)*

Una de las entrevistadas, con experiencia propia como exjugadora y actualmente facilitadora de un grupo de mujeres, denuncia esa situación a través de un testimonio que resulta muy clarificador. Menciona que el cuestionamiento de las mujeres como madres, añadido a los problemas que tiene ya cualquier persona con problemas de juego y por el hecho de ser mujer, sitúa a la mujer en lugar de asimetría respecto de los hombres y provoca en ellas enormes sentimientos de culpa y vergüenza que pueden precipitar la recaída. Con formación de género es posible identificar y trabajar sobre la reproducción de los mandatos de género para que no interfieran en el proceso terapéutico.

*(hablando del estigma) Es mucho mayor en una mujer sí. Cuando siendo mujer entras en una asociación, te tratan más o menos igual, pero hay una pregunta que te hacen que a mí se me clava ¿y tus hijos? ¡oye! que los mismos hijos son míos que de él. Es..., no sé... ¿me preguntas a mí porque no he cuidado yo bien a mis hijos? ¿y por qué no le preguntas a éste, que tampoco les daba de comer, tampoco ha estado con ellos, tampoco se ha preocupado de ellos? a ese no ¿verdad? ¡no pasa nada, porque como es un hombre! es a mí, porque tengo una obligación de cuidar (Prof., mujer2)*

Tal y como se recoge en la publicación de Castaños, Meneses, Palop, Rodríguez y Tubert (2007), con las mujeres es especialmente importante evitar la confrontación y que se sientan juzgadas también en los tratamientos, porque eso vuelve a colocar a las mujeres en una posición subordinada y, entre otras consecuencias, puede dañar su autoestima, toda vez que promueve abandonos prematuros del tratamiento. Precisamente sugieren estas autoras que uno de los temas que debe abordarse al inicio del proceso terapéutico, al objeto de aumentar la adherencia de las mujeres al tratamiento, es el trabajo sobre los condicionantes específicos que “cargan” por el hecho de nacer con atributos sexuales femeninos.

Por último, nos parece paradigmático detectar el miedo que suscita en ellas el que sus parejas masculinas se enteren de que acuden a tratamiento. Esta cuestión puede incidir igualmente en el aumento del abandono del proceso.

*¡Exactamente! por miedo y por vergüenza que se siente y eso... les da miedo de los maridos, les da vergüenza del qué dirán, y además que las vean (mujer 6 GD2)*

Un miedo sobre el que habría que reflexionar desde perspectiva de género<sup>6</sup> y que no aparece en ninguno de los testimonios de los chicos. De hecho, como ya se ha mencionado, las parejas femeninas no suelen abandonar al afectado y se implican activamente en su proceso de rehabilitación.

## 2.- La inmersión obligatoria de las mujeres en espacios masculinizados de tratamiento

Las propias usuarias y usuarios confirman que la dificultad para ir a tratamiento también proviene de una realidad; saben que en los tratamientos van a acceder a un contexto masculinizado al que van a tener que adaptarse, renunciando al trabajo sobre los temas derivados del género para encajar en una estructura que no está diseñada para ellas. Sobre todo, al principio, sienten que “están fuera de lugar”.

*aparezco yo en terapia e hice así (gesto de cogerse la cara con ambas manos) y dije ¡madre mía de mi vida! ¡qué tela! ¡todo hombres! ¿qué hago yo aquí? (Prof., mujer2)*

*Cuando encima, en un grupo, son 15 hombres e igual hay una o dos mujeres, pues claro que... (Prof., mujer4).*

*Igual no saben ni que pueden venir aquí, pero luego también puede ser que se sientan peor... o que no se sientan tan respaldadas como estamos nosotros, porque es una enfermedad, digamos, más ligada a hombres (varón 2 GD1)*

*(...) una primera vez fue en el 2019, que llegue a venir a la acogida, pero yo en aquel momento toda la gente que había aquí... bueno eran todo hombres (...) y me intimidó la circunstancia de dónde me iba a meter, yo no me veía que pertenecía, bueno que no me veía yo aquí*

*A la mitad de los hombres lo que les inspiras es pena (...) yo no quiero la pena de un compañero, quiero la comprensión de un compañero... (...) ... y todo el rato disculpa, pero ¿qué disculpa? (...) hombre, a mí sí que es verdad que me hubiera gustado que hubiera más mujeres, pero no lo sabía, pero ahora estoy muy contenta porque en este grupo tengo estas dos compañeras (mujer 3 GD2).*

La supuesta igualdad de trato que reciben hombres y mujeres en los tratamientos, según refieren profesionales y usuarios (en lo relativo al trabajo sobre las necesidades de todas las personas del grupo) no es tal para las mujeres, de la misma manera que ellas tampoco adquieren, de facto, el mismo lugar y espacio que ellos en esos grupos. Las mujeres del grupo 3 no lo verbalizan, pero las del grupo 2 sí. De hecho, hablan de las dificultades que han experimentado en grupos mixtos.

*Mira, yo, al principio, estaba en una sala más alargada que esta, y yo me sentaba en el medio, enfrente de los dos monitores, porque yo siempre me he sentado al frente, menos ahora, y yo, las primeras terapias, cuando entramos, yo siempre llegaba antes, y siempre había 2 o 3*

---

<sup>6</sup> Aparte del miedo al “qué dirán” a nivel social que aparece reflejado en este apartado, normalmente las mujeres aducen tener miedo de ser abandonadas si su pareja se entera. Desde la literatura tradicional sin perspectiva de género, se suele interpretar su miedo a “ser abandonadas” como una supuesta “dependencia emocional”, cuando en realidad, y tal como estamos exponiendo, el género hace que ellas sean juzgadas con mayor dureza y efectivamente abandonadas al verse “descubiertas” o cuando su situación problemática no se ha resuelto inmediatamente.

*sitios a mi alrededor vacíos. Todos mis compañeros se ponían... bueno, es verdad que cuando pregunté, a mí me dijeron que en primero sólo estaba yo y que no había más mujeres, entonces no es que me pueda meter en un grupo con más mujeres..., entonces, a mi lado se sentaba el que llegaba el último. Y ya, cuando pasó un mes o por ahí, pues yo se lo decía ¡pero con perdón, cabrones, que no tengo la lepra!, y es que a mi lado solo se sentaba el que llegaba al último. Ahora ya eso no pasa. De hecho empezaron a sentarse al lado mío ya por las bromas, pero yo, por ejemplo, que yo llegaba con una mochila, contar que me forzaron con 14 años, que me pegaron el papiloma, que me violaron..., pues son ciertas cosas en mi vida..., que con 20 años mi hija me hizo maltrato psicológico..., vamos, que son ciertas cosas que yo no hubiera... bueno, vamos, que a mí una mujer me hubiera venido bien, que me hubiera gustado... (...) si a lo mejor hubiera habido una mujer a la que mirar o lo que sea, pues igual lo hubiera contado antes (mujer 3 GD2).*

Como se ha reiterado a lo largo del texto, una adecuada formación en género puede facilitar la comprensión de los elementos que están afectando a la adherencia de las mujeres al tratamiento y permite adaptar las respuestas terapéuticas a las necesidades de las mujeres y, con ello, aumentar la probabilidad de que se acerquen más chicas/mujeres a los recursos. En este caso, conocer las barreras u obstáculos de acceso al tratamiento, sobre algunas de las cuales es posible actuar, además de acometer unas prácticas de intervención diseñadas desde el enfoque de género, podrían resultar el inicio de la respuesta al debate en torno a la escasa representación de las mujeres en los recursos de tratamiento.

Una iniciativa a la que aluden algunas facilitadoras grupales para afrontar ese choque inicial que experimentan las mujeres y que ayuda a fidelizar la presencia de las mujeres es tratar de que el primer contacto o la acogida a las mujeres la hagan otras mujeres en tratamiento o las profesionales mujeres.

Para estas profesionales resulta sumamente importante que la acogida de las mujeres, algo que resulta tan determinante para tomar la decisión de iniciar y mantenerse en terapia, las hagan mujeres para que la usuaria pueda sentirse identificada.

*una acogida a una mujer procuro hacerla yo, una mujer, y si hacemos una acogida a un joven, la hace un joven ¿vale? (Prof., mujer2)*

*Sí, intentamos...nuestro programa, cuando llega alguien al grupo, lo que intentas es pueda recibirle alguien afín. Si llegan mujeres..., intentamos que más o menos los veteranos afines estén en esa reunión y que el nuevo se sienta más o menos identificado con las dos primeras personas que le reciben ¿no? al final llegas desubicado, porque la gente llega porque le han pillado en casa o porque tiene una ruina económica fuerte... entonces intentas que al principio se sientan cómodos, e indudablemente, cuando entra una mujer, con la que más cómoda está es con otra mujer, pero ahora mismo, veteranas..., en el grupo de aquí somos dos y no hay más, entonces, es un poco complicado, el tema de mujer es muy complicado (Prof., mujer6).*

### **3.- La falta de perspectiva de género en los recursos terapéuticos**

Como ya se ha mencionado, son varias/os las y los profesionales que no perciben ningún obstáculo “de género” para el acceso al tratamiento. Opinan que los motivos que están detrás de

esa menor presencia de mujeres están relacionados con ellas mismas. Así, no acudirían a los recursos, por ejemplo, por la “ausencia de conciencia de problema”, por diversas circunstancias personales, problemas y traumas o por los afectos y emociones que les genera el propio juego (culpa y vergüenza principalmente). En cualquier caso, no se percibe el influjo del “género” en esa demora a la hora de acceder al tratamiento.

*Las barreras de acceso que tenemos somos nosotras. Nos cuesta mucho pedir ayuda, mucho, muchísimo. Nos da mucha vergüenza, porque sabemos que tenemos un problema, pero nos da una vergüenza horrorosa, horrorosa, y tenemos un sentimiento de culpa horrible, y ya si tenemos hijos es multiplicado por..., entonces, nuestras barreras las ponemos nosotros. Nosotros aquí, en la asociación, atendemos a todo el mundo, y de mil amores además ¿sabes? Y no necesitamos que tengas un nivel cultural alto, ni nada, y si no tienes para pagar la asociación, nos traes un justificante y estás sin paga. Todo el mundo tiene derecho a un tratamiento y a una cura (Prof., mujer2).*

Ante este tipo de testimonios, también cabría preguntarse, y creemos que es necesario, qué están interpretando por “género” al formularles la pregunta.

Tal y como apuntan Arostegui y Martínez-Redondo (2018), pero referido al ámbito de las drogodependencias, hasta que la investigación de género ha permitido explicar correctamente el fenómeno, se ha tendido a responsabilizar a las propias mujeres de su fracaso en el tratamiento y aún es posible escuchar falsos mitos como el de que “las mujeres fracasan más que los hombres en los tratamientos”, “son más difíciles de tratar”, “su patología es más severa y difícil de abordar” y/o “son más viciosas” a la hora de interpretar una menor presencia femenina en los dispositivos. Afortunadamente, desde el paradigma de género se ha evidenciado que detrás de los abandonos y la dificultad para mantenerse en el tratamiento inciden factores externos a ellas como son la ausencia de sensibilidad de género personal o institucional y/o la propia inadecuación de los servicios a las necesidades de las usuarias.

