



**Estudio epidemiológico sobre  
la prevalencia del juego en  
Málaga en el año 2.001**

**Elaborado por la Asociación Malagueña de Jugadores de Azar en Rehabilitación en  
colaboración con el Excmo. Ayuntamiento de Málaga**



## ÍNDICE

Capítulo I CONSIDERACIONES PRELIMINARES SOBRE EL ESTUDIO .....	3
Capítulo II DESCRIPCIÓN DEL ESTUDIO .....	4
2.1.EL INSTRUMENTO DE MEDIDA UTILIZADO .....	4
2.2.ASPECTOS METODOLÓGICOS. MUESTREO REALIZADO .....	5
2.2.1.Tipo de muestreo realizado.....	5
2.2.2.Base de datos para el muestreo.....	5
2.2.3.Población. ....	5
2.2.4.Dominios .....	5
2.2.5.Tamaño de muestra .....	5
2.2.6.Precisión de las estimaciones .....	5
2.2.7.Trabajo de campo.....	5
2.3.FIABILIDAD Y VALIDEZ DE LA ESCALA.....	6
2.3.1.FIABILIDAD. ....	6
2.3.2.VALIDEZ .....	6
2.4.TRATAMIENTO INFORMÁTICO DE LOS DATOS Y PUNTOS DE CORTE .....	6
2.5.CORRECCIÓN DEL CUESTIONARIO .....	7
Capítulo III TABLAS, GRÁFICAS Y COMENTARIOS A LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
3.1.NOTA EXPLICATIVA .....	8
3.2.CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES.....	9
3.2.1.General. Tipo de jugadores .....	9
3.2.2.Por variables demográficas .....	9
3.2.3.Según los juegos.....	13
3.2.4.Origen del dinero empleado.....	13
3.2.5.Motivaciones para el juego .....	14
3.2.6.Alteraciones y criterios DSM-IV.....	16



3.2.7.Situaciones de Riesgo .....	20
Capítulo IV ANALISIS COMPARADO CON EL ESTUDIO ANDALUZ .....	22
ANEXO. CUESTIONARIO: “ESCALA DE MEDIDA DE LA DEPENDENCIA A LOS JUEGOS DE AZAR” .....	23

## **Capítulo I CONSIDERACIONES PRELIMINARES SOBRE EL ESTUDIO**

Esta investigación realizada por la Asociación Malagueña de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AMALAJER) es una replicación en el municipio de Málaga del estudio realizado en la Comunidad Autónoma de Andalucía por FAJER (Irurita, 1996). Es la primera que se realiza exclusivamente en el territorio de la capital malagueña.

El tamaño de la Muestra (n=549) es suficiente y permite que el estudio sirva para realizar planes de acción preventiva y terapéutica.

Por lo demás, se han mantenido los ambiciosos objetivos que se propuso el estudio andaluz de 1.996: el mismo cuestionario, con los mismos criterios de corrección y clasificación en grupos de los sujetos de la población general.

Asimismo, se ha aumentado el rango de edad, para acoger en la muestra a adolescentes desde los 15 años, ya que la práctica clínica demuestra que existe cada vez un mayor número de jóvenes en progresión de adicción a los juegos de azar.

Todo lo dicho contribuye a explicar la relevancia del presente estudio epidemiológico para los profesionales que trabajan en este ámbito y para los encargados de planificar la acción preventiva y terapéutica en la ciudad de Málaga.



## Capítulo II DESCRIPCIÓN DEL ESTUDIO

### 2.1. EL INSTRUMENTO DE MEDIDA UTILIZADO

Se trata del cuestionario elaborado para la realización del estudio andaluz de 1996 por el Grupo de Investigación del Área de Metodología de las Ciencias Sociales y del Comportamiento de la Universidad de Granada.

Este es un instrumento de medida específico, que conjuga tres aspectos importantes:

- Está diseñado para detectar las distintas conductas de interés que están relacionadas con los juegos de azar.
- Ha sido desarrollado para medir el grado de dependencia que muestra un sujeto o conjunto de sujetos a los juegos de azar.
- Recoge aquellas variables demográficas que hemos considerado de mayor interés.

La escala original está dividida en 6 bloques. En el instrumento que hemos utilizado, no incluimos el bloque que recoge el consumo de bebidas alcohólicas y tabaco, que hemos considerado de poco interés para nuestro estudio en Málaga, por no estar directamente relacionado con el juego, aunque ciertamente es orientativo acerca del grado de dependencia que puede alcanzar el sujeto. Los cinco bloques restantes son:

- Bloque I: tipo, frecuencia y dinero gastado en juegos de azar.
- Bloque II: fuentes de ingreso para el juego.
- Bloque III: motivaciones para el juego.
- Bloque IV: alteraciones producidas por el juego.
- Bloque V: variables demográficas.



Para más información, consultar “Estudio de la Prevalencia de los Jugadores de Azar en Andalucía”, IRURITA y otros (1996).

## **2.2.ASPECTOS METODOLÓGICOS. MUESTREO REALIZADO**

### **2.2.1.Tipo de muestreo realizado.**

Muestreo aleatorio realizado mediante el paquete estadístico SPSS 10.0 sobre toda la población  $\geq 15$  años de edad del término municipal de Málaga.

### **2.2.2.Base de datos para el muestreo.**

Formato CD-ROM del Padrón de habitantes facilitado por el C.E.M.I. (Centro Municipal de Informática) del Ayuntamiento de Málaga.

### **2.2.3.Población.**

Habitantes de derecho,  $\geq 15$  años de edad, en el término municipal de Málaga. Un total de 449.033 personas.

### **2.2.4.Dominios**

EL término municipal de Málaga capital y todos sus distritos.

### **2.2.5.Tamaño de muestra**

549 unidades.

### **2.2.6.Precisión de las estimaciones**

El error de precisión es de  $\pm 1'1\%$ , con un intervalo de confianza del 95%.

### **2.2.7.Trabajo de campo.**

Durante el mes de febrero y la primera quincena de Marzo, un grupo de 10 encuestadores seleccionados por su experiencia en otros trabajos de campo, y tras un cursillo de formación específico de 10 horas, realizaron 921 contactos, de los que 372 fueron vanos, lo que proporciona una tasa



de no-respuesta del 40'4% (muy elevada debido a la gran movilidad existente en la población malagueña con respecto al último padrón de habitantes de derecho)

## **2.3.FIABILIDAD Y VALIDEZ DE LA ESCALA**

### **2.3.1.FIABILIDAD.**

El índice de consistencia interna obtenido mediante  $\alpha$  de Crombach (n=549) es de 0'75.

### **2.3.2.VALIDEZ**

El objetivo del presente estudio no es la validación del instrumento, que ya ha sido validado por Iurita y otros(1996) con una amplia muestra (n=4977) representativa de la población andaluza:

- en cuanto a la validez de contenido, demostrando ser una buena muestra representativa de las conductas que abarca;
- en cuanto a la validez convergente, relacionándolo con los criterios diagnósticos del DSM-IV;
- y respecto a la validez de constructo, el análisis factorial del cuestionario reveló dos dimensiones o factores (una fue denominada "expectativas positivas" y otra "alteraciones").

Es lógico que, al ser nuestra muestra más pequeña, no iba a aportar nada en el sentido de la validación del instrumento que no haya aportado el estudio mencionado. La principal aportación del presente estudio es arrojar datos un tiempo después, acerca de la población malagueña con un cuestionario ya validado en el estudio andaluz.

