



Trabajo Fin de Grado

Factores asociados al juego en máquinas tragaperras
en la población joven española.

Factors associated with gambling in slot machines in
the young Spanish population.

Autor

Melissa Melendez Rojano

Director

José Julián Escario Gracia

Facultad de Empresa y Gestión Pública
2019

Autor del trabajo: Melissa Melendez Rojano.

Director del trabajo: José Julián Escario Gracia.

Título del trabajo: Factores asociados al juego en máquinas tragaperras en la población joven española.

Titulación: Grado en Administración y Dirección de Empresas.

Resumen:

A partir de la legalización de los juegos de azar en el año 1977, la población española ha experimentado un cambio en su conducta a medida que el juego se ha implantado en la vida diaria de los ciudadanos mayores y menores de edad. **Objetivo:** Determinar los factores asociados a la decisión de jugar a las máquinas tragaperras de la población de entre 14 y 18 años y residentes en España. **Método:** Modelo de regresión logística donde la variable dependiente es si los jóvenes juegan o no a las máquinas tragaperras. Los datos necesarios para el modelo econométrico provienen de la encuesta ESTUDES 2014. **Resultados:** Factores como la edad, ser chico, recibir mayor renta semanal, la frecuencia de observar fumando al padre, recibir afecto de los amigos y fijar pocas reglas fuera de casa están asociados con la decisión de jugar; en cambio, el afecto recibido por parte de los padres y la fijación de reglas claras están asociados con la decisión de no jugar. **Conclusiones:** Este trabajo permite obtener una visión sobre los determinantes que llevan a los jóvenes a consumir productos de ocio, en este caso, las máquinas tragaperras, resaltando el efecto que los modelos parentales tienen sobre las decisiones de juegos de la población joven.

Palabras clave: Sector juego de azar, máquinas tragaperras, encuesta ESTUDES, regresión logística, modelos parentales.

Abstract:

Since the legalization of gambling in 1977, the Spanish population has changed its behavior as the gambling has been implemented in the daily life of adults and minors.

Objective: To determine the factors associated with the decision of playing slot machines for the population aged 14 to 18 and resident in Spain. **Method:** Multivariate logistic regression to predict if young people decide to play slot machines or prefer not to play. The data required for the logistic regression were obtained from the ESTUDES 2014 survey. **Results:** Factors such as age, being boy, receiving more weekly income, the frequency with which young people observe their fathers smoking, warmth of friends and less monitoring outside home are associated with playing slot machines. However, parental warmth and monitoring are not associated with playing slot machines. **Conclusions:** The current work provides the factors associated with playing slot machines in young population, emphasizing the parental style's effect on the young population.

Keywords: Gambling sector, slot machines, ESTUDES survey, logistic regression, parental style.

Listado de abreviaturas

APA: American Psychiatric Association.

CCAA: Comunidades Autónomas.

DGOJ: Dirección General de Ordenación del Juego.

IAE: Impuesto sobre Actividades Económicas.

IBI: Impuesto sobre Bienes Inmuebles.

IRPF: Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas.

IS: Impuesto sobre Sociedades.

IVA: Impuesto sobre el Valor Añadido.

ONCE: Organización Nacional de Ciegos Españoles.

OR: Odds Ratio.

SELAE: Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.

UC3M: Universidad Carlos III de Madrid.

Índice

Resumen

Abstract

Listado de abreviaturas

1. Introducción	5
2. Marco teórico	7
2.1. Marco legal del sector del juego	7
2.2. Importancia económica del sector del juego.....	8
2.3. Aspecto sociocultural del sector del juego y juego patológico.....	14
3. Análisis empírico.....	19
3.1. Datos	19
3.2. Análisis descriptivo.....	20
3.3. Metodología	28
3.4. Resultados: Análisis econométrico	31
3.5. Discusión: Estilos parentales.	35
4. Conclusiones, implicaciones y limitaciones.....	37
5. Bibliografía.....	38
6. Anexos.....	41
6.1. Anexo I.	41
6.2. Anexo II.	42
6.3. Anexo III.....	43
6.4. Anexo IV.....	44
6.5. Anexo V.....	45
6.6. Anexo VI.....	46

1. Introducción

La población joven del siglo XXI ha nacido y se ha criado en compañía de las nuevas tecnologías, lo que lleva a dichos avances tecnológicos a tener un papel casi protagónico en el desarrollo de las decisiones de juego de azar en los jóvenes de entre 14 y 18 años. Aunque, el porcentaje de la población que prefiere esta opción de juego está en aumento, lo cierto es que, en los estudios clínicos realizados desde la legalización de los juegos de azar en España hasta nuestros días, la gran mayoría de los jóvenes involucrados en el sector del juego de azar a nivel nacional, siguen prefiriendo las máquinas tragaperras como juego de iniciación.

En España, todas las modalidades de juego de azar están prohibidas a los jóvenes menores de edad, aun así, esto no les frena a acceder al juego. En general, los jugadores, sin importar su edad, deciden jugar por multitud de factores, tanto personales como sociales, entre otras cosas, porque desde que el sector del juego ha sido legalizado, no era considerado en sus inicios como algo negativo, y sigue siendo considerado como una forma de entretenimiento social; por ello, el objetivo principal de este trabajo consisten en determinar cuáles son los componentes sociodemográficos, personales y académicos que llevan a los jóvenes residentes en España, de entre 14 y 18 años a decidir sobre jugar o no a las máquinas tragaperras.

Para determinar los factores que influyen en la decisión de juego a nivel nacional, hago uso de la encuesta ESTUDES 2014; en el cuestionario, la frecuencia de juego está clasificada dentro de un rango que va desde los no jugadores a aquellos que juegan casi todos los días, por lo que divido a los encuestados en dos grupos: jugadores y no jugadores.

Haciendo una revisión de la bibliografía previa, los estudios realizados hasta la fecha tratan en su mayoría sobre las características de jugadores patológicos mayores de edad con un modelo de recolección de datos basados en entrevistas con los jugadores, también, existen estudios relacionados con jóvenes a nivel de Comunidad Autónoma (Becoña *et al.*, 2001; Blanco *et al.*, 2015). Otros estudios e informes tratan sobre la comorbilidad del juego patológico en población adolescente y adulta, es decir, la asociación del juego con suicidios, adicción al alcohol y a las drogas, a nuevas tecnologías y al sexo (Jiménez *et al.*, 2009; Verdura *et al.*, 2011; Verdura *et al.*, 2015). Por lo que este trabajo ofrece una visión a nivel nacional, con una muestra

representativa, sobre lo que lleva a los jóvenes a usar las máquinas tragaperras como alternativa de ocio.

El presente trabajo se distribuye de la siguiente manera: en el apartado 2 se encuentra el marco teórico sobre los aspectos legales, económicos y socioculturales del sector del juego. En el apartado 3 se presenta el análisis empírico, explicando de dónde provienen los datos objeto de estudio, su análisis descriptivo, el diseño del modelo de regresión resultante y la asociación de los estilos parentales sobre las decisiones de juego en los jóvenes; por último, en el apartado 4 apporto las conclusiones, implicaciones y limitaciones del trabajo.

2. Marco teórico

2.1. Marco legal del sector del juego

Los juegos de azar constituyen hoy en día, un elemento de tradición en la sociedad española. En la época anterior a la Transición Española, los juegos de azar estaban prohibidos, y su penalización estaba recogida en los artículos 349 y 350 del Código Penal de 1944, en los cuales eran castigados los propietarios de casas de juego y los jugadores, con multas económicas y en caso de reincidencia, con multas de mayor cuantía y la cárcel. Su legalización se efectúa con celeridad mediante el Real Decreto Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, con “finalidades de interés social y de defensa de los intereses fiscales” (RDL 16/1977, de 25 de febrero), ya que, como explica el RDL 16/1977, su legalización “impulsa el sector turístico” y tiene como propósito la “defensa y fomento de los intereses fiscales”, es decir, esta Ley se aprueba para atraer el turismo y al jugador nacional que se dirigía a países extranjeros limítrofes para apostar (Chóliz y Sáiz-Ruiz, 2016), además de eliminar la “penalización existente” establecida en los artículos mencionados anteriormente (Cases, 2011).