Mantener esos mitos falsos sobre la evolución del proceso terapéutico de las mujeres, que resultan falsos en la medida en que la evidencia científica en torno al juego muestra que es más frecuente la recuperación en el caso de las mujeres comparadas con los hombres (Ibáñez, 2014), tiene un efecto pernicioso y se constituye como factor de riesgo para la adecuada evolución tratamental de las mismas, en la medida en que esas creencias inciden inconscientemente en las expectativas de las y los profesionales y tienden a transmitirse a las usuarias en la intervención (Meneses, 2007).

También se comprueba que algunas profesionales viven la incorporación de la perspectiva de género como un acto de discriminación. Opinan que hacerlo supone hacer distinciones que afectan negativamente a las mujeres, o incluso a los hombres, y no perciben dicho paradigma como una herramienta para que las mujeres dispongan de las mismas oportunidades que tienen los hombres para el pleno acceso a la salud.

*Nosotros tratamos a todos por igual, es decir, no hacemos discriminación por el hecho de ser mujeres. Hacer un grupo para mujeres no, siempre involucrados todos en el mismo grupo terapéutico. No vemos la necesidad de crear un grupo, aparte es más..., es que, en cierta manera, es una discriminación, es decir ¿por qué las mujeres por un lado y los hombres por otro?, realmente la problemática es la misma (Prof. mujer1).*

(al preguntarle por la necesidad de hacer grupos de mujeres) *No, porque nuestro enunciado dice que jugadores anónimos es una fraternidad de hombres y mujeres que comparten su fortaleza y esperanza para resolver su problema en común que es el juego, entonces, sí que se intentó en su momento, y hay reuniones de jóvenes, de gente con menos de X tiempo, pero al final son grupos mixtos donde entra todo el mundo a una sala de jugadores anónimos. El único requisito es el deseo de dejar de jugar, no hay más* (Prof., mujer6).

Cuando se carece de formación en género es más difícil entender que, cuando no se trabajan las cuestiones de género que están incidiendo en el problema, el proceso terapéutico no está completo y que eso supone un obstáculo en el pleno acceso a la salud. Lógicamente, lo igualitario sería atender correctamente esas cuestiones para que ellas también pudieran realizar un tratamiento con mayores garantías de éxito.

Como se ha señalado en repetidas ocasiones a lo largo del texto, muchas mujeres con problemas de juego son víctimas de violencias diversas, abusos, negligencias parentales, etc. La falta de formación provoca, en ocasiones, que se considere que esos temas son objeto de un trabajo individual o en espacios privados. Cuando surgen en los grupos mixtos, que no suele ser frecuente, porque las mujeres no se sienten cómodas, es posible, incluso, que ellas se sientan revictimizadas o que, de hecho, se les revictimice, porque el grupo reproduce las creencias, roles y estereotipos tradicionales de género. Se sugiere que existan en los tratamientos espacios grupales de mujeres dirigidos por profesionales mujeres, con formación en género y experticia en los traumas y los temas mencionados.

*Mira, eso cuesta Dios y ayuda. Yo, desde que estoy aquí, no conozco ningún caso en sí que se haya abierto plácidamente y te diga, soy víctima de violencia, y muchísimo menos que ellos digan que ejercen violencia sobre su mujer ¿que existirá? ¡claro! pero nosotros, de momento, no se nos ha dado el caso de que nadie llegue y te hable de la problemática, y tampoco que nosotros hayamos detectado* (Prof., mujer4).

Otro problema que surge en los grupos cuando los equipos carecen de formación de género es precisamente el mencionado, o sea, que en los grupos no se cuestione la reproducción de las creencias, roles y estereotipos de género tradicionales que colocan a las mujeres en un lugar subordinado y a los hombres en un lugar de poder y privilegio. Sin ese cuestionamiento consustancial a la incorporación del paradigma de género tampoco se trabajan los temas que afectan a las mujeres, pero también los que incorporan los hombres en la socialización de género como hombres. Sobre las mujeres el objetivo es el empoderamiento y el trabajo sobre la necesidad de salir de los lugares de victimización (asumidos y/o asignados) para adoptar nuevos roles de autocontrol, autodeterminación y de responsabilidad de las mujeres sobre sus vidas y sobre su salud en particular. Con los hombres se trataría de cuestionar sus lugares de poder y privilegio y el cumplimiento de los mandatos que también se asumen en el proceso de socialización e intervienen en su conducta de juego u otras conductas de riesgo.

*a la mitad de los hombres lo que les inspiras es pena (...) yo no quiero la pena de un compañero, quiero la comprensión de un compañero...(...) ...y todo el rato disculpa, pero ¿qué disculpa? (...) hombre, a mí sí que es verdad que me hubiera gustado que hubiera más mujeres, pero no lo sabía, pero ahora estoy muy contenta porque en este grupo tengo estas dos compañeras* (mujer 3 GD2).

Y tal y como sugiere alguna profesional, habida cuenta de la relación evidenciada entre juego, alcohol y consumo de otras drogas, y la relación entre esos factores y el ejercicio de la violencia, sería interesante incluir en el tratamiento de los hombres usuarios el trabajo sobre las violencias ejercidas y las relaciones de asimetría que se establecen entre hombres y mujeres. Cuando se considera que el problema que está a la base del juego patológico es el mismo para hombres y mujeres no se percibe esta necesidad ni la de estructurar espacios diferenciados y temas adaptados a las necesidades de unos y otras.

Lo cierto es que, afortunadamente, cada vez hay más profesionales con formación conscientes de que hay que incorporar la perspectiva de género en los equipos y recursos y trabajar, entre otras cuestiones, con el doble estigma que experimentan las mujeres que juegan y que resulta un obstáculo en la demanda de ayuda y la adherencia al tratamiento.

*Es por el doble estigma social, llegan aquí cuando ya están muy deterioradas, con el miedo, con la culpa, por el no haber coincido con el mandato de mujer, pero pienso que no es con las asociaciones, que es con la cultura de la sociedad (Prof., mujer3).*

*Si es mayor llega con mucho sentido de culpabilidad, porque a la hora de hablar o de tal, el patrón es el de la mujer en casa, la familia y no sé qué y ellas se sienten como que todo lo que ellas han hecho lo han hecho por el juego (Prof., mujer6).*

*Barreras físicas como tal no hay, pero sí que es verdad que esos roles de los que hablábamos, y esos estigmas, y el peso que puede ejercer sobre una mujer la familia, sobre todo cuando tiene hijos..., a la hora de pedir ayuda creo que se sienten como más aisladas, o ellas no creen... muchas veces piensan que no van a tener el apoyo suficiente para poder hacer frente al problema (Prof., mujer4).*

*El estigma lo percibe la jugadora; el que es jugador no percibe ni esas diferencias ni otras, porque cuando estaba en el juego le da igual 8 que 80. Yo creo que ellas sí que, imagino, que muchas, antes de llegar aquí, habrán pensado muchísimas veces en pedir ayuda y no se han atrevido por el hecho de..., pues eso, ¿qué pensará mi marido? ¿qué pensará mi familia? ¿a ver si me van a quitar a mis hijos! o ¡voy a ser una mala madre! (Prof., mujer4).*

Por eso, en algunos recursos ya se ha procedido a diferenciar espacios, tanto por cuestión de género como por cuestión de edad. Así, habría grupos de jóvenes, grupos de mujeres y reuniones conjuntas de hombres y mujeres de cualquier edad.

*Llevamos haciéndolo mucho tiempo: tenemos un grupo joven, que son hasta 30 años, porque tienen otras inquietudes que no tienen los adultos, y es que no tiene nada que ver; luego tenemos un grupo de mujeres, que sólo son mujeres ludópatas y se reúnen todos los martes; y luego tenemos un grupo general dónde estamos todos, tanto jóvenes, como no tan jóvenes, como a mujeres en general (Prof., mujer2).*

*El grupo de mujer, de prevención de recaídas, grupos de jóvenes, grupos específicos, que son aparte de las terapias semanales conjuntas (Prof., mujer4).*

El extracto que figura a continuación evidencia muchas de las cuestiones mencionadas y justifica la existencia de contextos diferenciados para hombres y mujeres.

*Tenemos otra perspectiva de vida, nosotras las mujeres tenemos un rol de cuidadoras, ¿y a nosotros que nos cuida? tenemos un rol que tenemos que ser perfectas en todo, y cuando tenemos un problema ¿quién nos ayuda? entonces hemos creado este grupo de mujeres, que*

*estamos allí, nos sentimos más entendidas, sin menosprecio del grupo general, que estamos fenomenal y nos tratan genial, pero sí que hablamos de otro tipo de cosas que en el grupo general, sobre todo, por ejemplo, que una mujer hable de sus sentimientos más íntimos, de las relaciones personales y demás en un grupo mayoritariamente de hombres, no lo sabemos hacer, les da vergüenza, y nosotros las mujeres somos como gallinitas, hablamos de todo* (Prof., mujer 2).

*Ellas, puede ser que hagan más hincapié en la relación con sus hijos* (Prof., mujer4)

También se ha llegado a considerar la idoneidad de los grupos de mujeres, porque, como admite otra profesional, una gran parte de los usuarios que atienden son bastante machistas y suelen extender esa actitud al grupo y, por ende, a las mujeres que participan en él. Para evitar ese problema también han optado por formar a los/as monitoras/es que dirigen los grupos, de tal forma que esas actitudes no afloren, se eviten o se cuestionen en los grupos.

*(preguntada por si le consta el ejercicio de violencia de género por parte de los usuarios) Machismo sí, mucho, muchísimo. Sí que es verdad que, como aquí los técnicos preparamos a los monitores para que los micromachismos no se den en las terapias y demás... Y para tratar a la mujer exactamente igual que si fuera un compañero* (Prof., mujer3).

En otros casos sucede que, aun teniendo incorporada la perspectiva de género, no sea factible formar un grupo sólo con/para ellas por su escasa representación, incluso viendo la necesidad de esos espacios. En estos casos, la formación de las o los profesionales puede mitigar las limitaciones y sesgos de los grupos mixtos.

*Las personas que dan los talleres tienen formación en género y son conscientes de los sesgos que supone hacer un grupo mixto, pero el tema es que, de todos modos, se siguen haciendo mixtos. No estamos haciendo talleres específicos para chicas y de momento tampoco hemos visto la necesidad urgente ¿vale? Eso sí, se está siendo mucho más cuidadosa en darles mucha más voz, en preguntarles directamente a ellas* (Prof., mujer5).

Por concluir, nos parece oportuno reflejar que cuando se habilitan espacios para mujeres y se evalúan las opiniones de las participantes, se comprueba que el formato grupal integrado sólo por mujeres resulta ser un factor que promueve la adherencia al tratamiento, puesto que se genera una red de apoyo entre ellas que no surge en los grupos mixtos.

*(hablando del grupo de mujeres) ...nuestro grupo une, engancha, es como digo yo ¡es mi droga favorita!, es como... como..., no es una terapia al uso y engancha y ¿tú qué tal con tus hijos? ¿bien? ¡jolin, anda que también tú no eres..., jolines!, es que es más un grupo de amigas que una terapia y nosotras estamos las 15 más felices que Pancho ¡genial!* (Prof., mujer 2).