## **2.4.TRATAMIENTO INFORMÁTICO DE LOS DATOS Y PUNTOS DE CORTE**

Para el análisis de los datos se ha utilizado el paquete estadístico SPSS 10.0 para Windows.



Los Puntos de Corte para la determinación de los Jugadores Dependientes fueron dados por el DSM-IV. Una puntuación igual o mayor a 5 (sobre 10), clasifica como Jugador Dependiente. Para el Criterio “Riesgo” se consideró que puntuar 3 ó más (sobre 6) era suficiente para determinar a los Jugadores en Progresión Adictiva.

## **2.5. CORRECCIÓN DEL CUESTIONARIO**

Teniendo en cuenta que el objetivo del estudio es lograr medir el concepto de adicción-dependencia, y no el de patología (que es más complejo que las alteraciones producidas como consecuencia de la dependencia), se han utilizado en la elaboración del Criterio los mismos conceptos que en el estudio andaluz que replicamos:

- Número de juegos a los que se juega en función del tipo de juego.
- Frecuencias de juego, con la misma salvedad que en el anterior.
- Porcentaje de dinero gastado mensualmente en relación con los ingresos.
- Alteraciones producidas por la dependencia.



## Capítulo III TABLAS, GRÁFICAS Y COMENTARIOS A LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

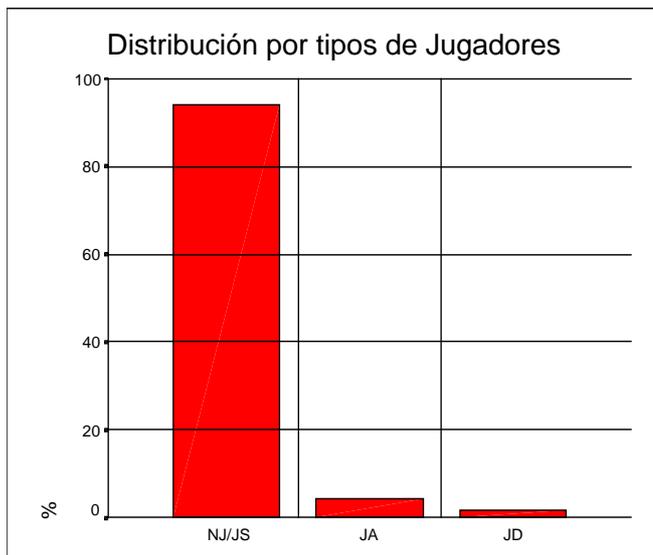
### 3.1. NOTA EXPLICATIVA

Con objeto de facilitar la comprensión de la lectura comentada de los resultados, sirvan las siguientes indicaciones:

1. **Dependencia** o proceso “adictivo-dependiente” es la ‘enfermedad’ que hace que una persona pase de jugar lúdicamente en los juegos de azar, a involucrarse tan directa, personal, irresponsable y simbióticamente en esta actividad, que pueda haber llegado a ser considerada obsesiva, compulsiva, patológica, etc. por continuar ejercitándola “a pesar de las consecuencias adversas...” La “dependencia” engloba una situación activa –“adicionante o adictiva”—y otra situación pasiva o receptiva –‘dependiente’—de obtención de los resultados”
2. **JD “Jugador Dependiente”** es aquél que ya sufre las alteraciones consecuencia de su juego. Son medidos por la puntuación obtenida en los diez criterios del DSM-V (cinco o más puntos equivale a Jugador Dependiente)
3. **JA “Jugador en Progresión Adictiva”** es aquél cuya forma de jugar constituye un riesgo- bien sea por el número y tipo de juegos a los que juega, su frecuencia y/o el dinero que gasta en ellos en proporción a sus ingresos. Son medidos con el criterio denominado ‘Riesgo’, han de puntuar menos de cinco en el DSM-IV y tres o más en ‘Riesgo’.
4. **NJ/JS “No jugadores y Jugadores Sociales”** son los que no se encuadran en las otras dos categorías mencionadas.

## 3.2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

### 3.2.1. General. Tipo de jugadores



Esta primera tabla nos proporciona los siguientes datos generales: el 94'2% de la población malagueña es clasificado como NJ/JS ("no jugador" o "jugador social") y el 5'8 restante presenta niveles de adicción/dependencia a los juegos de azar. De ese 5'8% restante, un 1'6% queda clasificado como JD ("jugador dependiente") por las alteraciones que su forma de jugar les ha producido; y el 4'2% como JA ("jugador en progresión adictiva") por sus niveles de juego y

gasto en apuestas en relación con sus ingresos.

	Nº de casos	Porcentaje
<b>NJ/JS</b>	517	<b>94,2%</b>
<b>JA</b>	23	<b>4,2%</b>
<b>JD</b>	9	<b>1,6%</b>
<b>Total</b>	549	100%

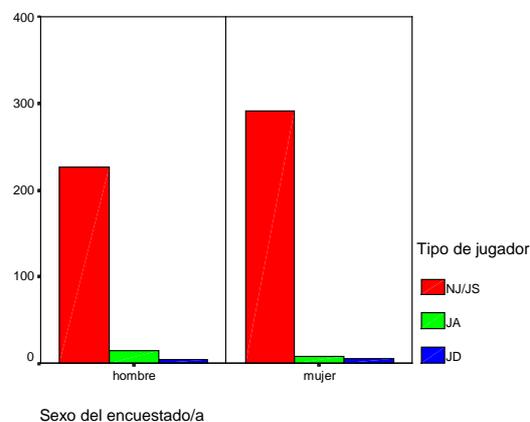
### 3.2.2. Por variables demográficas

#### Tipo de jugador según el sexo del encuestado

% within Tipo de jugador

		Sexo del encuestado/a	
		hombre	mujer
Tipo de jugador	NJ/JS	43,6%	56,4%
	JA	63,6%	36,4%
	JD	44,4%	55,6%
Total		44,4%	55,6%

Siendo la población



malagueña similar en porcentaje, aunque a favor de las mujeres

# Amalajer

(52'3% frente a 47'7% de hombres) destaca notablemente cómo la progresión en adicción manifiesta un aumento sustancial del porcentaje de hombres (63'6% de los JA son hombres y sólo un 36'4% mujeres). En cuanto a los JD, son mayoría las mujeres (55'6%) lo que representa una novedad respecto a otros estudios.

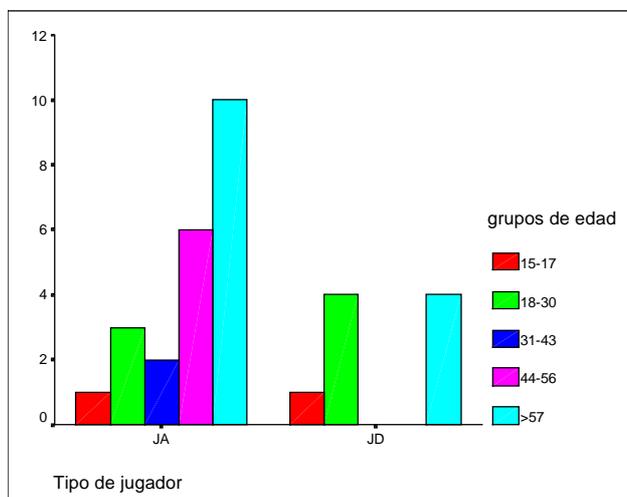
Intervalos de edad según Tipo de jugador

grupos de edad	Tipo de jugador			Total
	NJ/JS	JA	JD	
15-17	22 4,2%	1 4,5%	1 11,1%	24 4,4%
18-30	140 27,0%	3 13,6%	4 44,4%	147 26,8%
31-43	116 22,4%	2 9,1%	0 ,0%	118 21,5%
44-56	98 18,9%	6 27,3%	0 ,0%	104 18,9%
>57	142 27,4%	10 45,5%	4 44,4%	156 28,4%
Total	518 100,0%	22 100,0%	9 100,0%	549 100,0%

Los resultados obtenidos por intervalos de edad, sitúan a los grupos de 'mayores de 57 años' y al grupo de '18-30' como los que proporcionan el mayor número de JD "jugadores dependientes".

