

*Estudio descriptivo
del Programa de
prevención de Juego
de azar, virtual y de
apuestas
“CUBILETE”.*

Año 2017



Índice:

<i>1.- Introducción.....</i>	<i>pág. 3</i>
<i>2.-Objetivos.....</i>	<i>pág.7</i>
<i>3.- Metodología.....</i>	<i>pág.7</i>
<i>4.- Información del estudio.....</i>	<i>pág.7</i>
<i>5.- Instrumentos.....</i>	<i>pág. 8</i>
<i>6.- Sujetos.....</i>	<i>pág. 8</i>
<i>7.-Resultados.....</i>	<i>pág. .9</i>
<i>8.- Conclusiones.....</i>	<i>pág.17</i>
<i>9.-Bibliografía.....</i>	<i>pág.18</i>

La práctica de los juegos de azar está muy presente en nuestra sociedad. La facilidad para acceder al juego, la inmediatez de la recompensa y la falsa sensación de control del sujeto sobre sus resultados hacen que el juego suponga una conducta de riesgo. Para poder decir que una conducta se convierte en trastorno tenemos que identificar los criterios con el manual DSM-5, los cuales se detallan a continuación:

Los criterios diagnósticos de Trastorno por Juego de apuestas (F63.0) del DSM- 5 son:

A- Conducta problemática de juego de apuestas recurrente y persistente, que lleva a incapacidad o distrés clínicamente significativos, como sucede cuando el individuo exhibe 4 (o más) de los siguientes síntomas durante un período de 12 meses:

1.- Necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero para lograr la excitación deseada.

2.- Está inquieto o irritable cuando intenta interrumpir o detener el juego.

3.- Ha efectuado reiterados esfuerzos no exitosos para controlar, interrumpir o detener el juego.

4.- Está frecuentemente preocupado por el juego de apuestas (Ej.: pensamientos persistentes de revivir experiencias pasadas, planear la próxima sesión, pensar maneras de obtener el dinero para apostar).

5.- Juega frecuentemente cuando se siente con distrés (ej: desesperanzado, culpable, ansioso o deprimido).

6.- Después de perder dinero en el juego, vuelve con frecuencia otro día para intentar recuperarlo (rescatar o cazar las propias pérdidas).

7.- Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.

8.- Ha arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, oportunidades de trabajo y educativas o profesionales debido al juego.

9.- Confía en que los demás le proporcionen el dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

B- La conducta de juego de apuestas no puede ser atribuible a un episodio maníaco.

Los criterios diagnósticos cuando hablamos de Trastorno por Juegos de Internet son los siguientes:

1.- Preocupación por los juegos por Internet, que pasan a ser la actividad dominante.

- 2.- *Síntomas de abstinencia cuando se le impide jugar (irritabilidad, ansiedad o tristeza)*
- 3.- *Tolerancia: se necesitan cantidades mayores de tiempo para practicarlos.*
- 4.- *Intentos fracasados para controlar la participación en los juegos de Internet.*
- 5.- *Pérdida de interés en otros hobbies o aficiones y en otras formas de entretenimiento.*
- 6.- *Uso continuo de los juegos de Internet a pesar de conocer los problemas psicosociales que generan.*
- 7.- *Ha engañado a familiares, terapeutas y otros respecto a la cantidad de juego por Internet que practica.*
- 8.- *Uso de los juegos desarrollados, aunque su prevalencia creciente es universal por Internet para escapar o aliviar un humor negativo (por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa o ansiedad)*
- 9.- *Ha descuidado o perdido relaciones significativas, su empleo u oportunidades educativas o laborales debido a su participación en juegos por Internet.*

Existen diferentes factores que hacen que una persona sea más propensa a desarrollar el juego patológico, dentro de estos factores encontramos los siguientes: (Domínguez, 2009)

a) Factores predisponentes:

Nos los encontramos en el inicio de la conducta de juego y a su vez se dividen en factores personales, familiares y socio- ambientales. El aumento progresivo de jóvenes que se inician en la conducta de juego, ha hecho que los investigadores centren su atención en tratar de comprender cuales son los factores que facilitan ese contacto tan precoz con el juego así como aquellos aspectos que puedan estar relacionados con el desarrollo de una adicción a éste. Quizás los que hasta el momento han sido más estudiados son los factores de tipo familiar, el soporte social percibido, el uso de drogas y alcohol y los problemas de conducta. En el caso de adolescentes, algunos de los factores que predisponen al juego son el tener mucho dinero o carecer de él, tener mucho tiempo libre o tener problemas personales.

b) Otros factores que facilitan el problema del juego:

- *Gana un premio grande al inicio (lleva a una falsa expectativa de ganar en el futuro).*
- *Tiene fácil acceso a su juego de azar favorito.*
- *Tiene ideas erróneas sobre las probabilidades de ganar.*
- *No toma medidas para llevar un control de las ganancias y las pérdidas.*
- *Tuvo un cambio o pérdida reciente, como problemas en sus relaciones, divorcio, pérdida de trabajo, jubilación o la muerte de un ser querido.*

- *Se siente aburrido o solo frecuentemente, o le gusta correr riesgos y actúa sin pensar.*
- *Tiene problemas económicos.*
- *Tiene pocos intereses y pasatiempos, o siente que a su vida le falta dirección.*
- *Tiene antecedentes de problemas de salud mental, particularmente depresión y ansiedad.*
- *Ha sido víctima de maltrato o trauma.*
- *Tiene un padre o madre que también tiene (o ha tenido) problemas de juego.*
- *Tiene problemas de alcohol u otras drogas, juegos de azar o gasta demasiado dinero.*
- *Relaciona su autoestima con sus ganancias o pérdidas en el juego.*
- *Entre más factores se apliquen a la situación de la persona, más alta es la posibilidad de desarrollar problemas de juego.*

Los problemas de juego ocurren de una manera progresiva. Estos no son eventos aislados sino están relacionados unos con otros.