A tenor de lo que trasladan las profesionales entrevistadas, a partir de lo que les devuelven las usuarias, las mujeres que disponen de espacios propios en los tratamientos valoran de forma muy positiva esa oferta. El acompañamiento y apoyo de las iguales tiene mucho valor para ellas y su proceso.

*La verdad es que ahora mismo he tenido una mujer y me ha dicho que en su grupo está super contenta, que en su grupo está súper contenta, que al principio le daba mucho apuro, pero que ya le da menos, son igual de compañeras* (Prof., mujer3).

Al hilo de la estructura grupal, algunas de las entrevistadas confirman algo a lo que se ha hecho mención al principio del documento y que se relaciona con la estructura grupal y la diferencia en

la forma de estar, mostrarse y participar en función de dicha configuración. En los grupos integrados sólo por mujeres se experimenta una mayor emocionalidad y una directriz muy alineada con lo terapéutico que consiste en hablar desde el yo, desde las experiencias personales, desde la profundidad, desde el interior de una misma en un ejercicio de “insight”.

*Lo que sí que noto es que, en las terapias grupales mixtas, hombres y mujeres, se habla de cosas técnicas, como digo yo, de asertividad, tal..., y en la de mujeres el 90% de ellas hablan de sentimientos, es una diferencia que sí que he notado..., (...) ¿sabes?, es una pequeña diferencia que yo he notado de unas a otras (Prof., mujer2).*

Con relación a los temas que se abordan con más frecuencia en los grupos de terapia atendiendo al género, los chicos mencionan algunos que, siendo útiles para unos y otras, no abarcan las problemáticas que mencionan las mujeres.

A la pregunta de ¿qué temas trabajáis en terapia?, los chicos responden, entre risas:

*De todo: Aprender a no mentir, sinceridad... sobre todo, eso (varón 3 GD1)*

*Cambiar rutinas en el control económico (varón 6 GD1)*

*Sobre la confianza, y para salir de esto necesitas sobre todo sinceridad, sinceridad y sinceridad (varón 2 GD1)*

#### **4.- La falta de espacios grupales no mixtos libres de violencias de género**

Como ya se ha expuesto, varias de las mujeres han mencionado los abusos sexuales en la infancia o adolescencia y otra serie de eventos traumáticos en sus historias de vida. Existe mucha literatura académica e informes realizados desde instancias oficiales que recomiendan trabajar los traumas, las violencias y/o negligencias, pero sobre todo las experiencias de abusos sexuales y físicos, tan comunes entre las mujeres con problemas de adicción, en espacios seguros y confiables para ellas. Verbalizar estas cuestiones en grupos mixtos no resulta la mejor opción, ya que algunas no se sienten en un entorno adecuado para debatir estos problemas cuando participan con los hombres en la terapia de grupo (Kaskutas, Zhang, French y Witbrodt, 2005; Covington 2000, en Arostegui et al, 2018).

*(preguntada por la posibilidad de diferenciar temas de trabajo entre hombres y mujeres) Si, los abusos sexuales en la mujer (...) ...abusos cuando eran niñas, ahora mismo tengo en mi cabeza tres (Prof., mujer3).*

En uno de los discursos extraído de los grupos de discusión, se puede extraer un caso que muestra la pertinencia de estas recomendaciones.

*Se ha dado el caso de una chica, de comentar en un grupo de jugadores anónimos que en su época activa ejercía la prostitución para financiar su juego, y encontrarse con que, a la salida del grupo, alguien le ha hecho una proposición indecente (varón 4 GD3).*



Cuando en los grupos surgen temas relacionados con aspectos sexuales, traumas, violencias, etc., a ellas se les traslada que lo recomendable es que aborden esos eventos en espacios individuales (con el/la monitor/a, profesional, facilitador/a del grupo, padrino/madrina), de tal manera que aspectos como el mencionado, que forman parte de la experiencia de muchas mujeres, al igual que los de las violencias de género, la sexualidad y otros, quedan fuera del grupo, por ser una excepción a la norma. Así, las mujeres y sus circunstancias se perciben como lo diferente y excepcional y los temas que se trabajan habitualmente son los que afectan en mayor medida a los hombres.

*Aquí, en jugadores anónimos, hacemos las terapias conjuntas, pero sí que es verdad que se recomienda que, si hay cosas que se han hecho en la época activa, que no es conveniente contarlas dentro de una sala de jugadores anónimos. Entonces existe la figura del padrino, una persona veterana de tu confianza y es el que te ayuda y te guía en este programa, y es tu confidente.*

*por eso se recomienda que esas cosas se compartan con el padrino (...) las compartes con una persona de tu confianza, un hombre también puede haber ejercido la prostitución para financiar su juego, pero no está tan llevado al día, por eso al final, es al final que sean mixtas las reuniones, al final nos entendemos todos (hombre 4 GD2).*

Tres de las profesionales de referencia en el trabajo con mujeres y adicciones desde perspectiva de género (Lisa Najavits, 2002; Stephanie Covington, 2008 y Shelly Geenfield, 2016), incluyen este trabajo sobre los abusos y traumas en su propuesta terapéutica dirigida al trabajo grupal con mujeres con problemas de adicción, pero para ser trabajado en grupos sólo de mujeres con terapeutas mujeres.

La literatura confirma que los grupos integrados sólo por mujeres generan un entorno ideal para trabajar sobre experiencias incómodas, comprometedoras y dolorosas que experimentan las mujeres (Bowen, Chawla y Marlatt, 2011; Greenfield, Trucco, McHugh, Lincoln y Gallop, 2007). La oportunidad de compartir experiencias similares con otras mujeres no sólo aumenta la percepción de comodidad en el tratamiento (Godlaski, Butler, Heron et al. 2009), sino que también añade otros beneficios terapéuticos como el aprendizaje interpersonal y la cohesión grupal; cuestiones muy relacionadas con la efectividad del tratamiento (Yalom, 1985).

Es por lo dicho respecto de las violencias, así como por la severidad más acusada de patología psiquiátrica dual en la vida social de las mujeres jugadoras, o lo que es lo mismo, debido a la aparición de unas problemáticas más variadas e importantes entre las mujeres, sería idóneo un abordaje diferencial del juego patológico (Håkansson, 2016).

#### 7.2.3.3. Motivaciones para acudir a tratamiento, emociones diferenciales y apoyo familiar

La acumulación de deudas e impagos (llegan cartas, avisos, etc.), o lo que denominan ellos mismos “ser pillados” principalmente en lo económico, resulta en el caso de los varones de cualquier edad un factor determinante para solicitar ayuda.

*la mayoría de gente que acude a Jugadores Anónimos o a un psicólogo o a un sitio... acuden a buscar ayuda cuando se descubre el pastel, cuando ya no pueden tapar lo que se ve, la deuda del juego (...) la mayoría de la gente que viene, aunque hay casos que no, viene traída porque tiene una serie de deudas encima contraídas que ya no puede sostener o no puedes tapar... (varón 4 GD3).*

*Yo creo que nos damos cuenta desde el principio de que tenemos un problema, lo que pasa que al final no queremos verlo o darnos cuenta de que es un problema, porque estábamos bien como estamos, entonces, hasta que no estemos ahogados y debamos un montón de pasta y se sepa que tenemos un problema.... (varón 2 GD1).*

Ocurre lo mismo entre los chicos jóvenes, es decir, que las deudas económicas son las que precipitan una situación que la familia considera preocupante. En este caso, los jóvenes acuden a tratamiento porque así lo exigen sus progenitores, no tanto por un deseo propio de abandonar el juego.

*el problema es cuando se entera mi familia ¿y por qué se enteran? pues por deudas, por cartas, y ya ahí es cuando el problema sale a la luz (varón 1 GD3).*

En el caso de las mujeres de mediana edad o adultas, a diferencia de los hombres adultos, surgen se mencionan otras circunstancias que afectan a la hora de solicitar ayuda: los sentimientos, emociones y afectos negativos. Lo reconocen las propias usuarias y las profesionales.

*Acudes (a tratamiento) cuando tocas fondo (mujer 1 GD2)*

*La mujer llega cuando ella ya considera que ya no puede más. Yo, en mi caso, llego en un momento que no podía más, es decir, la situación me supera por todos los límites y entonces, pues bueno, cuando ya decides buscar ayuda es cuando tu situación ya es desesperada y el 80% de las mujeres llegan en esa condición (Prof., mujer6).*

Puede que también sea “pilladas”, pero no tanto por lo económico; sino porque se resienten las “obligaciones” que deberían cumplir por razón de género o porque se sienten muy culpables o porque los sentimientos negativos no les permiten continuar jugando.

*Mi hijo me preguntaba ¡mamá! ¿por qué no nos llega el dinero?... entonces mi hijo dice “mamá, te voy a decir una cosa, eres mala madre” me lo dijo 3 veces, “y te odio, y me voy a ir de la casa” y entonces fue cuando yo dije, ¿dónde hay un sitio? ¿dónde me puedo meter? (mujer 1 GD2).*

*Yo no sabía parar (...) le dije (a mi ex) que por favor me cerrará la aplicación, porque yo no era capaz de dejar de jugar, hasta él tuvo que quitármelo de las manos, y luego, pues llamé a X, que es mi actual pareja, y él me mandó aquí (mujer 2 GD2).*

*El último verano mi hermana murió por un cáncer, y yo ya buscaba reventarlo, y reventarlo, reventarlo, pero no veía cómo, (...) y mi hermano fue el que buscó este centro (...) y vine con mis dos hermanas y mi pareja (mujer 3 GD2)*

*¡cuál es mi sorpresa cuando en junio me peleo con mi pareja y me vengo para aquí! (mujer 4 GD2).*

La forma de presentarse en el tratamiento y solicitar ayuda, confirman las profesionales, es muy diferente en función del género.

*Las mujeres, venga sola o venga acompañada por la familia, el marido, la amiga y demás, viene normalmente muy sumisa, muy llorando, muy ¡ay madre lo que he hecho! ¿qué van a pensar de mí?, y el hombre puede venir, no sumiso, sino manteniéndose en una línea de... yo estoy aquí y tú estás ahí, a ver qué me vas a contar, o también te viene..., porque yo no tengo ningún problema, porque yo no sé qué sabes, o sea, la mejor defensa es un buen ataque (...) luego, sí que es cierto que bajan el tono en cuanto tú les cuentas qué has hecho y lo que has dicho, baja el tonito y aparece... pero en el momento van con alegría, no todos, claro, eso es generalizar mucho, y no todas van y venimos llorando, pero....(Prof., mujer2).*

*Suelen tener problemas de ansiedad, de depresión, muchas ya vienen con tratamientos de antidepressivos ¿no?, cosas que los hombres..., muchas veces llegan al recurso y no tiene ningún tipo de tratamiento, ni se encuentra en esos niveles depresión. Sí que es verdad que los casos que tenemos, casi todas han llegado anímicamente bastante mal (Prof., mujer4).*

En cuanto al apoyo disponible para unas y otros a la hora de iniciar el tratamiento y mientras permanecen en él, son claramente diferentes. Los hombres cuentan con un apoyo proveniente de su contexto familiar, principalmente de las mujeres más cercanas (pareja, madre, hermana, etc.), que acuden con ellos desde el momento que se destapa el problema, implicándose incluso en los grupos de familiares. Cuando son ellas las que tienen el problema, acuden solas con mayor probabilidad, y si van acompañadas, acuden a los recursos acompañadas por las mujeres de su familia. A través del discurso de usuarias y profesionales, cabe deducir que las parejas masculinas de las mujeres jugadoras no suelen acompañarlas cuando inician el tratamiento, ni tampoco se implican en la misma medida en los grupos de familiares.