Antes de que la regulación del juego de azar pasara a manos de las Comunidades Autónomas, mediante el Real Decreto Ley 16/1977 el Estado tomó el control sobre la regulación del juego en España, otorgando las autorizaciones administrativas necesarias para favorecer el establecimiento de los juegos de casino, el bingo y las máquinas recreativas (Cases, 2011), y con el Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, surge la Comisión Nacional del Juego “como órgano central de coordinación, estudio y control de las actividades relacionadas con los juegos de azar”; un año después, mediante el Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre, se modifican la composición y las competencias de la Comisión Nacional del Juego, asignándola al Ministerio del Interior (Cases, 2011).

Debido al volumen de trabajo de la Comisión, se crea mediante el Real Decreto 1086/1978, de 2 de mayo, el Gabinete Técnico de la Comisión Nacional del Juego, encargado de la “preparación y ejecución de los acuerdos de la comisión nacional del juego” (Cases, 2011; RD 1086/1978, de 2 de mayo).

En 1993 desaparece el Gabinete Técnico de la Comisión Nacional del Juego como consecuencia de la transferencia de las competencias de los juegos de azar a las CCAA y la reestructuración del Ministerio de Interior. Dicha transferencia empieza en aquellas que se amparan en el artículo 151 de la Constitución Española adoptando la vía rápida de acceso a la autonomía, sobre aquellas actividades que no habían sido atribuidas exclusivamente al Estado, como son los casinos, juegos y apuestas. A partir de entonces, a medida que el resto de CCAA fueron formándose, comenzaron a solicitar la competencia sobre dichas actividades (Cases, 2011).

Actualmente, tanto el estado como las CCAA tienen competencias sobre la comercialización de distintas categorías de juegos de azar. En el caso del estado, a través de la Dirección General de Ordenación del Juego, se encarga del juego de azar online de ámbito estatal, rifas y concursos¹, los juegos de carácter ocasional siendo aquellos que no hacen parte de la actividad principal de la empresa que la gestiona, las actividades de juego transfronterizas siendo “las realizadas por las personas físicas o jurídicas radicadas fuera de España que organicen u ofrezcan actividades de juegos a residentes en España”, y las actividades de juego de loterías y apuestas que son competencia de SELAE y ONCE, siendo juegos sujetos a reserva de actividad, salvo la ONCE, cuya actividad está supervisada por el Consejo de Protectorado de la ONCE (DGOJ, 2017c; DGOJ, 2019b; Ley 13/2011). En cambio, las CCAA asumen la regulación de los juegos de casino, bingo, máquinas de azar, apuestas, juego online autonómico, loterías de ámbito autonómico y otros juegos de carácter tradicional (DGOJ, 2017c).

2.2. Importancia económica del sector del juego

El análisis económico del sector del juego en España resulta complejo, debido a que existen discrepancias en la fecha de presentación de informes y revisión de los mismos,

¹ Según la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, las rifas consisten en la “adjudicación de uno o varios premios mediante la celebración de un sorteo o selección por azar, entre los adquirentes de billetes, papeletas u otros documentos o soportes de participación, diferenciados entre si, ya sean de carácter material, informático, telemático o interactivo, en una fecha previamente determinada, y siempre que para participar sea preciso realizar una aportación económica”.

Los concursos consisten en “aquella modalidad de juego en la que su oferta, desarrollo y resolución se desarrolla por un medio de comunicación ya sea de televisión, radio, internet u otro, siempre que la actividad de juego esté conexas o subordinada a la actividad principal”, siempre y cuando el concursante realice “un desembolso económico para participar, ya sea directamente o por medio de llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto o cualquier otro procedimiento electrónico, informático o telemático, en el que exista una tarificación adicional”.

por lo que no existe homogeneidad en los datos reflejados por el sector público y el privado. Aún así, hago uso de los datos del “Anuario del Juego en España 2018”, realizado por Gómez y Mazón, editado por la Universidad Carlos III de Madrid y la fundación CODERE, y del “Informe anual: Datos del mercado español de juego 2017” de la Dirección General de Organización del Juego (el primero ofrece información del 2017 y parte del 2018, el segundo del año 2017) con el fin de ofrecer una visión aproximada del sector.

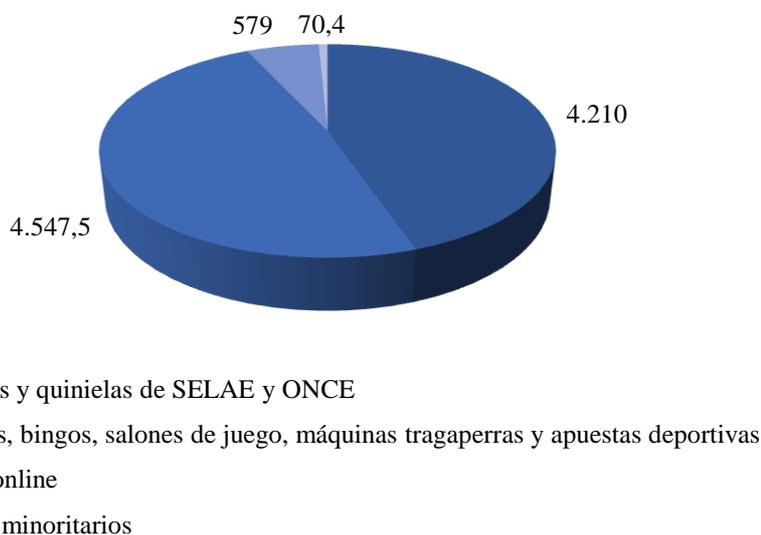
La aportación del sector del juego de azar al PIB español según las diferentes ediciones del “Anuario del juego en España” ha sido del 2,5% en el periodo 2013-2014, aproximadamente el 3% en 2015-2016, hasta situarse en 0,9% en 2018 (Gómez y Lalanda, 2018; Grupo CODERE, 2019; UC3M, 2016). A pesar de ello, el “juego real” o margen de juego de las empresas experimenta un incremento desde 2015 de 7,97% (obtenido a partir de los datos proporcionados por el “Anuario del juego en España 2018”), lo que se puede interpretar como que existen otros sectores económicos que ayudan en mayor medida a la riqueza del país, teniendo en cuenta que el margen de juego del sector experimenta un incremento durante el periodo 2014-2017 (Chóliz y Mazón, 2011; DGOJ, 2017a).

Antes de proceder a la explicación de los datos económicos es necesario definir algunos términos como juego real o margen de juego, cantidades jugadas y premios. En este trabajo, teniendo en cuenta las definiciones de la DGOJ y el informe editado por la fundación CODERE y UC3M, se considera como cantidades jugadas al importe en euros que los jugadores utilizan para jugar, los premios son los beneficios que obtienen los jugadores después de haber jugado una determinada cantidad de dinero; el juego real o margen de juego es la diferencia entre las cantidades jugadas menos los premios, es decir, el beneficio de las empresas públicas o privadas del sector del juego que prestan sus servicios a jugadores.

Para tener una idea de las cifras del sector, según los datos del “Anuario del juego en España 2018”, en 2017 las cantidades jugadas ascienden a 41.828,6 millones de euros, los premios atribuidos a los ganadores son de 32.421 millones de euros, y el juego real es de 9.408 millones de euros de los cuales la mayor parte pertenece a loterías y quinielas de los operadores públicos SELAE y ONCE (4.210 millones de euros) y a los casinos, bingos, salones de juego, máquinas en hostelería y apuestas deportivas gestionadas por operadores privados (4.547,5 millones de euros), corresponde al juego

online 579 millones de euros y a otros juegos minoritarios 70,4 millones de euros (Gráfico 2.1).

Gráfico 2.1. Distribución del juego real según el tipo de juego (millones de euros).



Fuente: Elaboración propia en base al informe “Anuario del juego en España 2018”

Respecto al empleo, el sector experimenta una evolución positiva en el volumen total de empleo desde 2015, lo que se traduce 46.424 puestos directos de trabajo en el sector privado en 2017, en cambio, en 2017 ONCE y SELAE reducen ligeramente sus volúmenes de empleados, situándose en 19.897 y 18.381 empleos directos respectivamente. En total, el sector contribuye a la cifra total de empleo en 2017 con 84.702 puestos directos y 167.400 empleos indirectos (Gómez y Lalanda, 2018).