El juego, que hasta hace algunos años era una actividad básicamente realizada por adultos (Secades y Villa, 1998), se ha convertido en una conducta placentera que despierta el interés de los jóvenes, iniciándose en el juego de las máquinas tragaperras por entretenimiento y motivados por el dinero (Atienza, 2006). Además, con el uso de las TIC's, la adicción al juego ya no es exclusivamente aplicable a las máquinas tragaperras, sino que los videojuegos y el juego on-line son comportamientos también susceptibles de generar adicción (Echeburúa y De Corral, 2008; Salinas y Roa, 2002; Tejeiro, 2001).

El juego patológico merece cada vez más atención desde un punto de vista de la salud pública, ya que se está incrementando su prevalencia de esta adicción. Esta tendencia al alza, no sólo en Jaén sino en el resto de España y extranjero como fundamentan el estudio JOITIC en Barcelona, el estudio alemán KIGGS , aunque es cierto que no encontramos amplios estudios que se centren específicamente en esta materia.

A raíz de los estos estudios epidemiológicos se observa un incremento de la patología del juego de azar y del aumento del uso de medios tecnológicos. Este incremento afecta a la población en general, independientemente del sexo, raza, cultura y nivel socioeconómico. Sin embargo, hay una preocupación generalizada sobre la elevada incidencia de juego patológico en población de riesgo como jóvenes por lo que se insiste en la necesidad de programas educativos. De hecho, el porcentaje de adolescentes con esta patología en estos últimos años es relativamente más elevado que el de los adultos.(Becoña y Gestal)

Los resultados obtenidos en el estudio Cubilete 2014/2015 y 2015/2016 en la provincia de Jaén con jóvenes de entre 11 y 18 años revelan también el progresivo aumento del uso y abuso del juego patológico y de las nuevas tecnologías.

En concreto, basándonos en estos estudios Cubilete en años anteriores podemos observar un incremento en el uso de las redes sociales, de un 53.2 en 2015 a un 62.9 en 2016 y también se produce este aumento cuando contemplamos el uso del juego online que pasa de ser un 9.8% a un 20.9 %. La frecuencia con la que los/as jóvenes usan internet aumenta también significativamente de un año a otro.

Todos estos resultados muestran que este es un problema cada vez más arraigado en nuestra sociedad por lo que la prevención es fundamental para las actuales y siguientes generaciones.

Justificación del programa:

La labor de ALUJER no debe quedarse en la sola tarea asistencial. Es necesario, no sólo dispensar el tratamiento, sino que debemos ser capaces de prevenir antes de que aparezca esta enfermedad. De esta manera posibilitamos que la población escolar, en este caso, tenga la suficiente información como para minimizar el riesgo de padecer esta dependencia. Este objetivo podemos alcanzarlo a través de una intervención preventiva en el medio escolar. La prevención se convierte en un aspecto fundamental en el ámbito de las dependencias, por lo que creemos imprescindible que sea incluida dentro del proceso educativo.

A lo largo de estos años se ha constatado que la población afectada por la adicción al juego de azar ha ido cambiando sustancialmente. La media de edad ha descendido de forma notable. Cada vez recibimos en nuestra asociación a personas más jóvenes con problemas distintos a los de los adultos, siendo menos conscientes de ser dependientes y con mayor riesgo de abandono del tratamiento. Otra de las adicciones no tóxicas por las que nos demandan cada vez más información familiares de personas jóvenes es por conductas abusivas o de riesgo en juegos on-line, y internet y dispositivos electrónicos.

Probablemente la causa de estos cambios tenga relación con el hecho de que existen lagunas a la hora de limitar el acceso al juego y en la cercanía, todavía existente, de salas de juegos a los colegios e institutos. Otro factor que puede estar influyendo es el hecho de que los menores carecen de la información pertinente acerca de los peligros adictivos al juego de azar y virtual.

2.- Objetivos del programa:

1. Objetivo General:

1.1 Prevenir adicciones virtuales y al juego de azar en jóvenes escolarizados en Institutos de Jaén a través de la intervención con jóvenes y profesorado.

1.2 Objetivos Específicos:

1.2.1 Informar sobre riesgos y ofrecer mayor conocimiento de nuevas tecnologías y juegos de azar.

1.2.2 Fomentar conductas alternativas y ofrecer actividades de ocio y tiempo libre.

3.- Metodología del programa:

Con el fin de alcanzar los objetivos del programa se han llevado a cabo dos sesiones de carácter psico-educativos dirigidas por persona licenciada en psicología.

La metodología ha sido flexible, permitiéndonos observar las conductas del alumnado. Además esta flexibilidad nos ha hecho posible adaptarnos a características particulares de los alumnos y alumnas, ya que se han expuesto los contenidos de forma oral para dinamizar la participación, poder abrir debate y conocer así sus opiniones y valoraciones.

4. Información del estudio:

El presente estudio es un estudio descriptivo, que contempla los resultados obtenidos en un cuestionario presentado al alumnado en ambas sesiones. El estudio se fundamenta en la realización de dos sesiones informativas y explicativas para trabajar los objetivos señalados anteriormente.

5.- Instrumentos:

El instrumento básico utilizado ha sido el cuestionario, organizado en 22 preguntas en las cuales se recoge en un primer momento información personal y familiar, y después se detallan preguntas sobre tipos de gastos, tiempo en horas dedicado al ordenador, móvil y juegos online...