Cuando se les pregunta a ellos por sus principales apoyos, contestan:

*Mi madre y mi novia (varón 3 GD1)*

*Mi madre (varón 5 GD1)*

*Madre y hermana (varón 1 GD1)*

*En mi caso mi pareja, porque convivo con ella (varón 6 GD1)*

*Mi madre y mis hermanas (varón 4 GD1)*

*La pareja que tenía en ese momento, vamos, mi expareja (varón 2 GD1)*

Uno de los chicos sí reconoce que las mujeres tienen una actitud diferente a los hombres a la hora de apoyar a la persona con problemas de juego.

*Yo sí que siento que al final las chicas son mucho más comprensivas a este tipo de problemas, yo los problemas que he vivido con mis amigos y demás... las parejas, en este caso las mujeres, siempre han sido mucho más comprensivas que los demás (varón 4 GD1).*

En el grupo de mujeres es una de ellas la que afirma con rotundidad que la realidad del apoyo disponible es diferente en función del género.

*Y no sé si os habéis dado cuenta, pero siempre, las mujeres que su pareja es ludópata acompañan a su pareja, pero los hombres, cuando su mujer es ludópata no la acompañan. Yo vengo sola (mujer 6 GD2).*

*Son muy poco empáticos ¡y eso que vienen mejor acompañados! (mujer 3 GD2)*

El resto de las mujeres del grupo secundan estas afirmaciones.

Cuando se les pregunta a ellas por sus apoyos, comentan:

*Yo vengo con mi hermana (mujer 4 GD2).*

*Yo vengo sola, como conozco el camino... (mujer 1 GD2).*

*Yo vengo con mi pareja, pero es porque él ya estuvo aquí también como ludópata, hace 3 años, y fue el que me trajo aquí (mujer 2 GD2).*

Cuando se les pregunta a los hombres si perciben diferencias en los apoyos con los que cuentan hombres y mujeres, responden:

*Uff.... (varón 3 GD1)*

*No lo sé (varón 2 GD1)*

*Yo creo que cada caso... es que al final cada caso es un mundo (varón 5 GD1)*

O no las ven o consideran que es una cuestión que depende de cada una/o, no perciben que el género interviene.

Las profesionales coinciden en que el proceso terapéutico de las mujeres que cuentan con apoyo es bastante diferente y más exitoso que el de las mujeres que acuden solas.

*...de una mujer sola a otra mujer que ha estado acompañada..., se sienten reforzadas de otra forma, están más seguras, en cierta manera (Prof. mujer1).*

Para ellos, la revelación del problema de juego o la evidencia del mismo a causa de las deudas no suele provocar la ruptura del vínculo de pareja. También resulta más probable que ellos tengan parejas "normales", es decir, sin problemas de juego o adicción. En el caso de las mujeres no sucede lo mismo; una de ellas narra que su pareja la abandona cuando se entera del problema, a otras su pareja y familia las juzga severamente (hijo, madre y hermana), otra de las mujeres comenta que su pareja la acompañó el primer día, pero luego se ha mantenido al margen, y finalmente muchas acuden solas.

Los hombres, respecto de la respuesta de sus parejas mujeres cuando descubren el problema, dicen:

*Es la segunda vez que estoy aquí, justo (mi pareja) pues me veía todo el rato apostar, tal y tenía pasta (...) y me dijo ¡tú tienes un problema! (...) y sigo con ella después de cinco años (varón 3 GD1).*

*Si, en mi caso se lo conté y se lo tomó bien, y nada... (...) ..., ahora mismo no tenemos relación, pero siempre me ha ayudado y demás, para venir aquí y... y llevar el control del dinero y demás (varón 4 GD1)*

*Yo llevo mucho saliendo con ella, (...) ..., yo le conté y bueno... bien (varón 6 GD1).*

*Con la pareja que estoy actualmente sí que... sí que se lo he contado desde que vine aquí, y bien (varón 1 GD1).*

Ellas cuentan que, cuando se destapa el problema, sus parejas masculinas responden de otra manera y mal.

*y mi marido subir arriba y decir: ¡tú, hija de la gran puta!, hablando mal, y perdona por la expresión, ¡ya has ido a donde no has tenido que ir (mujer 1 GD3)*

*(le dice el hijo) ¡mamá! te voy a decir una cosa ¡eres mala madre!, me lo dijo 3 veces, y ¡te odio!, y ¡me voy a ir de la casa! (...) ..., y él me dijo ¡aunque te cures, para mí estás muerta! y (...) ¡mamá, la próxima vez que tú toques un rasca, no te lo perdono en la vida! (mujer 1 GD2).*

*mi pareja sigue sin entenderlo (...) creo que la gente que tengo a mi alrededor..., creo que esa gente es lo peor. Es lo que más me duele (...) tengo mis defectos, pero también tendré alguna virtud ¿no? (mujer 1 GD3).*

En definitiva, el testimonio que figura a continuación resume lo dicho hasta el momento y representaría la realidad de la mayoría de usuarios y usuarias de los recursos:

*Cuando (el problema) lo tiene un hombre, su pareja es incondicional. Si recae, ella entiende que es de la enfermedad y sigue con él. En mi caso (mujer exjugadora) como recaigas, te dejas. A mí me ha apoyado siempre, ha estado conmigo siempre, pero si yo hacía las cosas bien ¡las cartas sobre la mesa! si recaigo, papeles encima de la mesa, ¡tú a tu casa y yo a la mía! esa es la diferencia. Cuando un hombre tiene una rehabilitación un poco “de aquella manera”, que recae, que no tiene las cosas correctas, que no deja amigos, que tal..., la mujer siempre está con él; cuando es una mujer, no (Prof., mujer2).*

Las profesionales de los recursos de autoayuda, sobre todo, confirman lo dicho y constatan que los grupos de familiares los integran mayoritariamente mujeres.

*el grupo familiar es entero de mujeres o casi entero de mujeres (Prof. mujer1).*

La mujer jugadora, como se ha dicho, no cuenta con tantos apoyos ni con la misma implicación familiar.

*Es verdad que cuando una mujer entra, suele entrar sola. Yo, en mi caso, yo tenía pareja, pero mi pareja en aquel momento no se involucró en el tema. Fue mi madre la que vino conmigo, pero normalmente sí que es verdad que el familiar de la mujer se involucra menos en los grupos de familiares (Prof., mujer6).*

Otras profesionales entrevistadas perciben actualmente algunos pequeños cambios en esta cuestión. Perciben que en los últimos años hay un mayor número de mujeres que cuentan con el apoyo de sus parejas masculinas comparadas con momentos anteriores, toda vez que la calidad de ese acompañamiento también ha mejorado porque parece que hay, por parte de ellos, una mayor implicación.

*Antes venían solas, y si venían acompañadas, mal acompañadas. Ahora, alguna mujer viene acompañada y viene bien acompañada (...) Antes venía normalmente su pareja, pero no querían hacer el tratamiento de familiares, sino que decían ¡cuando se rehabilite ya volveré! a recogerla casi... y otras (parejas masculinas) venían solamente a lo que es el acogimiento y en casa la trataba muy mal, la insultaba, la vejaba... (...) ...Ahora tengo un ramillete mayor de mujeres y dos de ellas vienen bien acompañadas (Prof., mujer3).*

De la misma manera, otra profesional detecta que cada vez llegan más hombres solos, sin apoyos, y que realizan el proceso solos; una cuestión que cabría tener presente para comprobar si los patrones tradicionales comienzan a experimentar cambios en esta cuestión. En este caso se trataría de ver si las mujeres comienzan a sentir que no tienen por qué cumplir con el mandato de género que les “obliga” a cuidar de otras personas o el que les dicta que deben culpabilizarse por transgredir su rol de género al jugar.

*Últimamente, sí que es verdad que nos está llegando un perfil de hombre enfermo que viene solo, que viene solo y alguno ha hecho todo el proceso solo (Prof., mujer4).*

*(hablando de la culpa que caracteriza a las mujeres más mayores que llegan a tratamiento) pero tal vez la gente, de unos años para acá, llega menos hundida (Prof., mujer6).*

Otra de las diferencias de género que se percibe y que mantienen en muchos casos profesionales y familiares es la de recomendar a las mujeres que hagan el tratamiento, si no por ellas mismas, para que terceras personas no padezcan las consecuencias de su juego apelando al mandato de género que les hace ser cuidadoras y garantes del bienestar de otras personas (hijas/os, padre, madre, pareja, etc.). Esa recomendación antepone los intereses de otras personas por encima de las necesidades y problemas de la mujer.

En ninguno de los discursos de los usuarios chicos aparecen argumentos similares. A ellos se les recomienda ir al tratamiento por su propio bien. Se les pide que hagan el proceso por ellos mismos. Ni familiares ni profesionales les recomiendan iniciar un tratamiento para cuidar o satisfacer el deseo de otros porque no es propio de su género proveer cuidados.

*...incluso mi suegra, en sus últimos días, me decía que no lo dejara (el tratamiento), que lo hiciera por todos, que lo hiciera por ella, que lo hiciera por su hijo.... que, si lo quería, que lo intentase, que por mi madre, que por mí.... (mujer 1 GD3).*

*Bueno, claro, yo he ido a psiquiatría (...), a la psiquiatra, y contarle y ella decir que si realmente me apetecía dejar el juego, pero no por mí, sino por tener a mi familia contenta ...*

*La mujer suele venir más presionada por la familia, más empujada por ella que el hombre. Hay hombres que reconocen la enfermedad, pero también tenemos mujeres divorciadas solas que vienen, o por su hija, que le ha dicho que venga... De todas las que tenemos (y hace números mentalmente) quizás sí, vienen más solas que los hombres y sin apoyo familiar, sí (Prof. mujer1).*

La percepción social es que el hombre se juega su dinero, mientras que la mujer se juega el dinero de su familia (Chóliz, 2006).

En lo que respecta a la juventud, la edad de la persona que acude a tratamiento condiciona sus apoyos.

*Por lo general el varón, si acude acompañado, acude acompañado de su pareja principalmente. Los que son muy jovencitos, suelen acudir con mamá, sobre todo, y a veces papá también viene (Prof., mujer4).*

*Normalmente suele ser la madre la que se involucra en el otro grupo (el de familiares). Sí que la primera toma de contacto ¡es curioso! porque sí que suelen venir los dos, pero luego ya ves que es la madre la que se involucra, sí (Prof., mujer6).*

*(refiriéndose a la demanda de tratamiento) Los chicos muy jóvenes, impulsados por sus padres, y las chicas un poquito ya más adultas y vienen solas. La mujer tarda un pelín más tarde (...) los chavales jóvenes que vienen ahora le pillan sus padres, la han preparado, entonces, son sus padres los que les traen, por lo cual es... ¡la has preparado y como no lo has solucionado, te llevo, o sea, te llevo y te llevo! (Prof., mujer2).*

*Vienen obligados por los padres porque son las personas que ven que hay un problema y que está pasando algo (Prof., mujer6).*

*Los jóvenes, la mayoría de las veces vienen porque los padres los traen, lo han pillado de alguna manera y han venido, y las mujeres que tengo aquí todas han venido porque han querido (...) el hombre pienso que pide muchos microcréditos, la mujer no se le da el caso (Prof., mujer3).*

*Últimamente también están llegando chicos. No nos ha llegado ninguna chica. Con ellos sucede que las familias, de golpe y porrazo, se encuentran que hay un pufo, que han cogido la tarjeta del padre o de la madre y la familia no se había dado cuenta, o que tenían su cuenta corriente con los dineros que les han ido dando para cumpleaños y tal y cual, y de golpe y porrazo no queda nada, o que te he dado el dinero para irte a apuntar a la autoescuela y resulta que te has gastado el dinero por el camino ¿no? ese tipo de perfil, de gente jovencita, estamos hablando de 18-19 años (Prof., mujer5).*

Como se ha dicho en otro momento, se trata de trabajar con las personas jóvenes que tienen el problema de juego, pero también con sus familias, para que éstas entiendan que algunas de las dinámicas familiares que desarrollan están relacionadas con el problema de sus hijas/os y que hay que cambiarlas.