Tipo de jugador según los grupos de edad

Tipo de jugador	NJ/JS	grupos de edad					Total
		15-17	18-30	31-43	44-56	>57	
JA	22 91,7%	140 95,2%	116 98,3%	98 94,2%	142 91,0%	518 94,4%	
	1 4,2%	3 2,0%	2 1,7%	6 5,8%	10 6,4%	22 4,0%	
JD	1 4,2%	4 2,7%	0 ,0%	0 ,0%	4 2,6%	9 1,6%	
	24 100,0%	147 100,0%	118 100,0%	104 100,0%	156 100,0%	549 100,0%	



Sin perder de vista que el grupo que comprende las edades de '15 a 17' años, que hemos añadido en esta investigación y no estaba en otras previas, proporciona el 11'1% de los jugadores de este tipo.

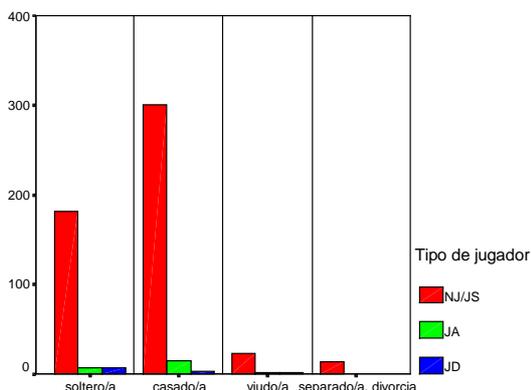
Teniendo en cuenta que este tipo de jugadores suponen un 4'2% en este intervalo de edad, el máximo registrado en cualquiera de las edades. Es destacable la juventud de la mayoría de los JD (5 de los 9 que se han detectado son menores de 30 años)

## Tipo de jugador según el estado civil

% within Tipo de jugador

	estado civil del encuestado/a			
	soltero/a	casado/a	viudo/a	separado/a, divorciado/a
Tipo de NJ/JS	34,9%	58,1%	4,4%	2,5%
jugador JA	27,3%	68,2%	4,5%	
JD	66,7%	22,2%	11,1%	
Total	35,2%	57,9%	4,6%	2,4%

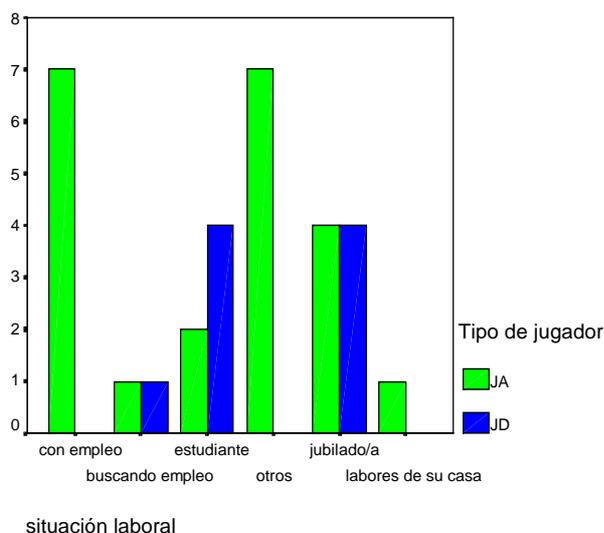
Según el estado civil, tanto los jugadores en progresión adictiva "JA", como los "NJ/JS" (no-jugadores/jugadores sociales) se nutren esencialmente de casados/con pareja. Mientras los jugadores dependientes se componen en un 66'7% de solteros, lo que no es extraño, teniendo en cuenta su juventud.



Estado civil del encuestado/a

## Tipo de jugador según su situación laboral

	situación laboral					
	con empleo	buscando empleo	estudiante	labores de su casa	jubilado/a	otras
Tipo de NJ/JS	42,6%	8,3%	10,4%	22,6%	13,7%	2,3%
jugador JA	31,8%	4,5%	9,1%	4,5%	18,2%	31,8%
JD		11,1%	44,4%		44,4%	
Total	41,4%	8,2%	10,9%	22,6%	14,4%	2,4%

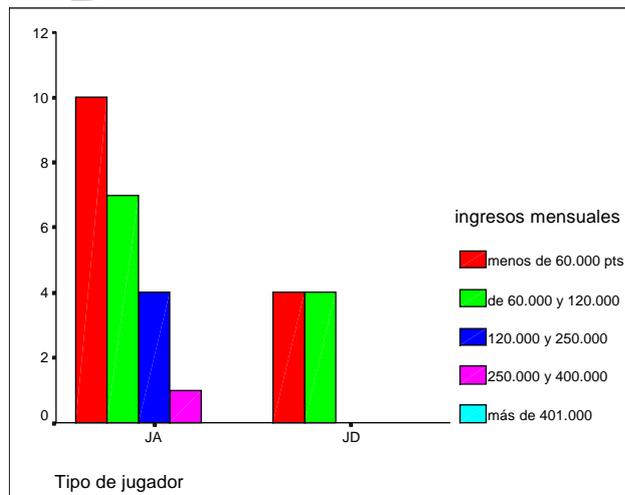


Lo más destacado en cuanto a la situación laboral de los encuestados es que mientras el grupo de JD "jugadores dependientes" se compone fundamentalmente de jubilados y estudiantes, el grupo de JA "jugadores en progresión adictiva" lo forman personas con empleo y en otras situaciones (que en su mayor parte está compuesto por pensionistas).

Tipo de jugadores según la profesión

	Profesión					
	empresarial	trabajadores autónomos	Obreros	Hostelería	Empleado oficina	Otros específicos
Tipo de jugador NJ/JS	1,9%	8,6%	13,4%	6,7%	8,6%	60,8%
JA		18,8%	18,8%	12,5%		50,0%
JD			12,5%	12,5%		75,0%
Total	1,8%	8,8%	13,6%	7,1%	8,1%	60,6%

Las profesiones de los jugadores dependientes en Málaga son la construcción y la hostelería, entre los jugadores en progresión de adicción hay también trabajadores autónomos



Tipo de jugador según ingresos mensuales

	ingresos mensuales					Total
	<60	60-120	120-250	250-400	>400	
Tipo de jugador NJ/JS	31,5%	33,5%	28,9%	5,7%	,4%	100,0%
JA	45,5%	31,8%	18,2%	4,5%	,0%	100,0%
JD	50,0%	50,0%	,0%	,0%	,0%	100,0%
Total	32,4%	33,7%	28,0%	5,6%	,4%	100,0%

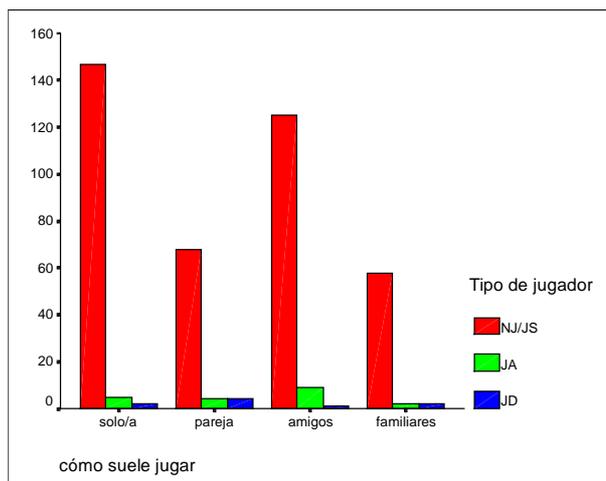
A la vista de estas tablas, se comprueba que todos los jugadores dependientes tienen unos ingresos menores a 120.000 ptas./mes y están en la misma situación el 87'3% de los que están clasificados como jugadores en progresión de adicción.