Dentro del cuestionario podemos encontrar preguntas para elegir distintas alternativas, o preguntas dicotómicas.

Se han realizado en dos sesiones de evaluación:

- *Al inicio de la intervención (primera sesión).*
- *Finalizada la intervención (segunda sesión).*

Además de este cuestionario hemos utilizado la observación directa, observando el comportamiento del alumnado y mediante preguntas abiertas hemos podido comprobar de forma general los conocimientos del alumnado, sus gustos y el tiempo que dedican a las nuevas tecnologías.

6.- Sujetos:

Este estudio descriptivo recoge los datos del alumnado de 8 Institutos de Educación Secundaria Obligatoria en la Provincia de Jaén.

En la primera sesión ha participado un total de 710 alumnos/as, con edades comprendidas entre 11 y los 19 años, siendo 364 de ellos hombres y 346 mujeres.

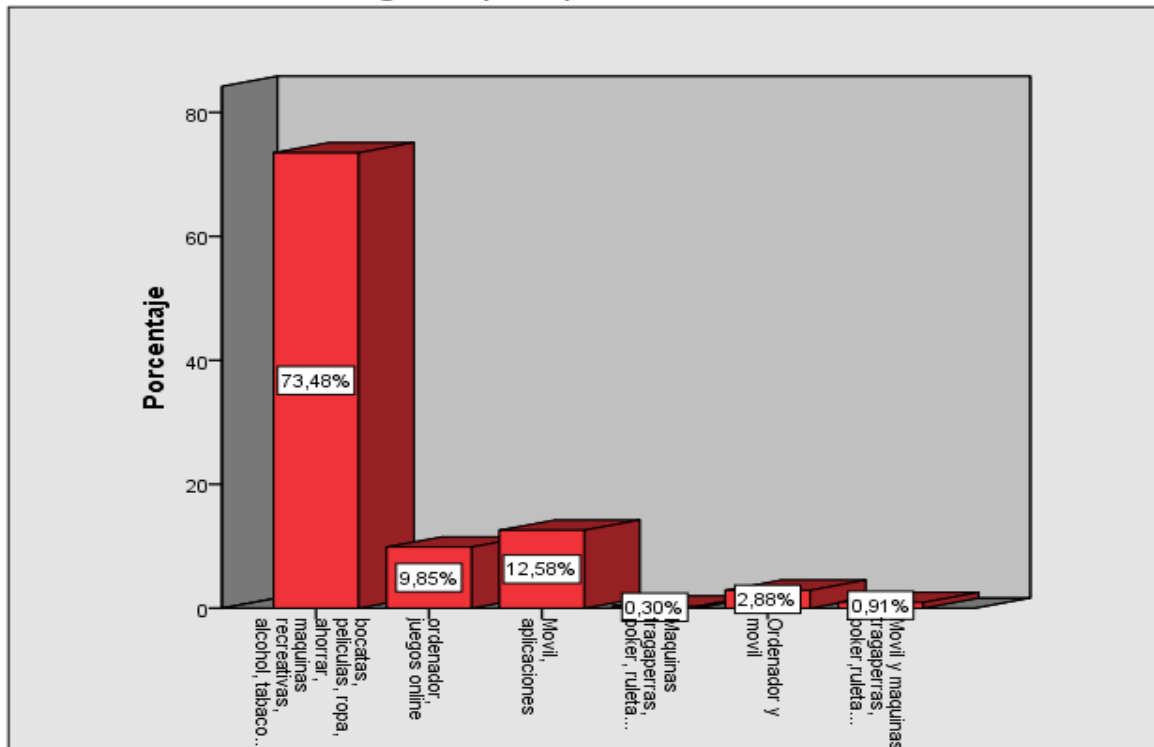
En la segunda sesión han participado un total de 613 alumnos/as con edades comprendidas entre 11 y 19 años, siendo 316 hombres y 297 mujeres en total.

El número de cuestionarios válidos ha sido menor que el de alumnos/as participantes en la intervención. En concreto se han beneficiado de las sesiones un total de 1364 alumnos/as.

7.- Resultados generales

Gastos principales del dinero					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bocatas, películas, ropa, ahorrar, máquinas recreativas, alcohol, tabaco...	970	67,7	73,5	73,5
	ordenador, juegos online	130	9,1	9,8	83,3
	Móvil, aplicaciones	166	11,6	12,6	95,9
	Máquinas tragaperras, póker, ruleta...	4	,3	,3	96,2
	Ordenador y móvil	38	2,7	2,9	99,1
	Móvil y máquinas tragaperras, póker, ruleta...	12	,8	,9	100,0
	Total	1320	92,2	100,0	
Perdidos	Sistema	112	7,8		
Total		1432	100,0		