*(la familia) Al principio están muy alarmados, pero cuando ven que la cosa se va controlando, y que luego ya pones en marcha otros mecanismos para que si sucede una situación así no llegue a haber un problema en la cuenta o alguna cosa así..., pero también se trata de que lo vean como que existe un problema y tienen que hablarlo antes. Todo eso se trabaja y las familias, normalmente, algunas veces nos hemos encontrado con que dicen ¡los problemas de mi hijo son totalmente de mi hijo! o ¡yo no tengo ningún tipo de relación con las cosas que le pueden pasar a mi hijo! y ¡la culpa es de él! Y normalmente se dan cuenta de que si esto no ha salido antes es porque, a lo mejor, no le estoy dando permiso para que me cuente un problema, por mi forma de gestionar la disciplina, que quizás es demasiado autoritaria..., así que ya se trabaja todo el tema de la relación de confianza dentro de la familia (Prof., mujer5).*

Como se ha señalado, las dificultades para el trabajo terapéutico con la juventud surgen cuando la solicitud de ayuda proviene del padre y/o madre más que de la persona joven que juega, que no asume que su conducta constituye un problema. En este caso, la edad y las circunstancias consustanciales a la edad dificultan la asunción del problema, pero sucede que las familias, a veces, tampoco contribuyen a que se tome esa conciencia de problema ni a que se resuelva.

*Es que suena a topicazo, pero los chicos jóvenes tienen pájaros en la cabeza y eso es un problema, porque si tú tienes una determinada edad, unas determinadas responsabilidades y las deudas las pagas tú, a ti te duele y dices ¡coño!, pero si yo tengo a papá y a mamá aquí detrás diciendo ¡tranquilo hijo, que yo te pago la deuda! ¡tranquilo hijo, que yo te voy a ayudar! ¡tranquilo hijo..., que tienes que salir, eres joven, toma 50€! es complicado. Por eso yo siempre que hago una acogida digo ¡es que tiene que venir el paciente! ¡tú, que tienes el problema!, y tiene que venir papá y mamá o la pareja también, sí, pero para que aprendan cómo tienen que ayudar ¿sabes? (Prof., mujer2).*

*Cuando son los padres que acompañan a hijos, y sobre todo cuando son jóvenes, es demasiada sensibilidad diría yo, enseguida es ¡ay, pobrecito, es que como no va a hacer esto!, o ¡cómo no va a hacer lo otro!, porque, claro, ¡no le gusta no llevar dinero!, o ¡dice que lleva poco dinero! No sé, yo creo que les dan demasiada rienda suelta y que no vamos..., que no les ponen las cartas sobre la mesa como deberían. Creo que son poco estrictos, por lo menos ahora, el perfil que está llegando ahora (Prof., mujer4).*

Los grupos familiares son útiles, pues, en un doble sentido porque, por un lado, en ellos, las familias pueden adoptar herramientas para incrementar en su descendencia la conciencia de problema, mientras la propia familia asume que su responsabilidad a la hora de poner límites, exigir compromisos, distribuir responsabilidades, etc. Por otro lado, se intenta que los progenitores comprendan que algunas actitudes y dinámicas que mantienen no sólo no ayudan a resolver el problema, sino que en ocasiones lo cronifican.

*Normalmente son los centros educativos los que nos derivan. Yo creo que un par (de chavales) nos ha venido desde Servicios Sociales, pero normalmente son los centros educativos. Nosotros trabajamos con todos los institutos de X sitio, ya sean de Secundaria, de FP, de grados medios, de bachillerato, porque nos conocen y somos una referencia para ellos, y si hay algún problema con esta juventud, pues contactan con nosotros. Somos un servicio de atención temprana y prevención, básicamente, y se trabajaría también para que no haya un desarrollo de cualquier otra historia (otros problemas que es probable que también aparezcan, además del juego) (Prof., mujer5).*

El contexto educativo es probablemente uno de los primeros espacios donde se advierten los cambios de conducta o donde resulta más probable identificar los primeros signos de alerta respecto de los problemas que pueda estar experimentando el alumnado. A juicio de la profesional de prevención, la detección temprana de estos problemas incide en la duración del tratamiento, es decir, que la identificación precoz del problema acorta el tiempo de recuperación y de estabilización de la conducta.

*No acostumbra a ser un proceso de patologización muy largo, porque llevan poco tiempo jugando, entonces, romper el tema del juego no acostumbra a ser muy difícil, ni a tener recaídas en el tiempo que le vemos (...) yo te diría que en seis meses se estabiliza el tema del juego, en seis meses estaría estabilizado, yo creo (Prof., mujer5).*

#### 7.2.3.4. Recaídas y abandonos en el tratamiento

La literatura en torno a los factores de riesgo que aumentan la probabilidad de las recaídas también ha confirmado diferencias entre hombres y mujeres en cuanto a los precipitantes de tales episodios. Existen, por supuesto, elementos comunes para hombres y mujeres, pero otros



son diferentes en función del género y exigirían un abordaje diferencial. En el ámbito de las adicciones, el Manual de Prevención de Recaídas con enfoque de género, el primer manual teórico práctico destinado al trabajo con mujeres (Arostegui y Martínez-Redondo, 2018), desarrolla una propuesta de intervención sobre cuestiones diferentes a las que se han incluido tradicionalmente en los manuales de prevención de las recaídas, que por todo lo dicho, se dirigen a los varones creyendo que su realidad es también la de las mujeres.

Al ser preguntadas las profesionales por los motivos de recaída en el tratamiento del juego patológico, algunas, sin percibir la necesidad de añadir, distinguir o diferenciarlos en función del género, comentan como cuestiones esenciales las siguientes,

*es complicado, no va en función del género, va en función del descontrol de impulsos, la falsa creencia que tengo de control y de sentirme bien, (...), entonces, bueno, es un poco la manera del afrontamiento que ellos tienen al respecto, pero da igual el género (Prof. mujer1).*

Precisamente los temas que comenta la profesional como comunes a unos y otras son los que identifican los varones en los grupos de discusión, no las mujeres. Como ya se ha explicitado, las mujeres identifican otros temas.

*te crees más listo que la terapia (varón 1 GD3).*

*Sobre todo, por el control de impulsos (varón 2 GD1).*

*Podría haber seguido, pero yo pensaba que estaba bien y luego ves que realmente no. Recaí por una apuesta de fútbol, por no controlarme (varón 3 GD1).*

*Yo igual. Decidí abandonar el tratamiento la primera vez... y que estaba bien ya... y que podía controlarlo (varón 4 GD1).*

Las mujeres que participaron en los grupos de discusión identificaron como temas relevantes asociados a las recaídas las relaciones o vínculos con otras personas (ruptura de pareja, conflictos con la pareja o la familia), las emociones y afectos que surgen en esas relaciones (culpa y vergüenza por no haber cuidado suficientemente a otros, haberles fallado, etc.) o los sentimientos y juicios que se atribuyen a sí mismas (falta de autoestima, vergüenza, sentirse malas madres, malas mujeres, etc.).

*te viene una de las mujeres que ha recaído, pues porque ha tenido una baja autoestima, porque está deprimida... (...) ..., la mujer, ya sabes, tendemos también a echarnos el peso y la sobrecarga de todo (Prof., mujer4).*

(a raíz de una pregunta sobre los motivos de recaída) Yo, mi gran problema, y en lo que estoy trabajando más últimamente es, como dice X, mi empatía, que mi empatía va más allá de la empatía, que no se frenarla, y es lo que estoy trabajando, en frenarla (mujer 3 GD2).

Otro de los temas importantes en el trabajo con mujeres es el establecimiento de los límites, un factor de riesgo que no ejerce la misma influencia en la recaída de los hombres.

Otra profesional confirma las diferencias en cuanto a los motivos que llevan a hombres y mujeres a recaer y/o abandonar el tratamiento. Ratifica que el exceso de confianza en uno mismo es característico de los varones, mientras que, para las mujeres, a su juicio, el principal problema asociado a las recaídas son los sentimientos negativos.

*Sí, más que factor de riesgo es la actitud que tienes. Un hombre abandona porque ¡yo ya controlo! ¡llevo aquí 3 meses y ya controlo! o ¡llevo sin jugar, uff...! ¡es que yo lo hago bien todo, divino!, y la de una mujer es ese sentimiento de culpa y de vergüenza que tenemos y es muy grande (Prof., mujer2)*

En el testimonio que aparece a continuación se reflejan algunas de las cuestiones que ya se han comentado con relación a la importancia central que ocupan las responsabilidades familiares en todas las circunstancias asociadas al juego de las mujeres y que pueden suponer un obstáculo para solicitar tratamiento y/o un factor asociado a la recaída. Solicitar tratamiento evidencia ante otras personas el salto de la norma y, a su vez, los sentimientos que provoca ese incumplimiento pueden ser tan insoportables que lleguen a resultar incapacitantes para mantenerse en el tratamiento si no son trabajados desde perspectiva de género y si no se explicita su origen social y cultural. El problema es mayor cuando en los grupos se reproducen los estereotipos de género y, de nuevo, se les juzga por su conducta.

*...porque te daba vergüenza que el mundo supiera lo que tú has hecho, te da vergüenza el decir ¡jolin! yo he dejado sin comer a mi hijo por el juego, te avergüenza decir ¡jolin! ¡pobre mi marido! porque tiene que decir que su mujer... una mujer abandona por eso, por miedo, por vergüenza por ir a terapia en vez de estar planchando, o ir a terapia y a lo mejor mi marido quiere que vaya con él a dar un paseo, o estoy con mis amigas y mis amigas van por ahí y yo tengo que ir a terapia, y tener que decirlo ¿sabes? y el hombre es como que ya lo ha hecho bien todo (Prof., mujer2)*

Esos mismos sentimientos que son más habituales en las mujeres y que favorecen su recaída son los mismos que, a su vez, dificultan más su vuelta al tratamiento. Entre los chicos no estarían tan presentes y, por lo tanto, ellos tendrían más facilidad para retomar el tratamiento después de recaer o abandonarlo.