El sector del juego de azar está sujeto a una gran variedad de impuestos. Aquellos que soportan las empresas son los recogidos por la ley estatal sobre regulación del juego (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego), las leyes autonómicas de juego presencial y online, y los tributos comunes a todas las empresas del país (IS, IRPF, IVA, IAE, IBI,...); por otra parte, se encuentran los impuestos a los que están sometidos los jugadores premiados en los juegos (Gómez y Lalanda, 2018).

Tomando como base el juego real, el sector del juego de azar contribuye mediante impuestos específicos sobre el juego en 1.657 millones de euros en 2017, de los cuales 450,5 millones de euros recaen sobre los ganadores en los juegos, 55,7 millones de euros sobre las empresas públicas (SELAE), 58,2 millones de euros son recaudados del juego online, y el resto sobre las empresas privadas del sector, que contribuyen a través

de impuestos por la gestión del juego destinando el 24% de sus beneficios (1.094 millones de euros). La recaudación del sector privado es el siguiente: 68 millones de euros pagan los casinos, los bingos una cantidad de 229,8 millones de euros, las máquinas recreativas aproximadamente 760 millones de euros, las apuestas deportivas 31,6 millones de euros, y las rifas y tómbolas 3,5 millones de euros (Gómez y Lalanda, 2018).

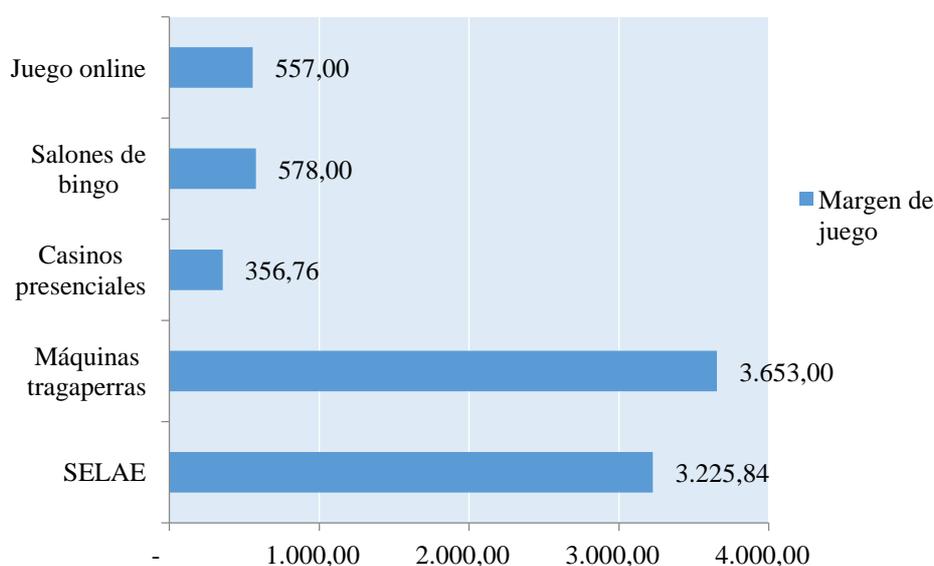
En línea con la carga impositiva del sector, es interesante conocer los siguientes datos: los beneficios de SELAE van a las arcas del estado, específicamente la cantidad de 1.552 millones de euros; parte de esos beneficios (30 millones de euros) van destinados a entidades de carácter social. Se transfieren a entidades de fútbol como la Real Federación Española de Fútbol parte de la recaudación de las apuestas mutuas deportivas. Las cotizaciones sociales del juego privado se estiman en 232,8 millones de euros (Gómez y Lalanda, 2018).

Tal como señala el informe editado por la UC3M y la fundación CODERE, “el juego no es un mercado homogéneo”, por lo que existen segmentos que ofrecen mayor margen de juego en millones de euros. En el año 2017, aquellos que han obtenido un mayor margen de juego han sido los juegos comercializados por SELAE, las máquinas tipo “B” presentes en el sector de la hostelería y salones de bingo (Gómez y Lalanda, 2018) (Gráfico 2.2), a pesar de ello, hay que destacar el incremento del volumen de ingresos que presenta el sector del juego online, salones y apuestas deportivas, en cambio, los casinos, bingos, máquinas “B” en hostelería, y las apuestas deportivas de SELAE tienen cada vez menor peso dentro del sector del juego, con respecto a otros juegos aunque en términos monetarios son los segmentos que más aportan (Gómez y Lalanda, 2018; DGOJ, 2017a).

Atendiendo a las variedades de juego ofrecidas por SELAE, los cuatro grandes grupos son lotería nacional, juego activo, apuestas hípcas y apuestas deportivas. Dentro de la lotería nacional, el Sorteo de Navidad es el que más cantidades jugadas registra (2.759,7 millones de euros), en cuanto a cantidad le sigue de cerca dentro del juego activo La Primitiva (1.355,6 millones de euros); entre las apuestas deportivas destaca La Quiniela, pero con una cantidad jugada en 2017 de 212,6 millones de euros, cifra muy lejana a las mencionadas anteriormente. El Sorteo de Navidad experimenta un incremento desde 2014, dándose una situación opuesta en La Primitiva y La Quiniela. (DGOJ, 2017a).

En relación a las máquinas tipo “B”, no existen informes recientes de la DGOJ sobre el margen de juego que ofrece, únicamente sobre las unidades existentes, además, el número se basa en estimaciones porque en informes anteriores disponen de datos de unas pocas CCAA; por tanto, actualmente existen 183.409 máquinas y las CCAA en las que mayor cantidad hay son Cataluña, Andalucía, Comunidad Valenciana y Madrid. (DGOJ, 2017a).

Gráfico 2.2. Operadores y modalidades de juego con mayor volumen de margen de juego durante el año 2017 (millones de euros).



Fuente. Elaboración propia en base a los datos proporcionados por el “Anuario del juego en España 2018” y el “Informe anual: Datos del mercado español del juego 2017”.

Según el “Anuario del Juego en España 2018”, existen en España 199.410 máquinas operativas según los datos de las patronales sectoriales y 196.200 según datos de las comunidades autónomas. Siguiendo con los datos de las patronales, el 79,5% de las máquinas se encuentran en bares y restaurantes, 18,7% en salones de juegos y 1,7% en bingos. Debido a la diferencia de datos proporcionados por la patronal y las CCAA, el margen de juego que se presenta en el Anuario es orientativo, siendo de 3.653 millones de euros, también es orientativa la cantidad que corresponde a bares y restaurantes (2.887 millones de euros), salones de juegos (621 millones de euros) y bingos (145 millones de euros) (Gómez y Lalanda, 2018; DGOJ, 2017a).

Los salones de bingo experimentan un aumento en las cantidades jugadas en 1.975 millones de euros en 2017, sin llegar al volumen de 2011 (1.995 millones de euros) después de observar una reducción de las cifras durante el periodo 2011-2014. Lo mismo sucede con el margen de juego que incrementa desde 2015 hasta situarse en 578 millones de euros. Comparando el juego online y el presencial, los salones presenciales contribuyen en más del 95% en el margen de juego, sin olvidar que el sector online va ganando terreno año tras año. Desde 2016 presenta un repunte el número de salas hasta situarse en 313 en 2017, además, las CCAA que más tienen son: Comunidad Valenciana, Madrid, Cataluña, Andalucía y Canarias (DGOJ, 2017a).

El sector del juego online presenta una trayectoria creciente tanto en cantidades jugadas como en margen de juego desde 2012. La Ley que regula este tipo de juego entra en vigor el día 29 de mayo de 2011, por medio de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, cuya finalidad es regular el juego estatal online, sin perjuicio de las normas que establezcan las CCAA, además de proteger el orden público, evitar el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo. Siguiendo con los datos económicos, alcanza un margen de juego de 557 millones de euros en 2017 y de 699 en 2018, lo que supone un incremento del 25,48%. Los depósitos y las retiradas en 2017 son de 1.640 y 1.096 millones de euros, respectivamente. Las cuentas activas como los jugadores activos van en aumento desde su regulación, siendo en 2017 de 2.304.257 y 1.392.146 respectivamente. (DGOJ, 2018). Atendiendo al tipo de operador/regulador (SELAE, DGOJ, CCAA y ONCE), es la DGOJ quien más contribuyen al margen de juego, seguido de lejos por SELAE, CCAA y once, respectivamente (DGOJ, 2017c).