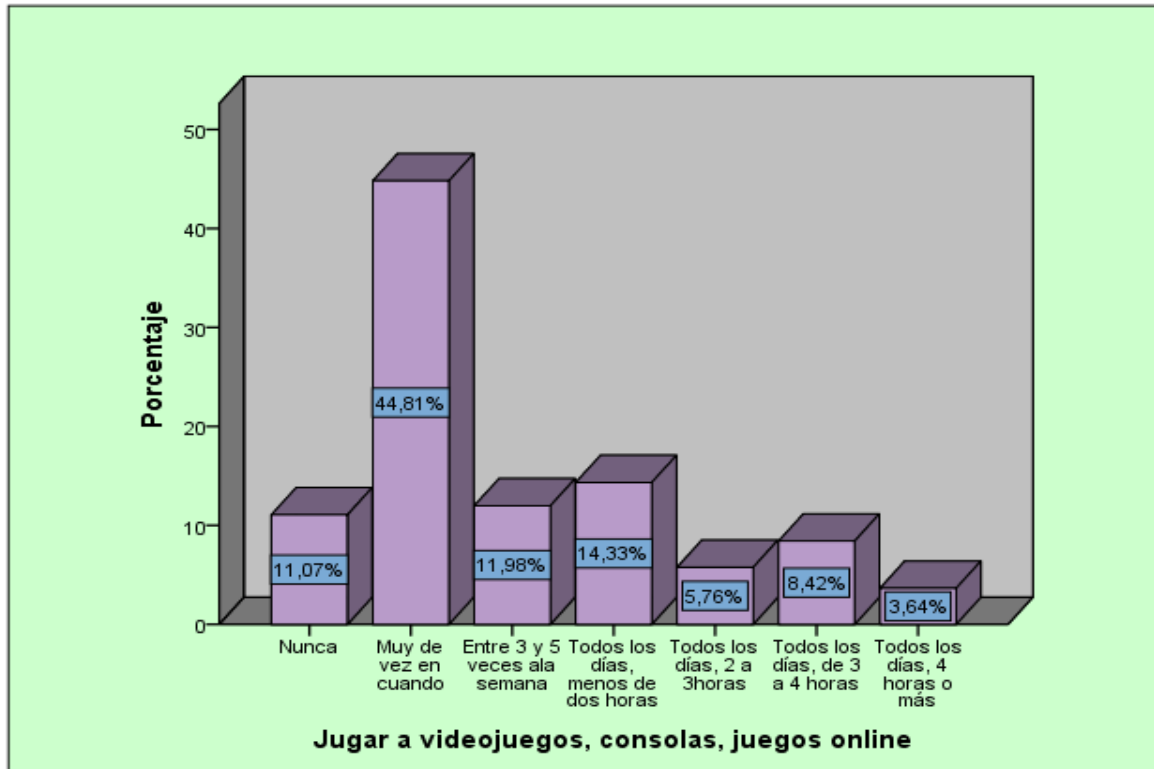
gastos principales del dinero



Jugar a videojuegos, consolas, juegos online

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	146	10,2	11,1	11,1
	Muy de vez en cuando	591	41,3	44,8	55,9
	Entre 3 y 5 veces ala semana	158	11,0	12,0	67,9
	Todos los días, menos de dos horas	189	13,2	14,3	82,2
	Todos los días, 2 a 3horas	76	5,3	5,8	87,9
	Todos los días, de 3 a 4 horas	111	7,8	8,4	96,4
	Todos los días, 4 horas o más	48	3,4	3,6	100,0
	Total	1319	92,1	100,0	
Perdidos	Sistema	113	7,9		
Total		1432	100,0		

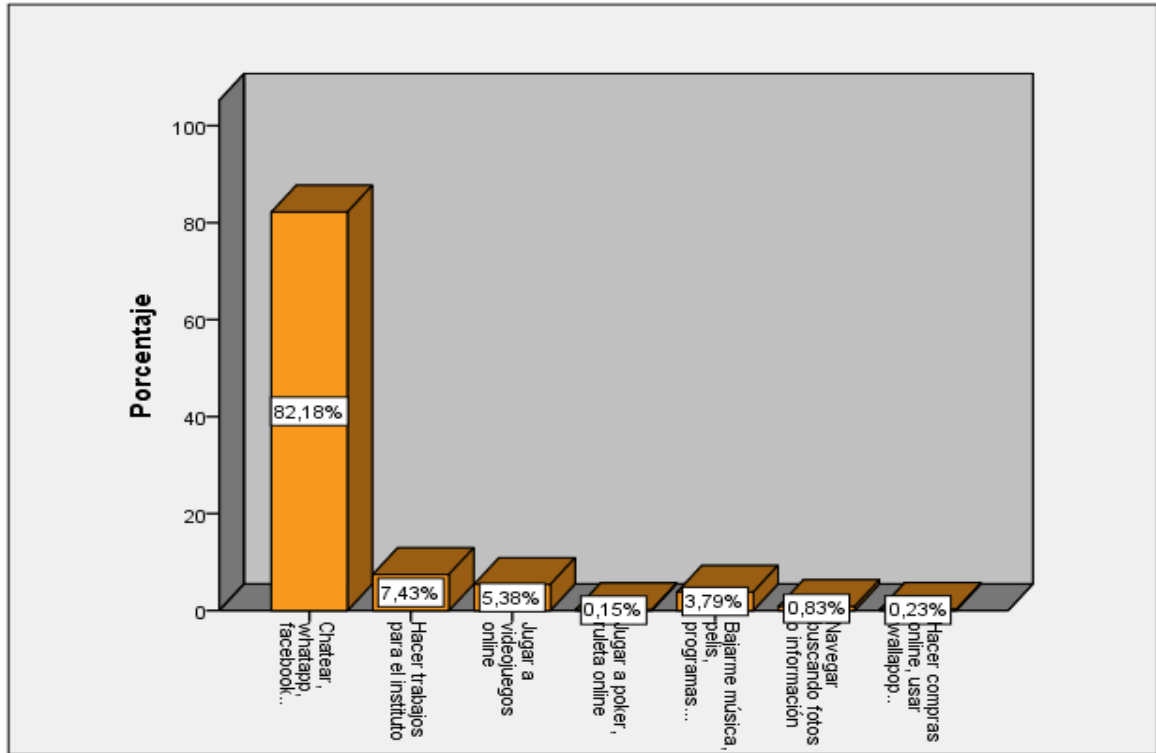
Jugar a videojuegos, consolas, juegos online



uso que le das a internet como 1º opción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Chatear,whatapp, facebook..	1084	75,7	82,2	82,2
	Hacer trabajos para el instituto	98	6,8	7,4	89,6
	Jugar a videojuegos online	71	5,0	5,4	95,0
	Jugar a póker, ruleta online	2	,1	,2	95,1
	Bajarme música, pelis, programas...	50	3,5	3,8	98,9
	Navegar buscando fotos o información	11	,8	,8	99,8
	Hacer compras online, usar wallapop..	3	,2	,2	100,0
	Total	1319	92,1	100,0	
Perdidos	Sistema	113	7,9		
Total		1432	100,0		