*Sí, un hombre al final vuelve siempre. Un hombre, si vuelve, es que está hundidísimo (...) la mujer, si se va por vergüenza o por imposición, no vuelve (...) no vuelve, y si vuelve es que está hasta arriba, o sea, ya es que no puedes, si no, no vuelves. No vuelve porque no solemos abandonar. Nosotras, cuando cogemos una cosa, un camino, somos cabezonas, pan, pan, pan y lo hacemos bien. La que lo hace mal ¡ña! y si vuelve aparece dos meses, desaparece, vuelve a aparecer..., es más complicado (Prof., mujer2).*

Entre la juventud parece que los abandonos son más frecuentes por la ausencia de conciencia del problema que tienen. No creen padecer un problema con el juego; el problema sería para ellos el dinero, que no lo tienen o que lo han gastado. Resulta más probable que acudan porque el endeudamiento económico se ha destapado y la familia les insta a ir a tratamiento. Muchos (porque son mayoría varones) acuden por contentar a la familia, por tenerla tranquila, pero no porque asuman realmente que han desarrollado una conducta problemática.

*A nivel nacional se comenta que está entrando mucha gente joven que viene considerando que no tienen un problema de juego, sino un problema de dinero ¿vale? y es gente que no continúa, que abandona el programa, abandona los grupos (Prof., mujer6).*

Quizás porque no perciben el problema, o porque en determinados grupos son minoría, o porque sienten que no encajan o que ellos no son como el resto, sobre todo en los recursos de autoayuda, donde la media de edad suele ser alta, la probabilidad de que abandonen el tratamiento es alta.

*El problema de la gente joven es que al final tampoco se te abre (Prof., mujer6).*

De hecho, una de las profesionales distingue muy claramente entre las personas de más edad y las más jóvenes y un posicionamiento también diferente en los tratamientos.

(refiriéndose al aumento de gente joven que acude) *Gente, como nosotros decimos “de los nuestros” se ve muy poca en los grupos (...) (los “nuestros” sería...) El perfil de jugador veterano, es decir, pues hombre, gente mayor que lleva mucho tiempo en el programa, gente involucrada, como nosotros decimos ¿no?* (refiriéndose a que la juventud no está implicada en el tratamiento y lo abandona) (Prof., mujer6).

#### 7.2.3.5. La percepción sobre el propio proceso terapéutico y la necesidad de un enfoque integral de género

En otro orden de cosas y en lo relativo a los aprendizajes adquiridos en el proceso terapéutico cuando se va acercando el final o ya han recibido el alta, surgen de nuevo actitudes diferentes entre hombres y mujeres. Los varones identifican y valoran principalmente los aprendizajes conductuales adquiridos durante el proceso; aspectos de manejo de su comportamiento, relacionados con un yo egocentrado, mientras las mujeres interiorizan aspectos de orden emocional y aprendizajes que se relacionan con otras personas, como por ejemplo uno de los que ya se ha comentado, el de comenzar a poner límites a las demandas que provienen de las/los otras/os y reconocer y atender primero a las necesidades que reconocen en ellas mismas.

Así refieren los varones del grupo de discusión 1 lo aprendido en el proceso terapéutico

*Yo creo que aprendes a valorar mucho más las cosas que quieres, a valorar a la pareja, la familia... y el dinero que nos cuesta conseguir, trabajando 8 horas para gastar en una hora (...) el control de impulsos (...)..valoras más las cosas del día a día, por ejemplo, dormir, que a mí, por ejemplo, me gusta dormir... (varón 2 GD1)*

*Valoramos el tiempo (...), a tener más control sobre el dinero (varón 4 GD1)*

*Aquí para recuperarme he tenido que adoptar unas medidas de prevención y de seguridad, porque soy una persona jugadora, y en cuanto me dejan jugar voy a acabar jugando, mi cabeza (varón 1 GD3)*

Y así hablan las mujeres de sus aprendizajes:

*Y me ha costado mucho, pero en los últimos 6 meses he crecido mucho, muchísimo. Ahora me quiero un montón, he recuperado mi dignidad, me quiero, me quiero y me quiero, y por delante de mí sólo están mis padres (...), y en lo que estoy trabajando últimamente más es en mi empatía, que mi empatía va más allá de la empatía con los demás, que no sé frenarla y es en lo que estoy trabajando, en frenarla (mujer 3 GD2).*

*Ahora estoy aquí porque quiero, no porque nadie me haya obligado, sino porque quiero curarme yo misma... (mujer 1 GD2).*

*ahora me estoy valorando, me estoy cogiendo confianza (mujer 2 GD2)*

*Estoy reconociendo mis debilidades cada día, más cada día, me conozco más a mí misma y me hace sentirme cada vez un poco más fuerte (mujer 4 GD2).*

*Yo, es que como en mi caso siempre me he preocupado tantísimo, preocupada por si me tengo que quedar con mi sobrina, preocupada por mi hermana... ¡me he preocupado tanto por todos!, (...) y yo toda esa preocupación la volcaba en el juego. Ahora me doy cuenta de que yo no tengo que vivir para nadie, que si mi madre necesita algo pues yo voy y se lo hago, pero que no tengo que vivir para los demás ni soy el parapeto de mi madre, y si mi hermana quiere discutir pues que discutan, yo ayudo hasta dónde soy capaz pero no más allá (mujer 3 GD2).*

*Hasta día de hoy, que no puedo decir nada de mañana, he descubierto un mundo nuevo. He descubierto que hay gente que me entiende, mi pareja no me entiende, pero...(....) desde que estoy aquí mi vida ha cambiado bastante y a mejor (mujer 1 GD3).*

*Yo eso también lo estoy aprendiendo, a poner límites (mujer 5 GD2).*

*Aprender a decir que no (a los otros) y, sobre todo, a no sentirte mal luego, a no darle vueltas después (mujer 2 GD2).*

Poner límites genera culpa en las mujeres, porque sienten haciéndolo contravienen sus roles y no responden a lo que otras/os esperan de ellas. Tienden a sentir pena por quienes les piden/exigen, mientras que ellas se consideran “malas” por no responder a esas demandas.

*¿Qué si me he sentido culpable? mucho, muchísimo... (mujer 1 GD2)*

*A mí, por ejemplo, me invitó el otro día a comer una mujer que juega a los rascas, entonces, yo llegué a mi casa y se lo dije a mi hijo, y me dijo mi hijo: mamá ¿tú te lo has pensado bien? porque ya sabes que esa mujer juega a los rascas ¿tú crees que debes hacerlo?, y yo le dije: no, mi cabeza dice que no tengo que hacerlo, entonces fui a su casa y le puse una excusa para no ir, pero sí que es verdad que no me atreví a decirle..., se lo diré cuando yo me siento preparada ...(...) lo que pasa es que es una mujer mayor, que me da pena, además ella muchas veces me invitaba a los rascas (mujer 1 GD2)*

*Gracias a Dios tengo una familia que me quiere mucho, y que me apoya mucho, y me están ayudando, lo peor es que yo sigo pensando en él después de todo lo que me ha hecho, y es que me sigue dando pena, pero he aprendido que lo primero es que tengo que quererme a mí misma, quererme a mí misma y tener cuidado, porque yo sigo estando sola las 24 horas (mujer 5 GD2).*

*(hablando de su marido con JP) ...Y como estaba malito de cáncer, pues me daba pena, pero bueno, ya era más a menudo (jugar ella), pero cuando ya íbamos más, casi todos los días, fue cuando yo ya me puse mal y ya caí. Fue cuando tuve que empezar a echar las monedas por él, porque como él estaba malito y no podía, le echaba yo, a ver si le salía (mujer 6 GD2).*

Se perciben igualmente otras diferencias de género a la hora de salir de alta del tratamiento y valorar los logros adquiridos durante el proceso terapéutico. A través del testimonio que aparece a continuación se puede valorar la importancia que entraña para las mujeres el vínculo y las relaciones con otras mujeres del recurso.

*Yo creo que todos nos sentimos orgullosos de lograr lo que hemos logrado, de lograr haber superado una adicción ¿sabes?, pero tenemos distintas maneras de expresarlo. Una mujer da muchísimas gracias al grupo, a tal, me ha servido muchísimo la psicóloga, y un hombre es ¡ lo hecho de bien yo! ¡lo he hecho muy bien!, ellos no, es que yo lo he hecho bien. A ver, sí que*

*agradecen al grupo, que muchísimas gracias, que tal, pero esto en "petit comité", y las mujeres es iyo lo he hecho bien, porque me han ayudado!, son maneras distintas de expresarlo, lo agradecemos de distinta manera, pero lo agradecemos (Prof., mujer2)*

Como se ha mencionado ya, cuando se les pide a las mujeres que hablen sobre su futuro, sobre el alta y la recuperación, se comprueba que ellas dudan más de su proceso terapéutico, mantienen cautela y no se permiten afirmar que han superado el problema o que han logrado una recuperación efectiva. En sus discursos es posible entrever esas dudas y lo vulnerables que siguen sintiéndose frente al juego; una sensación que denota indefensión.

Se puede definir a la indefensión aprendida como la respuesta pasiva ante un estímulo que es apreciado como incontrolable. Estas personas tienen la convicción de que sus acciones son inútiles para lograr un resultado diferente al usual.

*Me he dado cuenta aquí con el tiempo que realmente tengo un problema con el juego, hasta el momento estoy inactiva, pero claro evidentemente no puedo pensar nada más que en el día de hoy, no puedo pensar más allá de lo que pueda pasar hoy, o terminar el día, lo único que quiero es terminar el día (mujer 1 GD3).*

*(hablando del tratamiento en un recurso) ni creía entender que esto me podría ayudar a intentar tener una vida dentro de la normalidad entrecomillada que puede tener una persona con una adicción como tengo yo (mujer 1 GD3).*

*He tenido la suerte, por lo menos hasta el día de hoy...no puedo decir nada de mañana (mujer 1 GD3).*

*Hoy sé que no he jugado, mañana no lo sé. Ahora no estoy curada, y bueno..., y no voy a estar curada en la vida (mujer 1 GD2).*

Hablando de las recaídas o motivos que pueden provocar el abandono temporal o definitivo del tratamiento, otra de las mujeres habla de una "fatalidad" incontrolable; otra vez la indefensión. La sugerencia pasa por trabajar el empoderamiento de las mujeres para que se sientan protagonistas de sus vidas, sientan que tienen el poder para controlarla y tomar las mejores decisiones para ellas.

*(hablando de abandonar el tratamiento y luego volver: porque si juegas) ...la máquina te atrapa, te atrapa otra vez (mujer 2 GD3).*

A la postre, la indefensión resulta otro componente de género. Tal y como recogen Bosch, Ferrer y Alzamora (2005), las características atribuidas a hombres y mujeres tienen una muy distinta valoración social (siempre más favorables del lado de la masculinidad) y una jerarquización añadida, según la cual las mujeres son frágiles, emotivas, pasivas, débiles, etc. Esos adjetivos sitúan a la mujer en inferioridad y sin capacidad de agencia. En el tratamiento sería idóneo trabajar sobre esta cuestión, porque si no se hace, la idea que mantienen otras personas y las propias mujeres es que nada depende de ellas, que las cosas pasan, que las mujeres son así y que no pueden cambiar su situación. En el caso de las mujeres prima un locus de control externo, es decir, lo externo es lo que determina la conducta, su vida, su juego, lo que les pasa, etc. El trabajo terapéutico se debería dirigir a invertir estas creencias determinadas por la cultura patriarcal. Los hombres, por el contrario, manejan un locus de control interno, incluso cuando las circunstancias

determinan muchos aspectos de su vida. La indefensión no aparece en los discursos de los varones entrevistados. Como señala una de las profesionales, cuando los hombres finalizan el tratamiento con éxito, se adjudican todos los méritos a sí mismos.