Los casinos presenciales tienen un margen de juego de 356,76 millones de euros en 2017, un 4,15% más que el periodo anterior, y las cantidades jugadas son de 1.545 millones de euros. Las comunidades autónomas que más contribuyen al margen de juego son Cataluña, Madrid, Comunidad Valenciana, Andalucía y Canarias, destacando en todas ellas su incremento en el periodo 2012-2017. En relación con el número de visitantes, se observa un aumento desde 2012, hasta llegar a los 5.336.459 visitantes en 2017 (DGOJ, 2017c). En los casinos existen mesas y máquinas tipo “C”, siendo las últimas aquellas que “a cambio de una determinada apuesta, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar”, es decir, “que no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores” (Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre); contribuyendo las mesas al margen de juego en un

55,6% y las máquinas en un 44,32% en 2017, destacando el mayor peso que están consiguiendo las máquinas en dicho margen año tras año (DGOJ, 2017c).

2.3. Aspecto sociocultural del sector del juego y juego patológico

Los datos económicos del sector del juego muestran su contribución a la economía nacional, contribuyendo a la recaudación del Estado, pero ¿qué consecuencias sociales tiene el juego de azar? En la sociedad española, jugar a juegos de azar está bien valorado debido a que es utilizado como una forma de diversión con amigos o familiares desde edades muy tempranas, como puede observarse en los salones de juegos que inundan la geografía española (Blanco *et al.*, 2015); el inconveniente se presenta cuando el juego pasa de ser una actividad de ocio a una conducta problemática o patológica que afecta al ludópata en su entorno “familiar, laboral, legal y social” (Blanco, 2016).

El juego patológico es considerado como categoría diagnóstica en el año 1980 (Blanco *et al.*, 2015) por la *American Psychiatric Association* (DSM – III, 1980), al ser una conducta que genera adicción a pesar de que no intervienen “sustancias químicas como los opiáceos, ansiolíticos, nicotina o alcohol” (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, 2019; Salaberría *et al.*, 1998). Según la traducción realizada en el informe “Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española 2017” de la DGOJ, la APA, en el último Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales (DSM – V, 2013) recoge las características que deben darse para diagnosticar al individuo como jugador patológico, entre ellas se encuentran:

1. Preocupación excesiva por el juego.
2. Necesidad de apostar mayores cantidades de dinero para conseguir la excitación deseada.
3. Fracaso repetido por controlar o detener esta conducta e inquietud cuando se pretende este objetivo.
4. Inquietud o irritabilidad cuando se intenta reducir o parar el juego.
5. Utilización del juego para escapar de estados emocionales negativos.
6. Persistencia en esta actividad con el fin de intentar recuperar el dinero perdido.
7. Mentir sistemáticamente a las personas del entorno más cercano para ocultar la conducta de juego y los problemas derivados de ella.
8. Arriesgar o perder las relaciones interpersonales debido a esta conducta.

9. Tener la confianza en que los demás van a seguir proporcionando recursos económicos para salir de las situaciones desesperadas.

La ponderación que utiliza la APA para clasificar a los individuos son:

- 1-3 síntomas: grupo de alto riesgo.
- 4-5 síntomas: trastorno leve.
- 6-7 síntomas: trastorno moderado.
- 8-9 síntomas: trastorno grave.

Tal como señalan algunos autores, la adicción al juego no surge como algo aislado, sino que es una combinación de varios factores. Blanco *et al.* (2015) señalan que los factores son “individuales, familiares y socioculturales” y (Salaberría *et al.*, 1998) añade el factor económico, siendo todas ellas determinantes en el desequilibrio físico y mental del ludópata.

El juego de azar entra en la vida de las personas desde edades tempranas, sobre todo desde la niñez, como una forma de entretenimiento, lo que lleva a la aceptación del mismo por parte de la sociedad para convertirse en algo “cotidiano” (Chóliz y Sáiz-Ruiz, 2016; Blanco *et al.*, 2015). En muchos relatos de las personas adictas al juego, explican que el juego empieza como algo inocente y sencillo como ir al bar e introducir en la máquina tragaperras (máquina tipo “B”) el cambio de la consumición en el local donde se encuentra la máquina (Blanco *et al.*, 2015), es por ello que Blanco *et al.*, (2015), y Chóliz y Sáiz-Ruiz (2016) consideran que “la accesibilidad al juego”, en especial a estas máquinas, “la aceptación social, la difusión del juego y la laxitud en las restricciones legales” permiten desarrollar conductas adictivas, porque, a pesar de que exista a nivel nacional el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, además de registros autonómico para prohibir la entrada a los casinos, bingos y salones de juego a las personas que así lo prefieran por motivos de adicción, no existe un control sobre quién accede a las máquinas tragaperras (Chóliz y Sáiz-Ruiz, 2016; DGOJ, 2019a) .

Aunque, en la actualidad existe un ligero incremento de adictos al juego online desde que se legalizara el juego en España (Gómez, 2017), la variedad que tiene mayor cantidad de adictos son las máquinas tragaperras. En la legislación nacional sobre el juego se distinguen las máquinas tipo “A”, “B” y “C”, de las cuales, las que generan mayor adicción son las dos últimas. Están definidas en el Real Decreto 2110/1998, de 2

de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, donde las máquinas de tipo “A” son “todas aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero”, las tipo “B” como “aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico”, y las máquinas tipo “C” tienen una definición similar a las máquinas tipo “B” salvo porque en las “C” el premio es únicamente producto del azar, sin estar programadas. A pesar de que existe una norma nacional que define este tipo de máquinas, son las CCAA quienes se encargan de su control, lo que da lugar a una amplia clasificación en cada comunidad y unos sistemas recaudatorios totalmente diferentes, por ejemplo, en algunas comunidades la tributación es fija anual y en otras es variable; en lo que sí parecen estar de acuerdo, es la posibilidad de que las máquinas estén de baja temporal, lo que beneficia al propietario de la misma porque así no tiene que tributar durante el tiempo en que se encuentre en esa situación. En resumen, la libertad de legislación sobre este tipo de juego no permite conocer sus datos económicos con precisión, tampoco ofrece la posibilidad de que los adictos al juego no se acerquen a ellas ni que se pueda legislar para proteger a los jugadores patológicos.

La adicción al juego tiene efectos perjudiciales tanto para los jugadores como para los familiares de los jugadores. Según las historias de vida recogidas en el estudio de Blanco (2016), el juego tiene consecuencias que afectan al entorno “familiar, laboral, legal y social”, las cuales se caracterizan por:

- Entre las derivaciones personales están la falta de satisfacción que el individuo siente cuando pasa de jugador social a jugador patológico, dejando de disfrutar con la actividad debido a que entran en una espiral de mentiras que puede afectarles de forma física y psicológica, tienen problemas relacionados con el dinero (pérdida del mismo y búsqueda de fuentes de dinero), se aíslan de las demás personas y suman a la ludopatía el consumo de drogas legales e ilegales
- Blanco (2016) considera las consecuencias económicas como las más perjudiciales porque no sólo afectan al “presente económico”, también al “futuro” del jugador y de su familia, porque los familiares tienen que hacer frente a las consecuencias físicas y psicológicas del juego sobre el familiar

enfermo, y a su vez afrontar las deudas que haya contraído por culpa de la adicción. Además, se encuentran las consecuencias laborales porque debido a la adicción, el jugador puede estar incapacitado para trabajar normalmente y posiblemente haya incurrido en delito en su puesto de trabajo.

- Las consecuencias legales están relacionadas hasta cierto punto con las laborales, porque el adicto puede llegar a cometer delito en su puesto de trabajo y fuera del mismo, para obtener dinero de forma inmediata para seguir jugando, lo que puede conllevar a denuncia y a penas de prisión si es considerado culpable.
- Por último, las consecuencias sociales están enlazadas con el resto, porque es la familia quien tiene que hacer frente a las deudas del adicto, en caso de ir a juicio, pueden llegar a percibir sentimientos de desaprobación por parte de su entorno. Si viven en una ciudad pequeña, es probable que llegue a conocimiento de los ciudadanos y por ello lleguen a sentirse discriminados socialmente y laboralmente.