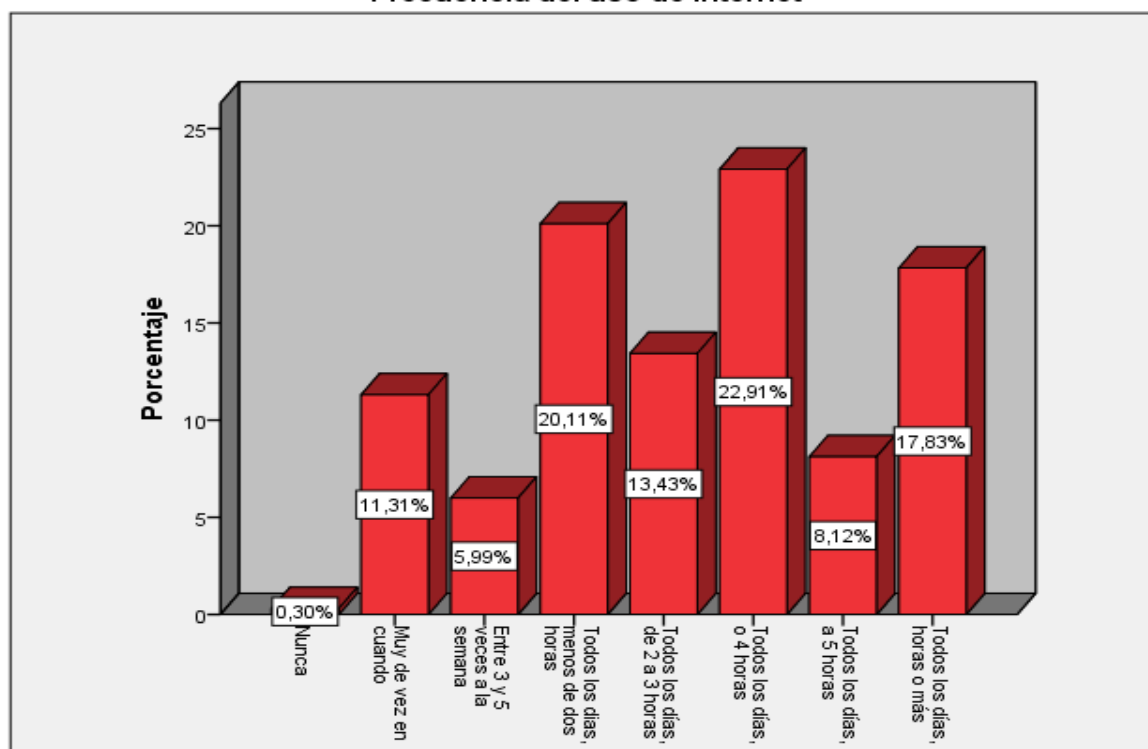
uso que le das a internet como 1º opcion



Frecuencia del uso de Internet

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	,3	,3	,3
	Muy de vez en cuando	149	10,4	11,3	11,6
	Entre 3 y 5 veces a la semana	79	5,5	6,0	17,6
	Todos los días, menos de dos horas	265	18,5	20,1	37,7
	Todos los días, de 2 a 3 horas	177	12,4	13,4	51,1
	Todos los días, 3 o 4 horas	302	21,1	22,9	74,1
	Todos los días, 4 a 5 horas	107	7,5	8,1	82,2
	Todos los días, 5 horas o más	235	16,4	17,8	100,0
	Total	1318	92,0	100,0	
Perdidos	Sistema	114	8,0		
Total		1432	100,0		