Tipo de jugador según la forma de jugar

		cómo suele jugar			
		solo/a	pareja	amigos	familiares
Tipo de jugador NJ/JS		29,8%	13,8%	25,4%	11,8%
JA		22,7%	18,2%	40,9%	9,1%
JD		22,2%	44,4%	11,1%	22,2%
Total		29,4%	14,5%	25,8%	11,8%

Los resultados no cumplieron aquí las expectativas ni la experiencia profesional, según la cual, debería haber un alto porcentaje de jugadores dependientes y en progresión de adicción que jugaran solos. Como se puede observar, son porcentajes muy similares los que obtiene esta forma de jugar en todas los grupos de jugadores clasificados. Lo único destacable es el 40'9% de JA (en progresión de adicción) que afirman

jugar con los amigos; esto si corrobora nuestras impresiones previas, ya que los amigos suelen ser puestos como excusa.



### 3.2.3. Según los juegos

Tipo de jugador por clase de juegos

	juegos			Total
	juega poco o nada	tres o más juegos discontinuos	1 o más juegos continuos	
Tipo de jugador				
NJ/JS	91,7%	5,0%	3,3%	100,0%
JA		36,4%	63,6%	100,0%
JD	66,7%	22,2%	11,1%	100,0%
Total	87,6%	6,6%	5,8%	100,0%

Esta ha sido una de las claves para distinguir un tipo de jugador de otro de modo que los resultados se asemejan a la clasificación general según los jugadores, pero aquí se aporta más información, siendo especialmente relevante el hecho de que los JA 'jugadores en progresión de adicción' (36,4%

juegan a tres o más juegos discontinuos + 63,6% que juegan a uno o más juegos continuos) juegan a más clases de juegos que los propios jugadores dependientes (22,2% a disc. y 11,1% a continuos)

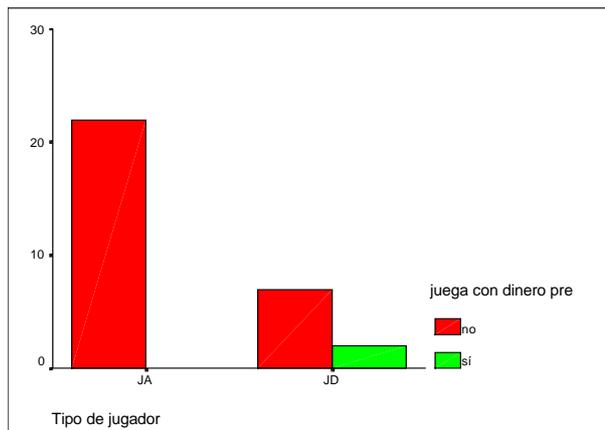
### 3.2.4. Origen del dinero empleado

Tipo de jugador según el origen del dinero empleado para jugar

% within Tipo de jugador

		juega con dinero previsto para otras cosas	
		no	sí
Tipo de jugador	NJ/JS	99,4%	,6%
	JA	100,0%	
	JD	77,8%	22,2%
Total		99,1%	,9%

Del mismo modo, se podría decir que casi sólo los jugadores dependientes utilizan para jugar dinero destinado a otras cosas, (es también el 22'2% de ellos los que lo hacen), mientras que los porcentajes que lo hacen en los otros dos grupos de jugadores son ínfimos.



realmente la dependencia padecida.

### Juega para entretenerse

% within Tipo de jugador

		juega para entretenerse		
		0-1	2-3	4-5
Tipo de jugador	NJ/JS	67,3%	17,3%	15,4%
	JA	22,7%	36,4%	40,9%
	JD		44,4%	55,5%
Total		64,3%	18,6%	17,1%

### 3.2.5. Motivaciones para el juego

#### Juega para conseguir dinero

% within Tipo de jugador

		juega para conseguir dinero		
		0-1	2-3	4-5
Tipo de jugador	NJ/JS	36,9%	11,3%	51,7%
	JA	13,6%	22,7%	63,6%
	JD	22,2%	11,1%	66,6%
Total		35,7%	11,8%	52,5%

De las seis preguntas acerca de las motivaciones aducidas para jugar, hemos clasificado las seis posibles respuestas como 'no significativa' (puntuaciones 0-1) 'significativa' (puntuaciones 2-3) y 'determinante' (puntuaciones 4-5).

Las tres primeras preguntas son planteadas como para introducir el tema, ya que son las respuestas más habituales en la práctica clínica durante las primeras entrevistas; cuando aún no se acepta

Progresivamente se reconoce y presentan como 'más verdaderas' las tres motivaciones últimas.

#### Juega porque lo hacen sus amigos

% within Tipo de jugador

		juega porque lo hacen sus amigos		
		0-1	2-3	4-5
Tipo de jugador	NJ/JS	74,0%	16,6%	9,4%
	JA	45,5%	31,8%	22,7%
	JD	33,3%	66,7%	
Total		72,2%	18,0%	9,8%

En las tres primeras preguntas se aprecia una gradación en el reconocimiento de la motivación en el sentido de que la mayoría de las personas de todos los grupos de jugadores no tienen reparo en reconocer que juegan para conseguir dinero; sin embargo, entre los que juegan para entretenerse destacan mucho los JA y los JD en las modalidades significativa y

determinante. Entre los que justifican el juego porque lo hacen sus amigos y también hay más jugadores en progresión adictiva (22,7% de forma determinante, 31,8% de forma significativa) y jugadores dependientes (66,7% aducen esta motivación de forma significativa)

### Juega porque le produce sensaciones

% within Tipo de jugador

		por las sensaciones		
		0-1	2-3	4-5
Tipo de jugador	NJ/JS	89,3%	7,6%	3,1%
	JA	54,5%	26,3%	9,0%
	JD	11,1%	55,5%	33,3%
Total		86,6%	9,5%	3,9%

Las preguntas clave para definir las verdaderas motivaciones que llevan al juego son todavía más interesantes. Los JD “jugadores dependientes” que aducen jugar por las sensaciones que les produce son la mayoría (55,5% de motivación significativa y 33,3% determinante)

### Juega para olvidarse de sus problemas

% within Tipo de jugador

		juega para olvidar problemas		
		0-1	2-3	4-5
Tipo de jugador	NJ/JS	96,3%	2,9%	,8%
	JA	90,9%	4,5%	4,5%
	JD	66,7%	22,2%	11,1%
Total		95,6%	3,3%	,6%

Sólo un 11,1% de los JD y un 4,5% de los JA aducen de forma determinante que juegan para olvidarse de sus problemas, pero se distinguen claramente en eso de los jugadores sociales o no jugadores; esta es una de las razones por las que esta cuestión forma parte del DSM-IV, como 5º criterio: ‘evitación/huida’.