### 7.3. Otros factores puntuales relacionados

#### 7.3.1. COVID

Para las profesionales, la pandemia ha resultado ser un factor con efectos diversos sobre el juego.

Tomando en cuenta la edad, algunas ratifican que el COVID ha disparado el juego en la juventud, porque han tenido más tiempo para dedicarlo al juego en su modalidad online, mientras que para las personas de otra edad, más mayores, y que juegan en modalidad presencial preferentemente, la pandemia ha supuesto un período de abstinencia. Para las personas adultas con juego presencial el cierre de los locales de apuestas supuso la imposibilidad de mantener activo el hábito.

*Sí, sí, porque el 90% son online, mucho más joven..., 18, 16 años, porque se aburrían y me pongo con el ordenador y ya está. Como para presenciales cerraron todo, no han podido jugar, pero los del ordenador sí que ha cambiado con el COVID (Prof., mujer2)*

*Los datos de ESTUDES<sup>7</sup> se confirman de sobra. Yo creo que este año va a salir más alto en internet porque durante la pandemia se ha jugado en internet, la pandemia ha tenido un papel (Prof., mujer5)*

Algunas profesionales creen que la pandemia ha supuesto la paralización de las demandas de tratamiento, que mostraban una tendencia alcista antes del COVID

*Sí, han venido cada vez más personas, pero con el COVID hemos tenido un parón. Antes del COVID estábamos creciendo a una manera agigantada ¿qué ha pasado? que con el COVID se paraliza todo y ahora estamos recibiendo personas, pero más a cuentagotas que antes, (Prof. mujer1).*

Desde otra entidad señalan que la pandemia ha influido en todas las personas vinculadas al juego, las que estaban en tratamiento, las que lo habían finalizado, jóvenes, etc. Coincide en afirmar que el efecto sobre la juventud se ha hecho más visible, por cuanto que el tiempo de restricciones ha aumentado el tiempo y frecuencia de juego en esta población que tenía accesible la tecnología. En ocasiones, eso mismo ha contribuido a evidenciar las consecuencias de esa conducta entre padres, madres, tutoras/es, etc.

La tecnología también ha estado disponible para la población de mediana edad, que también hace uso de las TICs, pero que, al no poder acudir a las reuniones, ha debido afrontar el proceso sin el apoyo terapéutico presencial.

*Hombre, pues ha afectado bastante. Para empezar, hemos estado bastantes meses en los que obviamente no se ha podido hacer terapia presencial, entonces hacen terapias online,*

---

<sup>7</sup> ESTUDES. Encuesta Sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES). Es un informe con datos provenientes de una encuesta escolar sobre uso de drogas y otras conductas de riesgo, incluido el juego dinerario.

*cosa que no beneficia para nada ni a los enfermos, ni a sus familias, ni a la asociación, porque el trabajo no se puede hacer igual. Mucha gente se cansa, se corre el riesgo de que abandone o que desconecten durante mucho tiempo de la asociación y, cuando luego retomen, pues les cuesta mucho más trabajo (Prof., mujer4).*

*Las personas que teníamos adicciones nos hemos tenido que equilibrar mucho y controlar, porque no nos podíamos mover de casa, pero el ordenador lo teníamos abierto 24/7, o sea, yo tenía el ordenador abierto desde las 8:00 h de la mañana, porque teníamos que estudiar con el ordenador, teníamos que ir a clases con el ordenador, trabajar con el ordenador, y luego, por la tarde, el aburrimiento (Prof., mujer2).*

Otra de las profesionales señala la cara y la cruz de la pandemia en relación con el juego patológico. En lo negativo, las restricciones provocaron que un volumen importante de personas abandonara el tratamiento, pese a que en muchas entidades se promovieran las sesiones online. Suponemos que la no presencialidad contribuyó a ello y que cuestiones como la edad, la carencia de tecnologías o la dificultad del manejo de las mismas supuso una dificultad para mantenerse en tratamiento. Sin embargo, esas mismas tecnologías han permitido dispensar atención en ámbitos geográficos donde no existían grupos de autoayuda.

*El tema de la pandemia nos ha hecho mucho daño, porque al final, como grupo, ha hecho daño y ha menguado..., y a los grupos está acudiendo poca gente, pero también nos ha engrandecido muchísimo, porque seguimos con dos reuniones telefónicas semanales, llegamos a más gente donde no hay grupo, tenemos gente y estamos conectados desde Galicia, que nosotros no tenemos grupos, a Málaga, o se conecta gente de México... es decir, por un lado, el tema de la pandemia nos ha hecho mucho daño, pero hemos avanzado muchísimo, hemos hecho reuniones por Zoom, hemos tenido contacto con Argentina, con México... con todos los países de habla hispana a través de la nueva tecnología, que muchas veces somos tan reacios a ello..., pero a nosotros nos ha venido bien (Prof., mujer6).*

También se coincide en la percepción de una tendencia ascendente en la demanda de tratamiento por parte de las personas más jóvenes que había comenzado tiempo antes de la pandemia, al igual que una patologización del juego por parte de estas personas. Acaso, como se ha mencionado, el COVID supuso que, en época de restricciones y sin la posibilidad de desarrollar otras prácticas sociales, el juego de algunos/as jóvenes, que podía estar en una situación problemática, se intensificó hasta alcanzar tintes patológicos.

*Las personas que estaban en la línea, la han pasado ¿qué ha pasado? que si son jóvenes se han enterado los padres, por lo cual han venido (...), pero sigue aumentado la demanda (Prof., mujer2)*

*Yo creo que, obviamente, bueno, ya con datos respecto al año pasado hemos crecido, supongo que con el paso del tiempo y que vaya poquito a poquito. Por desgracia, esto va a ir creciendo y sólo espero que sí sean las mujeres las que llamen, las que llamen y pidan ayuda, eso sí que es verdad, porque hay muchísimas más de las que están acudiendo y es una pena que afronten esta enfermedad ellas solas (Prof., mujer4)*

*No sabemos por qué recibimos un aumento de la demanda justo después del confinamiento. El principio del verano del año pasado fue especialmente significativo, por el tema de que los padres consideraban que todos sus hijos eran adictos, que todos sus hijos estaban jugando todo el santo día. Luego se ha visto que, realmente, no había una situación problemática en la mayor parte de la demanda, pero sí sigue bajando la edad, no sabemos si es solamente por*

*tendencia o si el COVID ha tenido un papel en eso, no somos capaces de determinar si es una cosa u otra (Prof., mujer5)*

## 8. RECONOCIMIENTO FINAL DE UNAD

Con este documento, UNAD manifiesta su compromiso de integrar la perspectiva de género de manera transversal en todas sus investigaciones. Tal y como ha quedado reflejado, sigue existiendo un alto grado de estigmatización hacia las personas con un problema de juego, que se intensifica y agudiza en el caso de las mujeres como consecuencia de la doble penalización social inherente al sistema sexo/género, concibiendo y tratando el problema bajo una mirada androcéntrica.

Gracias al equipo investigador que ha desarrollado este importante trabajo, se establece la necesidad de desarrollar un manual adaptado a los servicios de tratamiento por ludopatía y/o problemáticas de juego online ofrecidos por la Red, en los que se aplique la perspectiva de género con el objetivo de mejorar el acceso de las mujeres con problemas de juego, así como procurarles un tratamiento que integre y se adapte a las problemáticas derivadas del género.

Con todo ello, esperamos haber contribuido al conocimiento y a ampliar la literatura sobre la ludopatía y, en especial, a la incipiente problemática del juego online desde perspectiva de género con este trabajo.



## 9. BIBLIOGRAFÍA

AIMC (2017) Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación. EGM: año móvil abril 2016 a marzo 2017. Disponible en <https://www.aimc.es/aimc.php>

Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. Madrid: UNICEF España.

Arbinaga, F. (2000). Estudio descriptivo sobre el juego patológico en estudiantes (8-17 años): Características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión. *Adicciones*, 12(4), 493-505.

Arostegui y Martínez-Redondo (2018). *Mujeres y drogas: manual para la prevención de recaídas con perspectiva de género*. Bilbao. Universidad de Deusto.

Barbour, R. (2013). *Los grupos de discusión en investigación cualitativa*. Madrid: Morata.

Barrial, C y Del Amo, J. (2021). *La apuesta perdida*. Madrid Bellaterra

Bergevin, T., Gupta, R., Derevensky, J., & Kaufman, F. (2006). Adolescent gambling: Understanding the role of stress and coping. *Journal of Gambling Studies*, 22(2), 195-208

Bosch Fiol, E., Ferrer Pérez, V. A., y Alzamora Mir, A. (2005). Algunas claves para una psicoterapia de orientación feminista en mujeres que han padecido violencia de género. *Feminismo/s*, 6, 121-136.

Calado, F., Alexandre, J. y Griffiths, MD (2017). Prevalencia de problemas con el juego en los adolescentes: una revisión sistemática de investigaciones recientes. *Revista de estudios sobre juegos de azar*, 33(2), 397-424.

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

Cantero Araque, F., y Bertolín Guillén, J. M. (2015). Influencia de las nuevas tecnologías en los problemas de juego y en las compras impulsivas en los jóvenes. *Revista Española de Drogodependencias*, 40(4), 34-47

Carbonell, E J. y Montiel, I. (2013). El juego de azar online en los nativos digitales. En L. Rubio García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria, *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 6(1): 139-148

Carpio, C. (2009). Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable. TFM formación del profesorado de educación secundaria. Facultad de Educación. Universidad de Cantabria.

Castañeda Abascal, E. (2014). El marco teórico en la investigación en salud con enfoque de género. *Revista Cubana de Salud Pública*, 40, 249-257.

Castaños, Antonio; López, José Gabriel; Martínez-Redondo, Patricia; Martínez-Perza, Carmen; Molina, Cristóbal; (2020). *Diagnóstico de la regulación del juego de apuestas en el ámbito europeo, estatal y autonómico y su repercusión psico-socio-laboral*. Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD), Madrid.

Chalmers, H., y Willoughby, T. (2006). Do predictors of gambling involvement differ across male and female adolescents? *Journal of Gambling Studies*, 22(4), 373-392.

Chóliz Montañés, M. (2006). Adicción al juego: sesgos y heurísticos implicados en el juego de azar. *Revista Española de Drogodependencias*, 3(1) 173-184

Chóliz M. M. (2014). ¿Juego Ético?: un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social.

Chóliz, M., y Saiz-Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181.

Chóliz, M., y Lamas, J. (2017). ¡Hagan juego, menores! *Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego*. *Revista Española de Drogodependencias*, 42(1), 34-47.

Clayton, R.R. (1992). *Transitions in drug use: Risk and protective factors*. En M. Glantz y R. Pickens (Eds.). *Vulnerability to drug abuse* (pp. 15-51). Washington, DC, American Psychological Association.

Cobo Bedia, R. (2005). El género en las ciencias sociales. *Cuadernos de trabajo social*, 18, 249-258.