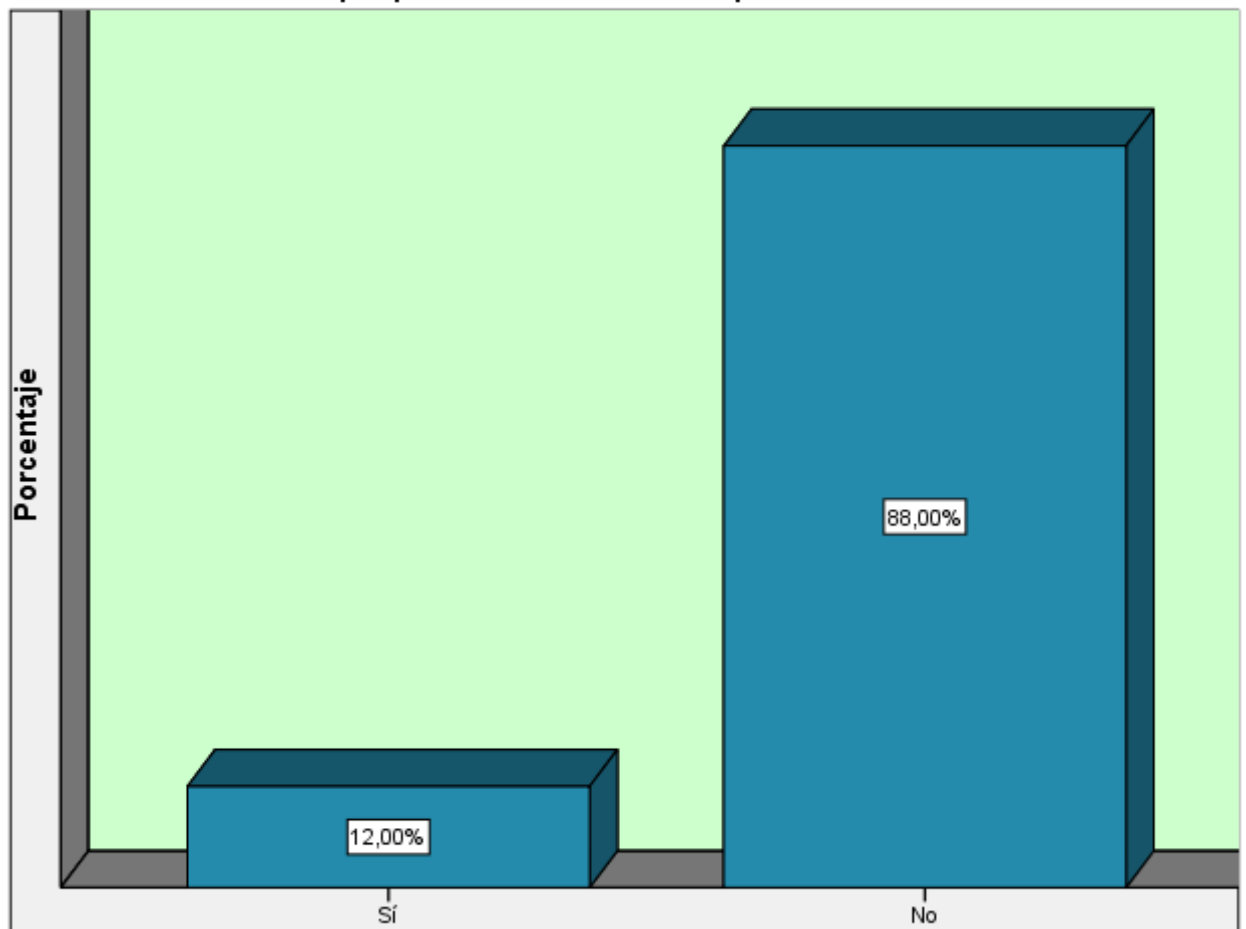
Frecuencia del uso de Internet



Crees que pasas demasiado tiempo en el ordenador

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	158	11,0	12,0	12,0
	No	1159	80,9	88,0	100,0
	Total	1317	92,0	100,0	
Perdidos	Sistema	115	8,0		
Total		1432	100,0		

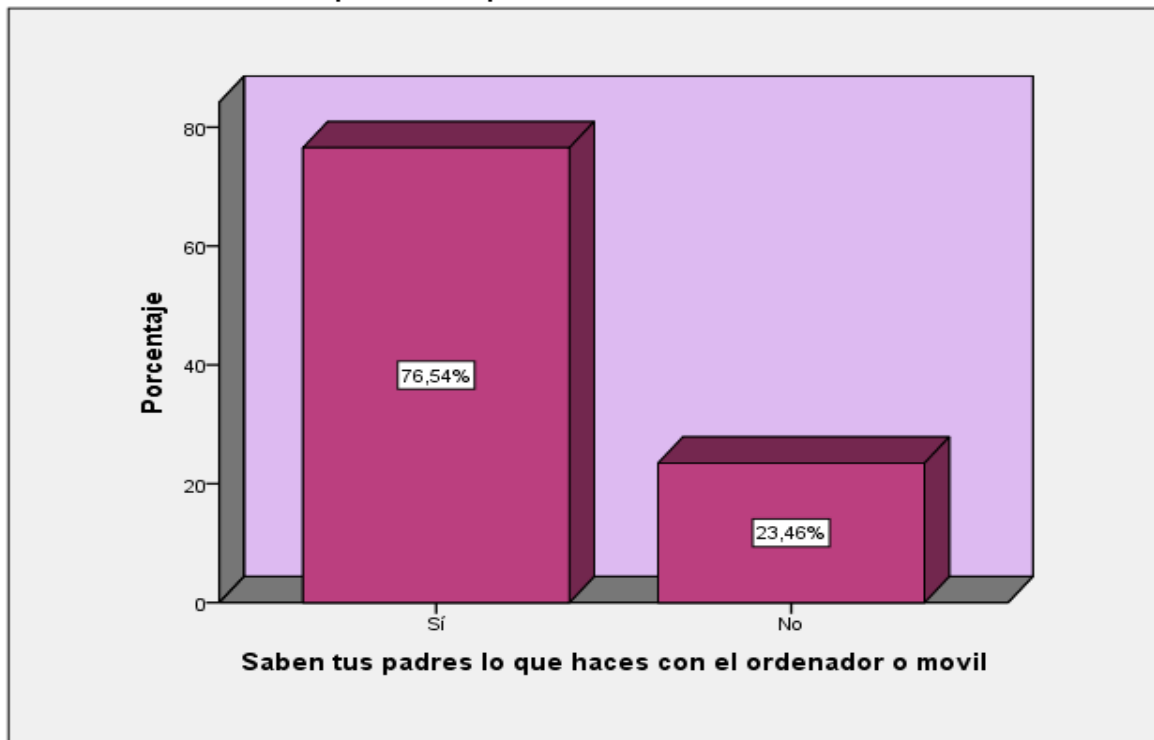
Crees que pasas demasiado tiempo en el ordenador



Saben tus padres lo que haces con el ordenador o móvil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	1008	70,4	76,5	76,5
	No	309	21,6	23,5	100,0
	Total	1317	92,0	100,0	
Perdidos	Sistema	115	8,0		
	Total	1432	100,0		