La diversidad en el sector del juego es elevada, por ello es complicado hablar de un único perfil de jugador. En el estudio que ofrece la DGOJ en 2017, las características vinculadas a los hombres son: estar soltero, ser activo laboralmente, no disponer de ayudas sociales, inicio precoz en el juego, padecer problemas de salud, ser impulsivos y con poca autodirección, siendo las máquinas tragaperras el juego por el que sienten mayor debilidad. En el caso de las mujeres, las características relacionadas con el perfil de jugador son: edad avanzada, estar soltera o separada, vivir sola, advertir que vive en lugares inseguros, nivel económico medio-bajo o bajo, percibir ayudas sociales, haber vivido situaciones estresantes, edad temprana de inicio en el juego en el caso de jugadoras de mayor gravedad, y en relación a la preferencia de juego, también aparecen en primero lugar las máquinas tragaperras. (DGOJ, 2017b)

Relacionado con la edad, la DGOJ resalta que cada sector de edad prefiere un juego distinto. El grupo comprendido entre 18-35 años prefieren las máquinas tragaperras, las loterías y apuestas por internet. En los grupos de edad media y avanzada, los juegos problemáticos son las máquinas tragaperras, las loterías y las quinielas, alcanzando el 74,2% de juego las máquinas recreativas sobre el total de la muestra. (DGOJ, 2017b)

Siguiendo con el uso de las máquinas tragaperras, en el informe realizado por la fundación CODERE y la UC3M, son actividades en las que el 84,4% de los jugadores

encuestados son hombres, extrapolándolo al 10,8% de la población masculina española. Juegan habitualmente los hombres mayores de 35 años, porque a pesar de que el 22% de los jóvenes entre 18-24 años juega, lo hacen de forma ocasional. Este tipo de juego atrae a jugadores cotidianos, pero muy poco a quienes declaran no jugar de forma frecuente y quienes no juegan, además, está orientado a una clase social media, media-baja y baja. (Gómez y Lalanda, 2018)

Diversos estudios resaltan el inicio del juego a edad temprana (Becoña *et al.*, 2001; Garrido *et al.*, 2017; DGOJ, 2017b; Gómez, 2017). Garrido (2017) señala que el comienzo prematuro en juegos de azar de los jugadores se da a través de un juego en concreto, las máquinas tragaperras, la mayoría de los de los individuos empiezan a jugar antes de los 18 años, gastando más de 100 euros semanales y jugando diariamente más de 3 horas al día.

Teniendo en cuenta los datos económicos y la amplia gama de juegos de azar existentes, este trabajo se centra en los factores asociados al uso de máquinas tragaperras o tipo “B” en la población joven, debido a que es uno de los juegos que más se ha popularizado desde la legalización del juego y es el que más adicción genera entre la población.

3. Análisis empírico

3.1. Datos

Para el desarrollo de este trabajo, tomo los datos de la Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España correspondiente al año 2014 (ESTUDES 2014).

La encuesta ESTUDES 2014 tiene como objetivo principal “recabar información de valor para diseñar y evaluar políticas dirigidas a prevenir el consumo de drogas y los problemas derivados del mismo, que se orientan principalmente al medio familiar y/o escolar”. Para ello, hacen preguntas relacionadas con el consumo de drogas, con las relaciones con familiares y amigos y con su centro educativo.

ESTUDES se centra en jóvenes de 14 a 18 años que se encuentren cursando en España estudios de 2º y 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), 1º y 2º de Bachillerato y 1º y 2º de Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional (CFGM).

Para que la encuesta sea representativa de la población joven española entre 14 – 18 años, la encuesta se pondera en función de la Comunidad Autónoma, la titularidad del centro (pública o privada) y el tipo de estudios (ESO, Bachiller, CFGM). La encuesta se realizó en 941 centros, lo que se tradujo en 1.858 aulas y un total de 37.486 cuestionarios válidos.

El cuestionario ESTUDES 2014 está compuesto por 111 preguntas, distribuidas en 13 bloques (datos tomados del modelo de cuestionario ESTUDES 2014):

1. Características básicas relacionadas con el entorno próximo del encuestado.
2. Actividades que puede realizar en su tiempo libre.
3. Consumo de tabaco.
4. Consumo de bebidas alcohólicas.
5. Tranquilizantes/sedantes y somníferos.
6. Tranquilizantes/sedantes sin receta y somníferos sin receta.
7. Otro tipo de drogas.
8. Nuevas sustancias.
9. Problemas que ha podido tener en los últimos 12 meses.
10. Información sobre drogas.
11. Consumo de hachís o marihuana.
12. Cuestionarios internacionales.
13. Uso de internet y otras conductas relacionadas.

Cada bloque hace referencia a preguntas específicas, como son: país y fecha de nacimiento del encuestado y de sus padres, situación laboral de los padres, notas académicas del encuestado, frecuencia con la que realiza ciertas actividades como jugar al ordenador y practicar deporte, consumo de drogas especificadas en cada apartado, a qué edad empezó a consumirlas por primera vez, si lo hace de forma frecuente, si es fácil acceder a ellas, si sus padres le permiten fumar cigarrillos, si ha oído hablar de nuevas sustancias adictivas; también, preguntas relacionadas con accidentes de tráfico bajo los efectos de alcohol o drogas, relación con padres y amigos, si ha recibido información en centros educativos o en casa sobre el consumo de drogas, uso de internet y si apuesta dinero en determinados juegos de azar online.

3.2. Análisis descriptivo

Los encuestados tienen una media de edad de 15,72 años, el 69,3% estudian en centros públicos y la muestra está conformada en su mayoría por españoles, por el contrario, los inmigrantes conforman un 10,5% de la muestra. En relación al dinero, reciben de media 15,33 euros semanales para gastos personales, además, dicha cantidad está asociada a la edad, aumentando a medida que son mayores, siendo para los jóvenes de 14 años un importe medio de 12,18 euros, hasta llegar a 19,62 euros de media para aquellos que tienen 18 años.

En relación a los progenitores, el 24,3% de los padres poseen estudios universitarios y en el caso de las madres, quienes tienen estudios universitarios llegan al 27,4%. El 1,1% de padres y el 0,3% de madres de los jóvenes encuestados abusan del alcohol; en cambio, el 29,8% de padres y el 30,6% de madres abusan del tabaco, además es destacable que de ellos, el 23,2% y 23,8% de padres y madres, respectivamente, fuman a diario.

En relación con el juego en máquinas tragaperras (observar tabla 3.1), el 93% de los jóvenes encuestados no juegan nunca, por el contrario, entre los que sí juegan, la mayor participación se encuentra entre los jóvenes que juegan 2 o 3 veces al año (2,9%), los que juegan 1 o 2 veces al mes representan el 1,8% de los encuestados, los que juegan por lo menos una vez por semana conforman el 1,3% y los que juegan casi todos los días constituyen el 1% de los encuestados.

Teniendo en cuenta la frecuencia de juego de los encuestados en función de la edad, los jóvenes de 14 años son los que han obtenido un mayor porcentaje de no jugadores con

un 95,9% y en el caso de los jugadores, el porcentaje disminuye a medida que incrementa la frecuencia de juego; sucede lo mismo con los jóvenes de 15, 16, 17 y 18 años, con la diferencia de que el porcentaje de no jugadores va disminuyendo a medida que la edad aumenta, a su vez incrementan todas las frecuencias de juego con la edad, excepto la frecuencia “Casi todos los días” entre 15 y 16 años. Por tanto, podemos concluir que la edad de los jóvenes está asociada con un incremento de la frecuencia de juego ($p\text{-valor} = 0.00 < 0.05 = \alpha$) (Tabla 3.1). Entre los encuestados que sí juegan, independientemente de la cantidad de veces que lo hacen, el porcentaje varía en función de la Comunidad Autónoma, encontrándose en primera posición el País Vasco (14,4%), seguido por la Comunidad Valenciana (13,7%), Galicia (12,2%), Navarra (9,9%), Aragón y Murcia (8,9% en ambos casos) y La Rioja (8,1%), por el contrario, las Comunidades Autónomas que se encuentran en las últimas posiciones son Ceuta (1,4%), Cantabria (3,5%), Canarias (3,9%), Andalucía (4,1%) y Asturias (4,7%) (Gráfico 3.1).

Tabla 3.1. Frecuencia de juego en función de la edad.