### Juega porque no puede dejar de jugar

% within Tipo de jugador

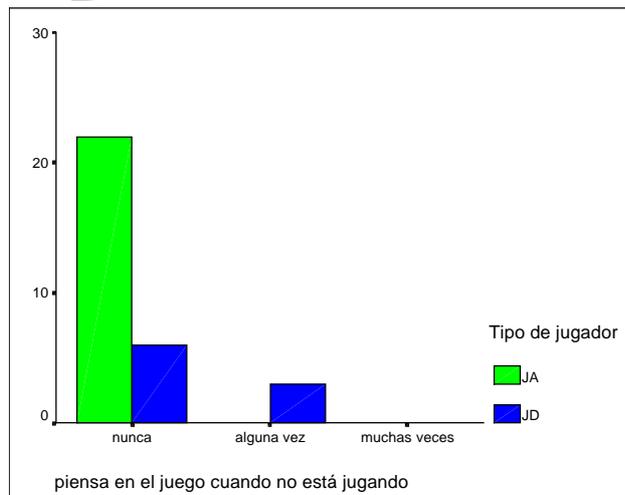
		no puede dejarlo	
		0-1	2-3
Tipo de jugador	NJ/JS	99,8%	,2%
	JA	100,0%	
	JD	77,8%	22,2%
Total		99,4%	,6%

Y, por fin, a la pregunta de si ‘juega porque no puede dejarlo’, que coincide con el criterio 3 del DSM-IV ‘pérdida de control’, nadie aduce esa motivación de forma determinante, pero el 22,2% de los clasificados como JD la aducen de forma significativa.

## 3.2.6. Alteraciones y criterios DSM-IV

Tipo de jugador según si piensa en el juego

		piensa en el juego			Total
		nunca	alguna vez	muchas veces	
Tipo de jugador	NJ/JS	98,1%	1,7%	,2%	100,0%
	JA	100,0%			100,0%
	JD	66,7%	33,3%		100,0%
Total		97,6%	2,2%	,2%	100,0%



En todo este bloque esperábamos puntuaciones muy bajas de los NJ/JS 'no jugadores / jugadores sociales' y se ha cumplido la expectativa, por lo que en las gráficas no se contempla esa categoría para simplificar. Es obvio que las personas que no suelen jugar no sufran alteraciones por el juego, que sí se observan en distinto grado en los JD 'jugadores dependientes' (que se definen por sufrirlas) y los JA 'jugadores en progresión de adicción' en menor grado.

Así, queda claro que el porcentaje de personas que alguna vez piensa en el juego mientras no está jugando (criterio 1 DSM-IV) es muy pequeño (2,2% del total) pero supone el 33'3% de los jugadores dependientes, con ínfimas aportaciones de los otros dos grupos.

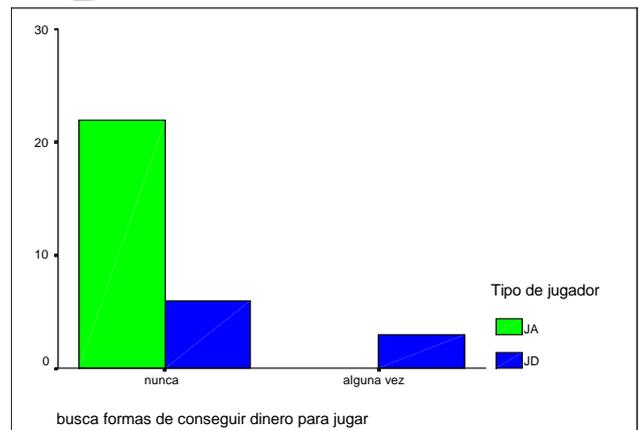
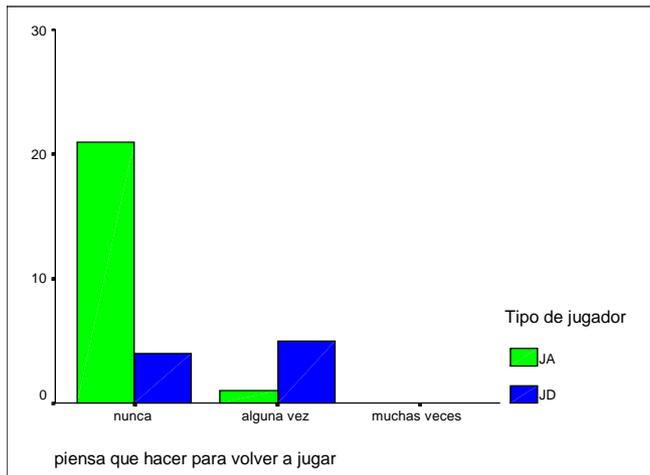
Tipo de jug. según si piensa en volver a jugar

		piensa que hacer para volver a jugar			Total
		nunca	alguna vez	muchas veces	
Tipo de jugador	NJ/JS	97,7%	1,9%	,4%	100,0%
	JA	95,5%	4,5%		100,0%
	JD	44,4%	55,6%		100,0%
Total		96,7%	2,9%	,4%	100,0%

Algo parecido ocurre en la 2ª cuestión, que también forma parte del criterio 1º del DSM-IV: 'progresión y preocupación', el 56,6% de los jugadores dependientes han

# Amalajer

pensado alguna vez en qué hacer para volver a jugar y sólo un 4,5 de los que están en progresión de adicción han hecho lo mismo.



### Tipo de jug. según los nervios cuando no juega

	nervioso cuando no juega				Total
	nunca	alguna vez	muchas veces	siempre	
Tipo de NJ/JS jugador	98,4%	1,4%		,2%	100%
JA	95,5%			4,5%	100%
JD	55,6%	33,3%	11,1%		100%
Total	97,6%	1,8%	,2%	,4%	100%

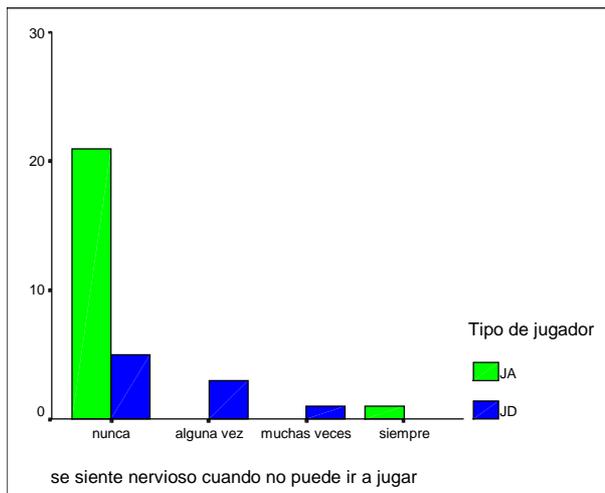
### Tipo de jugador según si busca conseguir dinero

Tipo de jugador	busca conseguir dinero		Total
	nunca	alguna vez	
NJ/JS	100,0%		100,0%
JA	100,0%		100,0%
JD	66,7%	33,3%	100,0%
Total	99,5%	,5%	100,0%

Sólo un 33,3 % de los jugadores dependientes ha buscado alguna vez formas de conseguir dinero para jugar cuando no están jugando, es la última parte necesaria para definir el criterio 1º del DSM-IV.