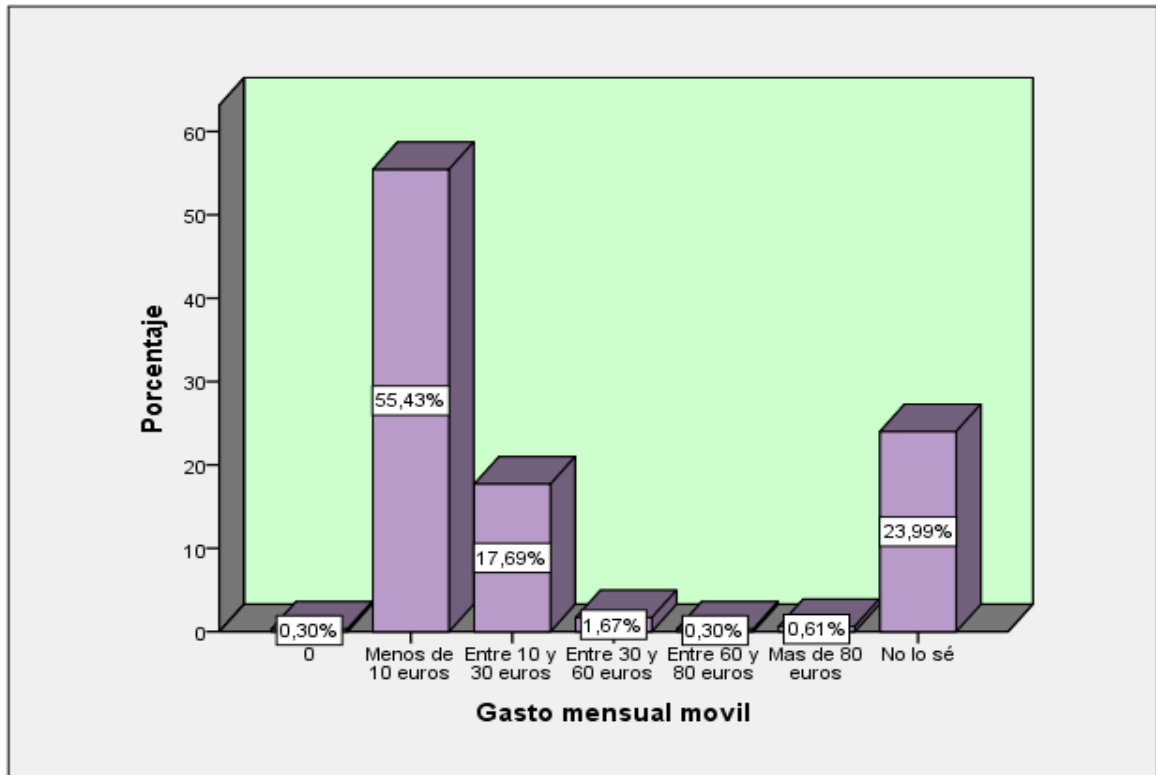
Saben tus padres lo que haces con el ordenador o movil



Gasto mensual móvil

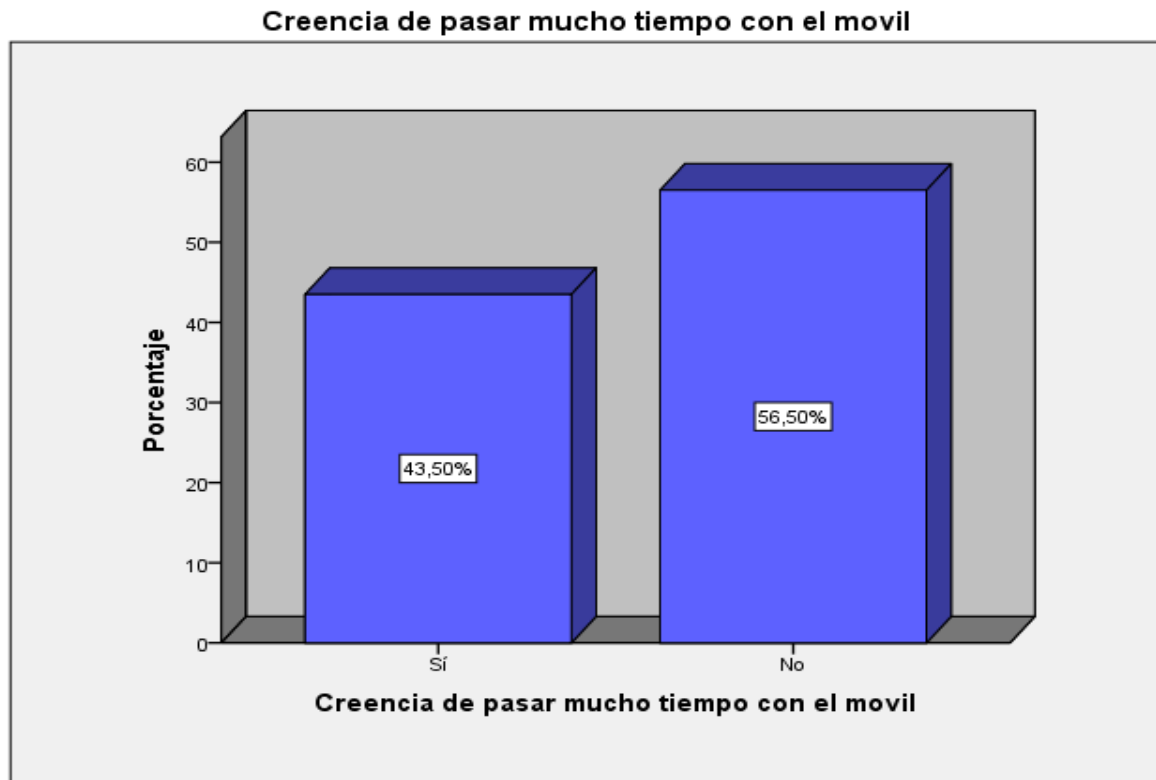
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0	4	,3	,3	,3
	Menos de 10 euros	730	51,0	55,4	55,7
	Entre 10 y 30 euros	233	16,3	17,7	73,4
	Entre 30 y 60 euros	22	1,5	1,7	75,1
	Entre 60 y 80 euros	4	,3	,3	75,4
	Mas de 80 euros	8	,6	,6	76,0
	No lo sé	316	22,1	24,0	100,0
	Total	1317	92,0	100,0	
Perdidos	Sistema	115	8,0		
Total		1432	100,0		