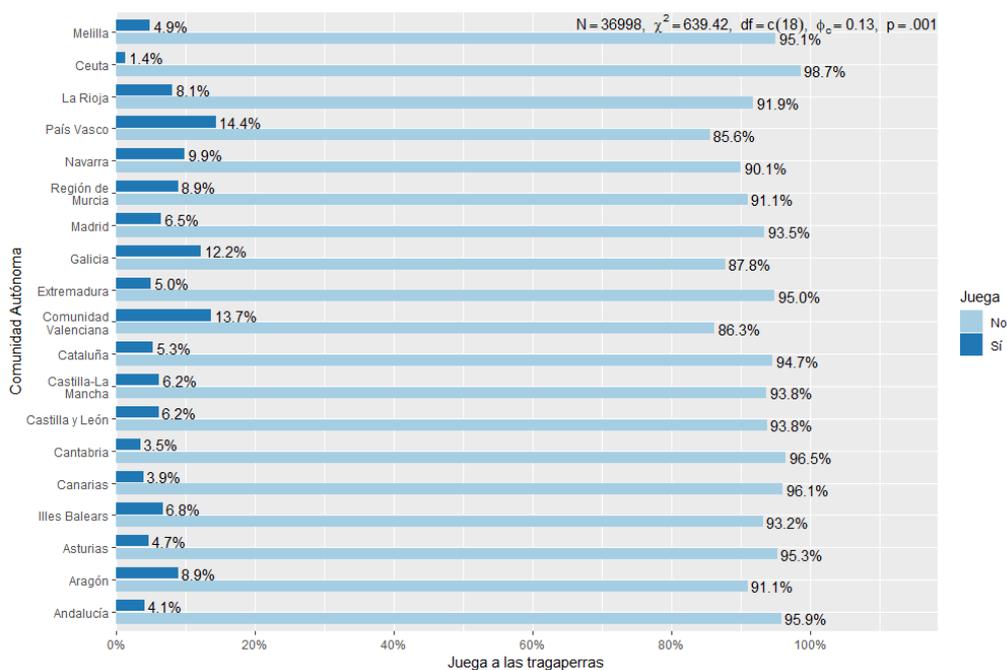
<i>Edad</i>	<i>Frecuencia de juego</i>					<i>Total</i>
	Nunca	2 o 3 veces al año	1 o 2 veces al mes	Por lo menos una vez por semana	Casi todos los días	
14	7.084 95,9 %	158 2,1 %	47 0,6 %	45 0,6 %	52 0,7 %	7.386 100 %
15	8.889 94,6 %	205 2,2 %	109 1,2 %	96 1 %	101 1,1 %	9.400 100 %
16	8.273 92,8 %	273 3,1 %	180 2 %	107 1,2 %	80 0,9 %	8.913 100 %
17	7.795 91 %	281 3,3 %	234 2,7 %	169 2 %	86 1 %	8.565 100 %
18	2.356 86,2 %	150 5,5 %	107 3,9 %	80 2,9 %	41 1,5 %	2.734 100 %
Total	34.397 93 %	1.067 2,9 %	677 1,8 %	497 1,3 %	360 1 %	36.998 100 %

$$\chi^2=441,493 \cdot df=16 \cdot \text{Cramer's } V=0,055 \cdot p=0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

Observando la tabla 3.2, se puede asociar el género con la frecuencia de juego. En ambos géneros disminuye el porcentaje de jugadores a medida que incrementa la frecuencia de juego. Por otra parte, para cada frecuencia de juego el porcentaje de chicos que juegan es mayor que el de las chicas, por lo que se puede asociar el género masculino con una mayor participación en el juego, independientemente de su frecuencia.

Gráfico 3.1. Juego en máquinas tragaperras en función de la Comunidad Autónoma.



Fuente. Elaboración propia en base los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

Tabla 3.2. Frecuencia de juego en función del género.

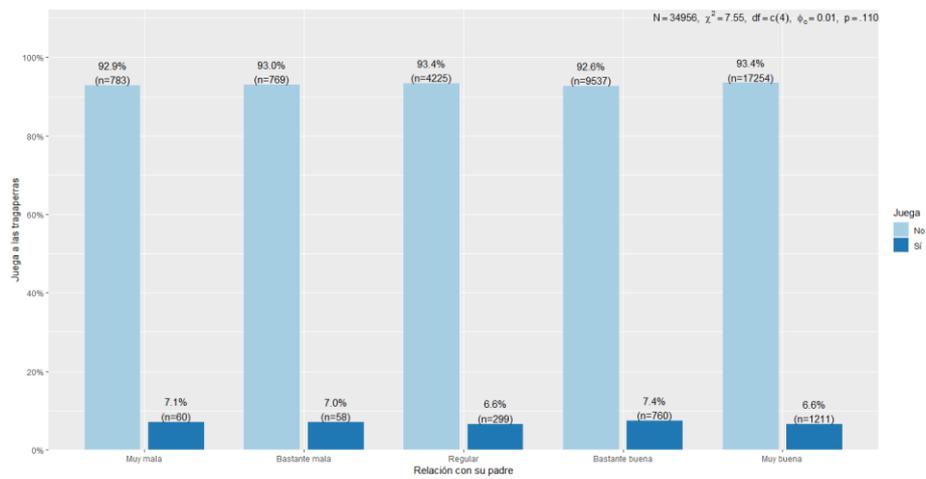
Género	Frecuencia de juego					Total
	Nunca	2 o 3 veces al año	1 o 2 veces al mes	Por lo menos una vez por semana	Casi todos los días	
Chica	18.393 97,3 %	269 1,4 %	84 0,4 %	43 0,2 %	108 0,6 %	18.897 100 %
Chico	16.004 88,4 %	798 4,4 %	593 3,3 %	454 2,5 %	252 1,4 %	18.101 100 %
Total	34.397 93 %	1.067 2,9 %	677 1,8 %	497 1,3 %	360 1 %	36.998 100 %

$$\chi^2 = 1191,791 \cdot df = 4 \cdot \text{Cramer's } V = 0,179 \cdot p = 0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

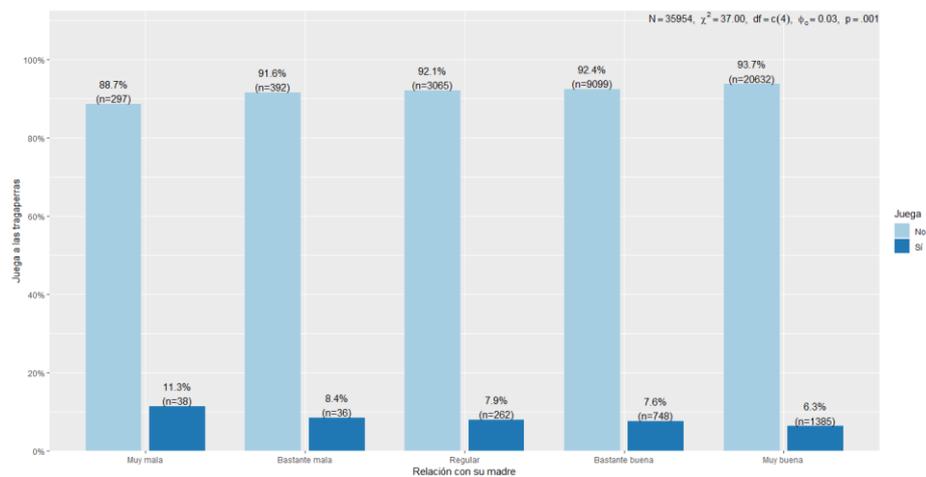
Vinculando la frecuencia de juego con otras variables como son la relación que tiene el encuestado con su padre y con su madre, el cariño que recibe de ambos progenitores y de sus amigos, y las reglas que fijan los progenitores dentro y fuera de casa, los resultados son variados. Para los encuestados, la relación que tienen con su padre no está asociada con la decisión de jugar o no a un nivel de confianza del 95% (p-valor = 0.110), por el contrario, la relación que el encuestado tiene con su madre sí está asociada con la decisión de jugar o no, observando que el porcentaje de adolescentes que juegan es menor cuanto mejor es la relación con la madre (Gráficos 3.4 y 3.5).

Gráfico 3.4. Frecuencia de juego en máquinas tragaperras en función de la relación con su padre.



Fuente. Elaboración propia en base a los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

Gráfico 3.5. Frecuencia de juego en máquinas tragaperras en función de la relación con su madre.