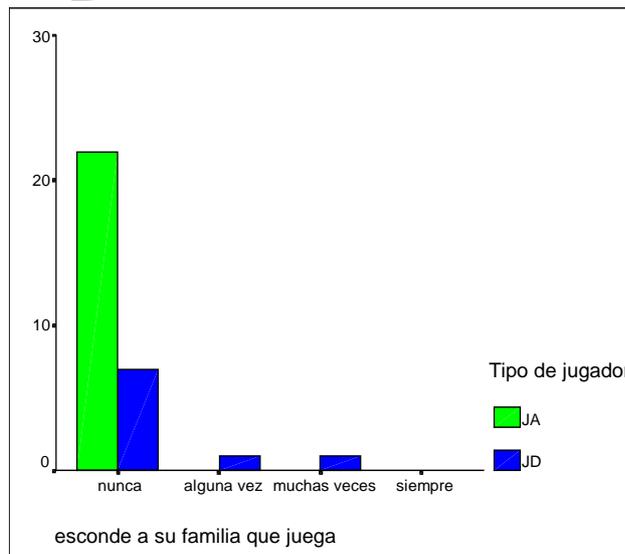
Los nervios cuando no se puede ir a jugar (criterio 4º del DSM-IV: 'síndrome de abstinencia'), son percibidos alguna vez por un 33,3% y/o muchas veces por un 11,1% de los JD 'jugadores dependientes'. Por otro lado resulta curioso que un 4,5% de los JA 'jugadores en riesgo' sienten siempre nervios cuando no pueden ir a jugar.

# amalaajer



**Tipo de jugador según si lo esconde a su familia**

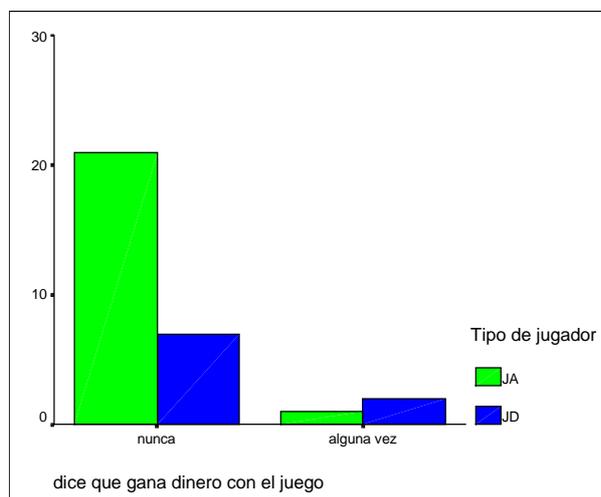
	esconde a su familia que juega				Total
	nunca	alguna vez	muchas veces	siempre	
Tipo de NJ/JS	99,4%	,4%		,2%	100%
jugador JA	100,0%				100%
JD	77,8%	11,1%	11,1%		100%
Total	99,1%	,6%	,2%	,2%	100%



**Tipo de jug. según si dice que gana dinero**

		dice que gana dinero con el juego		Total
		nunca	alguna vez	
Tipo de jugador	NJ/JS	99,8%	,2%	100%
	JA	95,5%	4,5%	100%
	JD	77,8%	22,2%	100%
Total		99,3%	,7%	100%

Los jugadores que ocultan a su familia que juegan y dicen a la gente que ganan dinero en el juego aunque no sea cierto, puntúan en el criterio 7<sup>a</sup> del DSM-IV: 'mentira, falsedad'. En nuestro estudio vemos que un 22.2% de los jugadores dependientes han mentido a sus familia alguna o muchas veces y también un 22,2% han dicho alguna vez que ganan dinero con el juego aunque no lo hayan ganado



## Tipo de jugador según si descuida su trabajo

		descuida su trabajo			Total
		nunca	alguna vez	muchas veces	
Tipo de jugador	NJ/JS	99,8%		,2%	100%
	JA	100,0%			100%
	JD	88,9%	11,1%		100%
Total		99,6%	,2%	,2%	100%

## Tipo de jugador según si descuida su familia

		descuida su familia		Total
		nunca	alguna vez	
Tipo de jugador	NJ/JS	99,8%	,2%	100,0%
	JA	100,0%		100,0%
	JD	100,0%		100,0%
Total		99,8%	,2%	100,0%

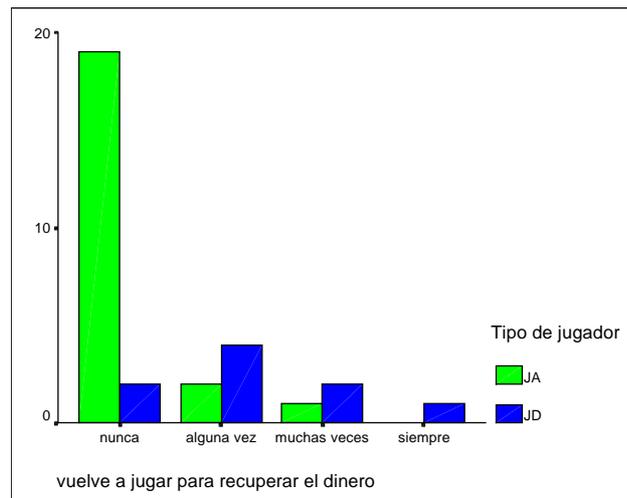
El criterio 9º es 'arriesgar relaciones por el juego', en las tablas superiores se aprecia que sólo el 11.1% de los jugadores dependientes han descuidado alguna vez el trabajo, pero no la familia.

## Tipo de jug. según si vuelve a jugar para recuperar

		vuelve a jugar para recuperar				Total
		nunca	alguna vez	muchas veces	siempre	
Tipo de jugador	NJ/JS	96,9%	2,3%	,8%		100%
	JA	86,4%	9,1%	4,5%		100%
	JD	22,2%	44,4%	22,2%	11,1%	100%
Total		95,2%	3,3%	1,3%	,2%	100%

'Resarcirse o recuperarse' es el 6º criterio de diagnóstico de los trastornos por juego de azar y lo cumplen el 77,8% de los JD

'jugadores dependientes' de nuestra muestra (un 44,4% vuelve a jugar alguna vez; el 22,2% intenta recuperar dinero muchas veces y el 11,1% lo hace siempre)



## Tipo de jugador según si juega más de lo que pensaba

		juega más tiempo o dinero				Total
		nunca	alguna vez	muchas veces	siempre	
Tipo de jugador	NJ/JS	95,7%	4,1%	,2%		100%
	JA	72,7%	27,3%			100%
	JD	11,1%	77,8%		11,1%	100%
Total		93,4%	6,2%	,2%	,2%	100%

'Jugar más tiempo o más dinero de lo que se pensaba antes de empezar a jugar' es el 2º criterio diagnóstico del DSM-IV y también se conoce como 'tolerancia'.

Un 27,3% de los Jugadores en riesgo lo hace alguna vez, pero es un 77,8% de los jugadores con trastornos lo hace alguna vez y un 11,1% lo hace siempre, mientras sólo

# Amalajer

un 4,1% de los jugadores sociales se ve alguna vez jugando más tiempo o más dinero del planeado.