Gasto mensual movil



Creencia de pasar mucho tiempo con el móvil

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	572	39,9	43,5	43,5
	No	743	51,9	56,5	100,0
	Total	1315	91,8	100,0	
Perdidos	Sistema	117	8,2		
Total		1432	100,0		



8.-Conclusiones:

Tras analizar el conjunto de datos del presente estudio podemos observar un cambio importante en relación al juego de azar, en comparación a los estudios de los años anteriores del mismo estudio, ya que en 2015 la prevalencia del juego de azar en escolares era de 1,4%, en 2016 era del 1,3% y en el estudio actual el porcentaje ha disminuido al 1,2%, aunque estamos hablando de un porcentaje relativamente pequeño se observa una tendencia a la baja lo que puede ser un indicio de que el trabajo de la prevención en el ámbito escolar resulta efectivo, aunque no podemos olvidar que aun siendo un porcentaje de un 1,2% es un porcentaje alto ya que nos estamos refiriendo a que un 1,2% del alumnado en edad escolar dirige sus principales gastos a juegos de azar como póker o ruleta, con el correspondiente riesgo que esto supone para llegar a desarrollar un trastorno de juego patológico, con lo que nos plantea la necesidad de seguir trabajando en el ámbito de la prevención ya que aún hay que hacer un gran trabajo en este cambio.

Cuando hablamos del uso de internet no podemos ser tan optimistas ya que la tendencia con respecto a los años anteriores es al alza, en 2015 el uso de redes sociales era de 53,2, un 62,9 en 2016 y en el presente año nos encontramos con el uso de un 75,1% de las redes sociales, un incremento bastante importante, además en 2015 un 30,1 % usaba internet más de 3 horas en 2016 un 32,4% y en este presente estudio hemos podido comprobar que el 45 % del alumnado pasa más de 3 horas usando internet, un gran incremento del porcentaje en tan sólo un año.

En lo que respecta a la valoración que realizan los sujetos de si sus padres y madres conocen el uso que realizan a Internet, el porcentaje ha descendido con respecto al año pasado, en el que un 75,1% consideraba que sus padres sí lo sabían y en el año 2017 consideran que un 70,4% de sus progenitores conocen lo que hacen éstos/as. Todo esto revela la necesidad de prevenir un mal uso y/o abuso de internet ya que es mayor el número de jóvenes en edad escolar que pasa gran parte de su tiempo delante de una pantalla de móvil u ordenador y es vital que estos jóvenes aprendan a usar correctamente internet y que sepan identificar los peligros que se producen dentro de las redes sociales. Es, por ello, necesario y urgente ir concienciando a la sociedad de la gravedad de este problema y de la necesidad de implantar medidas para su control, así como de informar y prevenir también a los padres y madres.

9.- Bibliografía:

Domínguez Álvarez, A.M. (2007). Factores implicados en el juego patológico. En S. Moreno Mariscal (Coord.), Guía clínica. Actuar ante el juego patológico (págs. 49-57) Sevilla. Consejería para la Igualdad y Bienestar Social de la Junta de Andalucía.

Muñoz-Molina, Y. (2008). Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. Revista de Salud Pública, 10 (1), 150-159.

Secades, R. y Villa, A. (1998). El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia. Madrid: Pirámide.

Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B. y Tremblay, R.E. (2004). Adolescent gambling: Relationship with parent Gambling and parenting practices. Psychology of Addictive Behaviors, 18 (4), 98-401

Garrido, M., Jaén, P. y Domínguez, A. (2004) *Ludopatía y relaciones familiares*. Barcelona: Paidós.

<http://www.redalyc.org/html/2891/289131590001/>

<http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/171/173>

[http://www.juntadeandalucia.es/igualdadybienestarsocialopencms/system/bodies/Drogo dependencia/Publicacion/GUIA_CLINICA_JUEGO/GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOL OGICO.pdf](http://www.juntadeandalucia.es/igualdadybienestarsocialopencms/system/bodies/Drogo%20dependencia/Publicacion/GUIA_CLINICA_JUEGO/GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOL%20OGICO.pdf)

<http://www.drogasextremadura.com/archivos/manual.pdf>

<http://www.cop.es/colegiados/t-00932/juego.html>

https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjy1YHjysfVAhVCLhoKHbWbADAQFghPMAY&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F2698861.pdf&usg=AFQjCNE6YCI7CLJb2oFEnmWfLHN3p_gTfw

<https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/adolescentes/mal-uso-de-internet/>

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2648887>

<https://educacion.uncomo.com/articulo/como-afecta-internet-a-los-adolescentes-3492.html>

<http://cobbsuccessforall.com/wp-content/uploads/2014/05/Los-Adolescentes-y-el-uso-de-Internet.pdf>