Fuente. Elaboración propia en base a los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

En cuanto al afecto que reciben los encuestados de sus padres, el nivel más alto de afecto y cariño denominado “Casi siempre” obtiene un mayor porcentaje de no jugadores (94,1%) y a su vez, el menor porcentaje de jugadores (5,9%), además, sigue una trayectoria decreciente en cuanto al porcentaje de los no jugadores cuanto más cariño reciben; sucede algo similar con el afecto que reciben los encuestados de sus amigos, obteniendo el valor más alto de no jugadores cuando recibe afecto “Casi siempre” (93,9%) y el menor porcentaje de jugadores para la misma categoría de afecto (6,1%). En general, el porcentaje de jugadores disminuye a medida que incrementa el afecto recibido por los amigos, excepto al pasar de la categoría “Raramente” a la categoría “Algunas veces”. Por consiguiente, podemos decir que el cariño y afecto recibido por los padres y los amigos está asociado con una disminución de la probabilidad de jugar a las tragaperras (Tabla 3.3 y 3.4)

Tabla 3.3. Juego en máquinas tragaperras en función del afecto que recibe de sus padres.

<i>Cariño y afecto que recibe de sus padres</i>	<i>Juega a las máquinas tragaperras</i>		<i>Total</i>
	No	Sí	
Casi nunca	688 85,6 %	116 14,4 %	804 100 %
Raramente	947 89,8 %	107 10,2 %	1.054 100 %
Algunas veces	2.236 89,9 %	251 10,1 %	2.487 100 %
A menudo	5.047 91,2 %	488 8,8 %	5.535 100 %
Casi siempre	24.810 94,1 %	1.555 5,9 %	26.365 100 %
Total	33.728 93,1 %	2.517 6,9 %	36.245 100 %

$$\chi^2=199,295 \cdot df=4 \cdot \text{Cramer's } V=0,074 \cdot p=0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

Tabla 3.4. Juego en máquinas tragaperras en función del afecto que recibe de sus amigos.

<i>Cariño y afecto que recibe de sus amigos</i>	<i>Juega a las máquinas tragaperras</i>		Total
	No	Sí	
Casi nunca	969 89,6 %	112 10,4 %	1.081 100 %
Raramente	1.005 92,1 %	86 7,9 %	1.091 100 %
Algunas veces	2.851 91,3 %	270 8,7 %	3.121 100 %
A menudo	7.264 92,1 %	627 7,9 %	7.891 100 %
Casi siempre	21.598 93,9 %	1.415 6,1 %	23.013 100 %
Total	33.687 93,1 %	2.510 6,9 %	36.197 100 %

$$\chi^2=69,959 \cdot df=4 \cdot \text{Cramer's } V=0,044 \cdot p=0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

El grado de claridad con el que se fijan las reglas dentro y fuera de casa por los padres está asociado con la disminución del juego en máquinas tragaperras. En el caso de las reglas dentro de casa (Anexo I), la categoría “casi nunca” presenta el mayor porcentaje de jugadores (8%) y el menor para los no jugadores (92%) y, a medida que la fijación de reglas se hace más intensa, el porcentaje de jugadores sigue una trayectoria decreciente hasta situarse en 6,2% cuando los padres fijan reglas dentro de casa “casi siempre”, a excepción de la categoría “algunas veces” que es ligeramente mayor que la anterior (7,9%) en comparación con la categoría “raramente” (7,5%); En relación a las reglas fuera de casa (Anexo II), para la categoría “casi nunca”, el porcentaje de no jugadores es menor y el de jugadores es mayor (90,5% y 9,5% respectivamente), en comparación con el resto de categorías, y a medida que aumenta la intensidad en la fijación de reglas fuera de casa, el porcentaje de no jugadores incrementa y el de jugadores se reduce hasta situarse para el caso “casi siempre” en 94,8% de no jugadores y 5,2% de jugadores.

Observando el Anexo III, cuando los padres “casi nunca” saben dónde se encuentran sus hijos por las noches, el 12,2% de ellos juegan a las máquinas tragaperras y el 87,8% no juegan. A medida que los padres obtienen más información sobre dónde están sus hijos, el porcentaje de jugadores sigue una trayectoria decreciente hasta situarse, en 5,1% de jugadores y 94,9% de no jugadores cuando los padres saben “casi siempre” dónde están, por tanto, se puede asociar la mayor información que tienen los padres sobre dónde están sus hijos por las noches con una disminución del juego.

En relación al hecho de que los padres sepan con quienes están sus hijos está asociado con la disminución del juego (Anexo IV), debido a que cuando los padres “casi nunca” saben con quién está, el porcentaje de jugadores es de 12,4% y el de no jugadores de 87,6%, en cambio, a medida que los padres obtienen mayor información sobre con quién están sus hijos, el porcentaje de jugadores se sitúa en 5,2% y el de no jugadores en 94,8% cuando los padres saben “casi siempre” con quienes están.

Teniendo en cuenta el entorno escolar, la implementación de campañas escolares para concienciar a los jóvenes sobre las adicciones, incluido el juego patológico relacionado con máquinas tragaperras, está asociada una disminución tanto del porcentaje de jugadores como de la frecuencia con la que estos juegan, tal como se observa en la tabla 3.5.

Tabla 3.5. Frecuencia de juego en máquinas tragaperras en función de las campañas escolares sobre adicciones.

<i>Campaña escolar sobre adicciones</i>	<i>Frecuencia de juego</i>					<i>Total</i>
	Nunca	2 o 3 veces al año	1 o 2 veces al mes	Por lo menos una vez por semana	Casi todos los días	
No hay	7.225 91,6 %	264 3,3 %	179 2,3 %	113 1,4 %	106 1,3 %	7.887 100 %
Sí hay	26.104 93,6 %	751 2,7 %	464 1,7 %	354 1,3 %	227 0,8 %	27.900 100 %
Total	33.329 93,1 %	1.015 2,8 %	643 1,8 %	467 1,3 %	333 0,9 %	35.787 100 %

$$\chi^2=44,283 \cdot df=4 \cdot \text{Cramer's } V=0,035 \cdot p=0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base a los datos de la encuesta ESTUDES 2014

Analizando la asociación del comportamiento de los jóvenes con la conducta fumadora de sus padres y madres, el hecho de observar a sus padres fumando está asociado con un incremento del juego en dichos jóvenes, tal como se observa en las tablas 3.6 y 3.7.

Tabla 3.6. Juego en máquinas tragaperras en función de la frecuencia con la que observa fumar a su madre.

<i>Madre fumadora</i>	<i>Juega a las máquinas tragaperras</i>		<i>Total</i>
	No	Sí	
No fuma	23.307 93,4 %	1.647 6,6 %	24.954 100 %
Fuma, pero no a diario	2.306 93,1 %	170 6,9 %	2.476 100 %
Fuma a diario	7.880 92,1 %	676 7,9 %	8.556 100 %
Total	33.493 93,1 %	2.493 6,9 %	35.986 100 %

$$\chi^2=16,735 \cdot df=2 \cdot \text{Cramer's } V=0,022 \cdot p=0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base a los datos de la encuesta ESTUDES 2014

Tabla 3.7. Juego en máquinas tragaperras en función de la frecuencia con la que observa fumar a su padre.

<i>Padre fumador</i>	<i>Juega a las máquinas tragaperras</i>		<i>Total</i>
	No	Sí	
No fuma	23.809 93,4 %	1.677 6,6 %	25.486 100 %
Fuma, pero no a diario	2.190 92,6 %	175 7,4 %	2.365 100 %
Fuma a diario	7.762 92 %	674 8 %	8.436 100 %
Total	33.761 93 %	2.526 7 %	36.287 100 %

$$\chi^2=20,192 \cdot df=2 \cdot \text{Cramer's } V=0,024 \cdot p=0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base a los datos de la encuesta ESTUDES 2014

3.3. Metodología

El objetivo principal de este trabajo es determinar los factores que están asociados a la decisión de juego en las máquinas tragaperras o tipo “B” de los jóvenes residentes en España con edades comprendidas entre los 14 y 18 años. Para ello, hago uso de la Regresión Logística, en la cual la variable dependiente tomará valor 1 si el individuo decide jugar y 0 si el individuo decide no jugar.

Esta regresión es utilizada en el ámbito de investigación de las ciencias de la salud, por ejemplo, para determinar si un paciente se cura o no después de administrarle un medicamento, o si enferma o no de determinada enfermedad si cumple ciertas características, pero también resulta útil en los estudios de ciencias sociales, como en este caso, para conocer qué impulsa al individuo a realizar determinada actividad.