**Tipo de jugador según si tiene deudas**

		deudas de juego		Total
		no	sí	
Tipo de jugador	NJ/JS	100%		100%
	JA	100%		100%
	JD	88,9%	11,1%	100%
Total		99,8%	,2%	100%

Sólo un jugador dependiente tiene o ha tenido deudas de juego, aunque eso supone un 11,1% de los jugadores con trastornos. Esta pregunta se corresponde con el criterio 10º del DSM-IV o criterio de 'salvaguarda económico'

### 3.2.7.Situaciones de Riesgo

Los riesgos se han definido, al igual que en el estudio andaluz, en función de la frecuencia y el tipo de juegos y el % de gasto respecto a los ingresos.

**Tipo de jugador según la frecuencia**

		frecuencia			Total
		1	2	3	
Tipo de jugador	NJ/JS	98,5%	1,2%	,4%	100%
	JA	18,2%	36,4%	45,5%	100%
	JD	77,8%	11,1%	11,1%	100%
Total		94,9%	2,7%	2,4%	100%

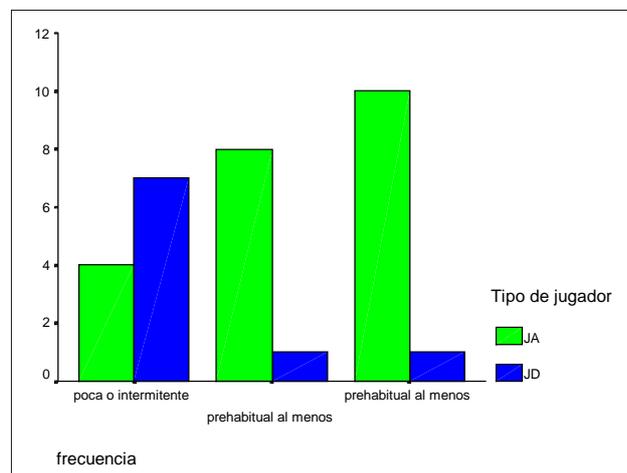
Siendo los valores que puede tomar la frecuencia:

1=poca o intermitente

2=prehabitual al menos a dos juegos discontinuos

3=prehabitual al menos a un juego contínuo

se observa en la tabla superior que realmente los que más frecuencia de juego despliegan son los jugadores en progresión de adicción, de ahí que este sea un criterio para puntuar en 'Riesgo', que es lo que va a definir a este tipo de jugadores.

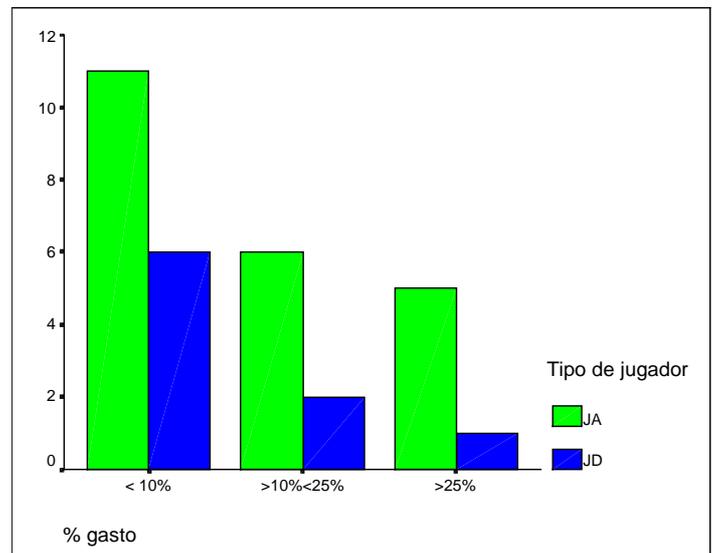


**Tipo de jugador según % de gasto**

		% gasto			Total
		< 10%	>10%< 25%	>25%	
Tipo de jugador	NJ/JS	96,1%	3,3%	,6%	100%
	JA	50,0%	27,3%	22,7%	100%
	JD	66,7%	22,2%	11,1%	100%
Total		93,8%	4,6%	1,6%	100%

# Amalajer

El otro criterio de riesgo en el que destacan los JA 'jugadores en progresión de adicción' es en el porcentaje de gasto con respecto a sus ingresos, la tabla nos muestra que un 22,7% de ellos gastan por encima del 25% de sus ingresos en apuestas de juego y un 27,3% gastan entre un 10 y un 25%.





## **Capítulo IV ANALISIS COMPARADO CON EL ESTUDIO ANDALUZ**

Lo explicado hasta ahora puede servir como comparación, ya que se han ido tocando los mismos puntos y en el mismo orden, pero sirva este resumen como análisis final de todo el trabajo.

Sólo cabe destacar dos importantes diferencias entre ambos estudios: la ampliación de la muestra en cuanto a la edad, que ha permitido añadir un intervalo más a la comparación, demostrando que los jóvenes entre los 15 y los dieciocho años están en situación de riesgo, cuando no hay un ligero porcentaje que ya está sufriendo alteraciones por su forma de jugar.

Por otro lado, la exclusión de las variables de adicción al alcohol y al tabaco del cuestionario, que no parecen haber afectado al resultado final, aunque aportaran información descriptiva muy útil.

El resultado nos confirma en la intención de seguir trabajando en el ámbito de la prevención en los menores y en el del tratamiento en todas las edades, ya que no se observan cambios significativos en la prevalencia del trastorno de los juegos de azar desde el año 1996 al 2001.



ANEXO. CUESTIONARIO: "ESCALA DE MEDIDA DE LA DEPENDENCIA A LOS JUEGOS DE AZAR"

A RELLENAR POR EL/LA ENTREVISTADOR/A

ENTREVISTA REALIZADA: \_\_\_\_\_

FECHA: Día \_\_\_\_\_ Mes \_\_\_\_\_ Año \_\_\_\_\_

DURACIÓN: \_\_\_\_\_ (Horas, Minutos)

DÍA DE LA SEMANA: Lunes  Martes  Miércoles  Jueves  Viernes  Sábado  Domingo

HORA DE REALIZACION: \_\_\_\_\_

LUGAR DONDE SE REALIZA: En el domicilio del/ la entrevistado/a  Otros

DOMICILIO DONDE SE REALIZA: \_\_\_\_\_

VALORACION DE LA ENTREVISTA:

- |                                       |                |
|---------------------------------------|----------------|
| 1. Muy buena <input type="checkbox"/> | Por qué: _____ |
| 2. Buena <input type="checkbox"/>     | _____          |
| 3. Regular <input type="checkbox"/>   | _____          |
| 4. Mala <input type="checkbox"/>      | _____          |
| 5. Muy Mala <input type="checkbox"/>  | _____          |

SINCERIDAD DEL ENTREVISTADO/A:

1. Mucha
2. Buena
3. Poca
4. Ninguna

OBSERVACIONES:

REVISION DE CUESTIONARIO

FECHA: Día \_\_\_\_\_ Mes \_\_\_\_\_ Año \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES:



## DATOS BÁSICOS

ASOCIACIÓN \_\_\_\_\_

CLAVE □□□□□□

a) Edad □ □

b) Sexo (el/la entrevistador/a anota el sexo del la entrevistado/a)

- 1. Hombre
- 2. Mujer

c) Estado Civil

- 1. Soltero/a
- 2. Casado/a
- 3. Viudo/a
- 4. Separado/a, Divorciado
- 5. Otros

d) Nivel de Estudios

- 1. Sin Estudios
- 2. Primarios
- 3. Certificado de Escolaridad
- 4. Bachiller o FP
- 5. Univers. Medios
- 6. Univers. Superiores
- 7. Otros (especificar)

e) Situación Laboral

- 1. Con empleo
- 2. Buscando empleo
- 3. Estudiante
- 4. Labores de su casa
- 5. Jubilado/a
- 6. Otras

f) Profesión

- 1. Empresario
- 2. Trabajadores autónomos
- 3. Obreros
- 4. Hostelería
- 5. Empleado Oficina
- 6. Otros (especificar)

g) ¿ Con quien vive ?