Corral, P.; Echeburúa, E. & Irureta, M. (2005). Perfil psicopatológico diferencial de las mujeres ludópatas. Implicaciones para el tratamiento. *Análisis y Modificación de Conducta*, 31(139), 539-555

Derevensky, JL y Gilbeau, L. (2015). Juegos de azar en adolescentes: veinticinco años de investigación. *Revista canadiense de adicciones*, 6(2), 4-12.

Desai, R. A., Maciejewski, P. K., Pantalon, M. V., y Potenza, M. N. (2005). Gender differences in adolescent gambling. *Annals of Clinical Psychiatry*, 17(4), 249-258.

Díez Bartolomé, M. (2021). *El impacto del feminismo en el marketing y la publicidad*. TFG, Facultad de ciencias económicas y empresariales. Universidad de Valladolid.

Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) (2017). *Estudio y Análisis de los Factores de Riesgo del Trastorno de Juego en Población Clínica Española*. Barcelona. Ministerio de Hacienda y Función Pública Secretaría General Técnica Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones.

Donati, M. A., Chiesi, F., y Primi, C. (2013). A model to explain at-risk/problem gambling among male and female adolescents: Gender similarities and differences. *Journal of Adolescence*, 36(1), 129-137.

El derecho a la apuesta contra el derecho a la ciudad. <https://elpais.com/espana/madrid/2022-01-07/el-derecho-a-la-apuesta-contra-el-derecho-a-la-ciudad.html>

- Ellenbogen, S., Derevensky, J. y Gupta, R. (2007). Diferencias de género entre adolescentes con problemas relacionados con el juego. *J Gambl Stud*, 23, 133–143
- Esber, J. O. (2018). Entramados adictivos: la adicción al juego y el análisis de algunas vinculaciones asociadas a la problemática. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Fàbregues Feijóo, Sergi, Meneses Naranjo, Julio, & Rodríguez Gómez, David. (2016). *Técnicas de investigación social y educativa*. Barcelona: Editorial UOC.
- Fernández-Villa, T., Ojeda, J. A., Gómez, A. A., Carral, J. M. C., Delgado-Rodríguez, M., García-Martín, M., ... y Martín, V. (2015). Uso problemático de internet en estudiantes universitarios: factores asociados y diferencias de género. *Adicciones*, 27(4), 265-275.
- Fried, B.G., Teichman, M. y Rahav, G. (2010). Adolescent gambling: Temperament, sense of coherence and exposure to advertising. En: M. Chóliz Montañés, M. (2006). Adicción al juego: sesgos y heurísticos implicados en el juego de azar. *Revista Española de Drogodependencias*, 3(1) 173-184
- Fröberg, F., Modin, B., Rosendahl, I. K., Tengström, A., & Hallqvist, J. (2015). The association between compulsory school achievement and problem gambling among Swedish young people. *Journal of Adolescent Health*, 56(4), 420-428.
- García Calvente, M<sup>a</sup> del Mar y Marcos Marcos, Jorge (2011). Construir salud, construir género: ¿Por qué la investigación cualitativa es una metodología sensible al género? *Feminismo/s*, 18, 271-280.
- García Ruiz, P., Buil, P. y Solé Moratilla, M. (2016). “Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del juego responsable”, *Política y Sociedad*, 53(2), Madrid. 551-575
- Gendron, A., Dufour, M., Brunelle, N., y Leclerc, D. (2010). Tour d’horizon sur les principales approches de traitement du jeu pathologique chez les adultes et les adolescents. *Drogues, santé et société*, 9(1), 37-76.
- Griffin, K., Botvin, G., Scheier, L., Doyle, M., y Williams, C. (2003). Common predictors of cigarette smoking, alcohol use, aggression, and delinquency among inner-city minority youth. *Addictive Behaviors*, 28(6), 1141–1148.
- Griffiths, M. D. y Parke, J. (2010) Adolescent gambling on the internet: A review. En L. Rubio García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria, *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 6(1): 139-148
- Gupta, R. y Derevensky, J. L. (1998). An empirical examination of Jacobs’ General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the theory? *Journal of Gambling Studies*, 14, 17–49
- Harding, Sandra (1996). *Ciencia y feminismo*. Madrid- Ediciones Morata.
- Ibáñez Cuadrado, A. (2014). Impulsividad, diferencias de género y patología dual en el juego patológico. *Revista de Patología Dual*, 1(2), 8.

Jessor, R. (1991). Risk behavior in adolescence: A psychological framework for understanding and action. *Journal of Adolescent Health*, 12, 597-605.

Jiménez Tallón, M<sup>a</sup>. Á., García Montalvo, C., Montero Jiménez, M. y Pérez Pérez, M<sup>a</sup> del C. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología*, 4(3), 50-59

Kim, HS, Wohl, MJ, Gupta, R. y Derevensky, J. (2016). De la boca de los usuarios de las redes sociales: un estudio de grupo focal que explora el vínculo entre los juegos de casino sociales y los juegos de azar en línea. *Revista de adicciones al comportamiento*, 5 (1), 115-121.

King, S. M., Abrams, K. y Wilkinson, T. (2010). Personality, gender, and family history in the prediction of college gambling. *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 347-359.

Korman, H. (1986). *The focus group sensing*. Nueva York: SUNY at the Stony Brook.

Laespada, M. T., Castillo, I. I., & Santamaría, E. A. (2004). *Factores de riesgo y de protección frente al consumo de drogas: hacia un modelo explicativo del consumo de drogas en jóvenes de la CAPV*. Bilbao: IDD.

Lagarde y de los Ríos, Marcela (2001) Claves feministas para la autoestima de las mujeres. Madrid. Horas y horas la editorial.

López-González, H; Rius, A.; Soriano, I. (2019). Dificultades en el tratamiento del juego online: recomendaciones de profesionales y personas atendidas. Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD), Madrid.

MacKinnon, D.P. (1994). Análisis de las variables mediadoras en la investigación sobre intervenciones preventivas. En *Métodos científicos para la investigación de intervenciones preventivas*. 1<sup>a</sup> edición NIDA, Rockville, 1<sup>a</sup> edición castellana: F.A.D., Madrid, 1997

Mateo-Flor, J., Alguacil, M., y González-Serrano, MH (2020). Juegos de azar y apuestas deportivas por parte de adolescentes. *Revista de Educación Física y Deporte*, 20 (2), 605-614.

McCormack, Abby; Shorter, Gillian W y Griffiths, Mark D. (2014). An Empirical Study of Gender Differences in Online Gambling. *J Gambl Stud* 30:71–88

Megías, I. (coord.); Orgaz, C.; García, M.C.; Amézaga, A. y Carrasco, C.L. (2021). ¿Qué nos jugamos? Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales. Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.

Mishra, S., Morgan, M., Lalumiere, ML y Williams, RJ (2010). Efectos en el estado de ánimo y la audiencia en los juegos de terminales de video lotería. *Diario de estudios de juego*, 26 (3), 373-386.

Molinero, S., Canale, N., Vieno, A., Lenzi, M., Siciliano, V., Gori, M., et al. (2014). Determinantes a nivel nacional e individual del juego problemático probable en la adolescencia: una comparación multinivel entre países. *Adicción*, 109, 2089-2097

- Muñoz-Molina, Y. (2008). Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. *Revista de Salud Pública, 10*, 150-159.
- Ortiz Casallas, E.M. (2017). Discursos y género en relatos de hombres y mujeres. *Ágora, 17* (1), 176-191.
- Parke, A., Harris, A; Parke, J.; Rigbye, J. y Blaszczynski, A. (2014) Responsible marketing and advertising in gambling: A critical review. En L. Rubio García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria, *Methaodos. Revista de ciencias sociales, 6*(1): 139-148
- Pedrosa, E. M. P. (2009). Factores de riesgo y protección en el consumo de sustancias en adolescentes. *Pulso: revista de educación, (32)*, 147-173.
- Pericás Blázquez, C. (2020). Estudio del uso del juego y el juego online en muestra universitaria de las Islas Baleares. Trabajo de Fin de Grado de la Universidad de Islas Baleares. Disponible en: <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/155169>
- Petry, N. (2000). Gambling problems in substance abusers are associated with increased sexual risk behaviors. *Addiction, 95* (7), 1089-1100.
- Rubio García, L. (2018) Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria, *Methaodos. Revista de ciencias sociales, 6*(1): 139-148
- Ruiz Olabuénaga, J. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa* (5a ed., Ciencias Sociales (Universidad de Deusto); 15). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Ruiz Pérez, P. (2014). Juego patológico y dependencia del alcohol en una muestra de trabajadores y estudiantes universitarios: prevalencia, interrelaciones y diferencias de género. *Psychologia: avances de la disciplina, 8*(1), 33-42.
- Sarabia Gonzalvo, I., Herrero Fernández, D., y Estévez Gutiérrez, A. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias, 39*(3), 57-68
- Simón Rodríguez, Elena (1999) Democracia vital. Hombres y mujeres hacia la plena ciudadanía. Narcea editorial.
- Stinchfield, R. (2000). Gambling and Correlates of Gambling Among Minnesota Public School Students. *Journal of Gambling Studies, 16*(2/3), 153-173
- Taylor, Steven J., y Bogdan, Robert. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Buenos Aires: Paidós.
- Vázquez, J. M. F. (2012). Ludopatía y mujer: un análisis desde la perspectiva de género. In *Investigación y género, inseparables en el presente y en el futuro: IV Congreso Universitario Nacional " Investigación y Género": Sevilla, 21 y 22 de junio de 2012* (pp. 2097-2107).
- Vázquez-Fernández, MJ, y Barrera-Algarín, E. (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health & Addictions/Salud y Drogas, 20*(2).

Verdura, E. J. (2014). Juego Patológico. Adicción Sin Sustancia. En L. Rubio García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria, *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 6(1): 139-148

Villoria López, C. (2003). El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. *Clínica y Salud*, 14(1), 43-65.

Volberg, R., Gupta, R., Griffiths, MD, Olason, D. y Delfabbro, PH (2010). Una perspectiva internacional sobre los estudios de prevalencia del juego en jóvenes. *Revista Internacional de Medicina y Salud de los Adolescentes*, 22, 3-38

Wardle, H., Moody, A., Griffiths, M., Orford, J. y Volberg, R. (2011). Definición del jugador en línea y patrones de integración de comportamiento: evidencia de la Encuesta británica de prevalencia del juego 2010. *Estudios internacionales sobre juego*, 11(3), 339-356

West, Candace y Don H. Zimmerman (1983). Small Insults: A Study of Interruptions in Cross-Sex Conversations between Unacquainted Persons. En Barrie Thorne, Cheris Kramarae y Nancy Henley (eds.), *Language, Gender, and Society*. Rowley, MA: Newbury House, 102-117

Wolfgang, A. K. (1988). Gambling as a function of gender and sensation seeking. *Journal of Gambling Behavior*, 4(2), 71-77.

Zenker, S. I., & Wolfgang, A. K. (1982). Relationship of Machiavellianism and locus of control to preferences for leisure activity by college men and women. *Psychological Reports*, 50(2), 583-586.

**unad.org**

**UNAD**

Unión de Asociaciones y Entidades de  
Atención al Drogodependiente

c/ Cardenal Solís, 5 local 2  
28012 Madrid

91 447 88 95  
unad@unad.org