- 1. Con la familia de origen
- 2. Con su pareja
- 3. Con su pareja
- 4. Solo/a
- 5. Otros

i) ¿ Cuales son sus ingresos mensuales totales ?

- 1. Menos de 60.000 pts
- 2. Entre 60.000 y 120.000
- 3. Entre 120.000 y 250.000
- 4. Entre 250.000 y 400.000
- 5. Mas de 400.001

j) Lugar de trabajo (*solo para los que tienen empleo*)

- 1. Centro de trabajo sin posibilidad de salir
- 2. Centro de trabajo con tiempo para desayunar
- 3. Centro de trabajo con varias salidas a la calle
- 4. Mas tiempo en la calle que en el centro



## FRECUENCIA E INTENSIDAD DEL JUEGO

1.- ¿ Con qué frecuencia compra cupones (ONCE y Otros)

- a. Nunca o esporádicamente  → Pasar a P. 2
- b. Una vez a la semana
- c. Varias veces a la semana  → Pasar a P. 1.1 y 1.2.
- d. Diariamente

1.1. ¿Cuanto dinero gasta a la semana en comprar cupones?

1.2. Cada vez que juega: ¿Cuánto dinero juega?

2.- ¿Con qué frecuencia compra LOTERIAS?

- a. Nunca o en ocasiones muy especiales (Navidad, el Niño, etc.)  → Pasar a P.3
- b. De vez en cuando
- c. Mensualmente (una o varias veces al mes)  → Pasar a P. 2.1. Y 2.2.
- d. Semanalmente (prácticamente todas las semanas)

2.1. ¿Cuánto dinero gasta al mes en comprar loterías?

2.2. Cada vez que juega: ¿Cuánto dinero juega?

3.- ¿Con qué frecuencia rellena BONOLOTOS/PRIMITIVAS?

- a. Nunca o esporádicamente  → Pasar P.4
- b. Una vez a la semana
- c. Varias veces a la semana  → Pasar a p. 3.1 y 3.2.
- d. En todos los sorteos

3.1. ¿Cuánto dinero gasta al mes en comprar lotería?

3.2. Cada vez que juega: ¿Cuánto dinero juega?



4.- ¿Con qué frecuencia rellena QUINIELAS?

- a. Nunca  → Pasar a P. 5
- b. De vez en cuando
- c. Mensualmente (una o varias veces al mes)  → Pasar a P. 4.1. y 4.2
- d. Semanalmente (prácticamente todas las semanas)

4.1. ¿Cuánto dinero gasta a la semana en quinielas?

4.2. Cada vez que juega: ¿Cuánto dinero juega?

5.- ¿Con qué frecuencia Juega a las CARTAS/DADOS/DOMINO, apostando dinero?

- a. Nunca o esporádicamente  → pasar a P.6
- b. Mensualmente (una o varias veces al mes)
- c. Semanalmente (una o varias veces a la semana)  → pasar a P. 5.1 y 5.2
- d. Diariamente

5.1. ¿Cuánto dinero gasta al mes en jugar a las cartas/dados/...?

5.2. Cada vez que juega: ¿Cuánto dinero juega?

6.- ¿Con qué frecuencia juega al BINGO?

- a. Nunca o esporádicamente  → pasar a P.7
- b. Mensualmente (una o varias veces al mes)
- c. Semanalmente (una o varias veces a la semana)  → pasar a P. 6.1. y 6.2
- d. Diariamente

6.1. ¿Cuánto dinero gasta al mes en jugar al bingo?

6.2. Cada vez que juega: ¿Cuánto dinero juega?



7.- ¿Con qué frecuencia juega a las máquinas tragaperras?

- a. Nunca o esporádicamente  → pasar a P.8
- b. De 1 a 3 veces a la semana
- c. De 3 a 6 días a la semana  → pasar a P. 7.1. Y 7.2
- d. Diariamente

7.1. ¿Cuánto dinero gasta a la semana en jugar a las máquinas tragaperras?

7.2. Cada vez que juega: ¿Cuánto dinero juega?

8.- ¿Con qué frecuencia va al CASINO?

- a. Nunca
- b. De vez en cuando
- c. Mensualmente (una o varias veces al mes)  → pasar a P.8.1. y 8.2
- d. Semanalmente (una o varias veces a la semana)

8.1. ¿Cuánto dinero gasta al mes en juegos de casino?

8.2. Cada vez que juega: ¿Cuánto dinero juega?

9.- ¿Utiliza o ha utilizado para jugar dinero previsto para otras cosas ?

- a. No  → pasar P. 10
- b. Si  → pasar a P. 9.1

9.1. ¿Qué cosas?

- a. Gastos personales
- b. Gastos familiares
- c. Dinero del Trabajo
- d. Otros

# amalajer

10.- ¿Ha pedido dinero para jugar?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces

11.- Juega para conseguir dinero.....	1	2	3	4	5
12.- Juega por entretenerse.....	1	2	3	4	5
13.- Juega porque lo hacen sus amigos.....	1	2	3	4	5
14.- Juega por las sensaciones que le produce.....	1	2	3	4	5
15.- Juega para olvidarse de sus problemas.....	1	2	3	4	5
16.- Juega porque no puede dejar de jugar.....	1	2	3	4	5

17.- Cuando no está jugando ¿piensa en el juego?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Continuamente

18.- Cuando no está jugando ¿piensa qué hacer para volver a jugar?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Continuamente

19. Cuando no está jugando ¿busca formas de conseguir dinero para jugar?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Continuamente



20. ¿Se siente nervioso cuando no puede ir a jugar como había previsto?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Siempre

21.- ¿Cómo suele jugar habitualmente?

- a. Sol@
- b. Con su cónyuge o pareja
- c. Con sus amigos y/o compañeros
- d. Con sus familiares

22.- Para ir a jugar, ¿Ha descuidado su trabajo?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Continuamente

23.- Para ir a jugar, ¿Ha tenido que descuidar alguna de sus obligaciones familiares?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Continuamente

24.- ¿Ha escondido a su familia que juega?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Siempre

25.- ¿Vuelve a jugar para recuperar el dinero?

- a. Nunca
- b. Algunas veces



- c. Muchas veces
- d. Siempre

26.- ¿Tiene o ha tenido deudas de juego?

- a. No
- b. Sí

27.- ¿Juega más tiempo o dinero del que había pensado antes de empezar a jugar?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Siempre

28.- ¿Ha pensado jugar menos o dejar de jugar?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Continuamente

29.- ¿Suele decir a la gente que ha ganado dinero con el juego aunque no sea verdad?

- a. Nunca
- b. Alguna vez
- c. Muchas veces
- d. Continuamente

### FIN DE LA ENTREVISTA Y AGRADECIMIENTOS

Muchísimas gracias por su colaboración. La información que nos ha proporcionado es de gran utilidad para nuestro estudio. Con el pretendemos mejorar la calidad en los servicios prestados y la atención a nuestros usuari@s.