Teniendo en cuenta que la base de datos de este estudio ha sido obtenida de la encuesta ESTUDES 2014, la cantidad de variables a analizar es extensa, por lo que, procedo a realizar un análisis de aquellas que estimo que pueden aportar información sobre las características individuales, demográficas y personales de los individuos relacionadas con las máquinas tragaperras. La elección de las variables que forman parte del modelo de regresión se debe, principalmente, a que considero fundamental conocer la decisión de jugar del joven en función del centro educativo, del entorno familiar y de las amistades con las que se rodea, además de variables como la renta que recibe el individuo, si es nacional o extranjero y si el centro en el que se realizó la encuesta es público o privado.

En un principio, para que el modelo fuese más ajustado, decidí elegir 10 variables, pero al tratarse de jóvenes con edades comprendidas entre los 14 y 18 años, la posibilidad de elegir variables independientes que explicaran el comportamiento en función de las características mencionadas anteriormente eran reducidas, por lo que al final he elegido 14 variables. Con respecto a la variable dependiente (frecuencia con la que juega dinero en máquinas tragaperras), en la encuesta ESTUDES 2014 toma los siguientes valores:

- 0 = Nunca.
- 1 = 2 o 3 veces al año.
- 2 = 1 o 2 veces al mes.
- 3 = Por lo menos una vez por semana.
- 4 = Casi todos los días.

Al utilizar el modelo de Regresión Logística para dar respuesta al objetivo principal de este estudio, la variable dependiente debe ser dicotómica y no politómica como aparece reflejada en la encuesta ESTUDES 2014. Por ello, tal como se observa en la tabla 3.8, para los valores 0 y 1 de la variable dependiente objeto de estudio, divido los valores que toma la frecuencia de juego en la encuesta, por ejemplo, para la variable dependiente 1, la opción de respuesta “Nunca” juega a las máquinas tragaperras está incluida en el valor 0, y en el valor 1 están incluidas las opciones juega “2 o 3 veces al año”, “1 o 2 veces al mes”, “Por lo menos una vez por semana” y “Casi todos los días”; Además, debido a la concentración de opciones dentro del valor 1, reclasifico las opciones de respuesta en las variables dependiente 2, 3 y 4 con variaciones para cada valor 0 y 1, obteniendo variables dicotómicas que miden la intensidad con la que se juega.

Tabla 3.8. Variables dependientes en los modelos de Regresión Logística

<i>Modelo</i>	<i>Definición</i>
Variable dependiente 1	0 = Nunca. 1 = 2 o 3 veces al año. 1 o 2 veces al mes. Por lo menos una vez por semana. Casi todos los días.
Variable dependiente 2	0 = Nunca. 2 o 3 veces al año. 1 = 1 o 2 veces al mes. Por lo menos una vez por semana. Casi todos los días.
Variable dependiente 3	0 = Nunca. 2 o 3 veces al año. 1 o 2 veces al mes. 1 = Por lo menos una vez por semana. Casi todos los días.
Variable dependiente 4	0 = Nunca. 2 o 3 veces al año. 1 o 2 veces al mes. Por lo menos una vez por semana. 1 = Casi todos los días.

Fuente. Elaboración propia.

Finalmente, las variables que utilizo en el modelo de Regresión Logística o Logit se encuentran en la tabla 3.9 (en el Anexo V presento un breve análisis descriptivo de las variables).

Tabla 3.9. Variables incluidas en el modelo de Regresión Logarítmica.

<i>Variable</i>	<i>Definición</i>	<i>Valores</i>
Género	Chico o chica	0 = chica, 1 = chico
Edad15	Jóvenes de 15 años	0 = No, 1 = Sí
Edad16	Jóvenes de 16 años	0 = No, 1 = Sí
Edad17	Jóvenes de 17 años	0 = No, 1 = Sí
Edad18	Jóvenes de 18 años	0 = No, 1 = Sí
Público	Si estudia en un centro público o privado	0 = No, 1 = Sí
Inmigrante	Si es inmigrante	0 = No, 1 = Sí
Renta	Cuánto dinero dispone a la semana para gastos personales	-
FumaPadre	Si fuma el padre	0 = No fuma 1 = Fuma, pero no a diario 2 = Fuma a diario
FumaMadre	Si fuma la madre	0 = No fuma 1 = Fuma, pero no a diario 2 = Fuma a diario
CariñoPadres	Si recibe cariño y cuidado del padre y/o madre	0 = Casi nunca, 1 = Raramente 2 = Algunas veces, 3 = A menudo 4 = Casi siempre
CariñoAmigos	Si recibe cariño y cuidado del mejor amigo/a	0 = Casi nunca, 1 = Raramente 2 = Algunas veces, 3 = A menudo 4 = Casi siempre
ReglasFuera	Si los padres fijan normas claras sobre lo que puede hacer fuera de casa	0 = Casi nunca, 1 = Raramente 2 = Algunas veces, 3 = A menudo 4 = Casi siempre
CampañaEsc	Si hay campaña en la escuela sobre adicciones	0 = No, 1 = Sí

Fuente. Elaboración propia en base a los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

3.4. Resultados: Análisis econométrico

Los valores estimados de los coeficientes β , los Odds Ratios y el p-valor correspondiente a cada variable independiente del modelo de regresión logística, para la variable dependiente 1 se presentan en la tabla 3.10; y, para su análisis hago uso de los Odds Ratios y el p-valor. Así, un Odds Ratio mayor que uno indica una asociación positiva de la variable con la probabilidad de jugar, por el contrario, si el Odds Ratio es menor que uno, indica una asociación negativa de la variable con la probabilidad de jugar.

El género es una variable muy significativa, por tanto, el ser chico o chica está asociado con la decisión de jugar a las máquinas tragaperras. El Odds Ratio de la variable género es de 4,81, lo que se traduce en que, manteniendo el resto de variables constantes y sabiendo que, cuando la variable toma el valor 1 es chico, el Odds de que los chicos jueguen a las máquinas tragaperras (frente a que no lo hagan) es 4,81 veces mayor en comparación con las chicas.

La edad está asociada con la decisión de jugar a las máquinas tragaperras. Para todas las edades analizadas en este modelo, el Odds Ratio es mayor que uno y el valor es mayor a medida que incrementa la edad en una unidad; también, son muy significativas (p-valor $< 0,001$, a excepción de los 15 años, que es significativa al 0,4%), lo que da a entender que todas las edades de la adolescencia hasta cumplir la mayoría de edad están asociadas con el juego en máquinas tragaperras, y esa asociación es más fuerte a medida que los jóvenes son mayores, por ejemplo, el Odds de que los jóvenes de 15 años decidan jugar a las máquinas tragaperras (frente a aquellos que no juegan) aumenta en un factor de 1,28 en relación a los jóvenes de 14; similarmente, el Odds de que los jóvenes de 18 años jueguen (con respecto a los que no juegan) aumenta en un factor de 3,27 en comparación con los jóvenes de 14 años.

Las variables relacionadas con estudiar en un centro público o privado, ser inmigrante y la implementación de campañas escolares no tienen influencia significativa en la decisión de jugar a las máquinas tragaperras (en todos los casos, con p-valor $> 0,06$), por ende, manteniendo el resto de variables constantes, no son significativas para determinar la decisión de jugar o no del individuo. Además, para todas ellas, el Odds Ratio es cercano a la unidad, lo que también es una justificación de que estos factores no están asociados con el juego.

La renta semanal que perciben los jóvenes es un factor asociado a la decisión de jugar, debido a que la variable es muy significativa y el Odds Ratio es mayor que 1, por lo que, manteniendo el resto de variables constantes, a medida que incremente la renta en 1 euro, el Odds de jugar en comparación con la decisión de no jugar aumenta en un factor de 1,01.

En relación con las variables que especifican la frecuencia con la que fuman el padre y la madre, la asociación con la decisión de jugar o no, no es la misma en ambos casos. La frecuencia con la que fuma el padre está asociada con la decisión de juego en máquinas tragaperras, con un p-valor menor que 0,1% y Odds Ratio mayor que la unidad, lo que significa que, a medida que el padre aumente las veces que fuma (por ejemplo, pasar de “fumar, pero no a diario” a “fumar a diario”), el Odds de que el joven juegue a las máquinas tragaperras aumenta en un factor de 1,10; por el contrario, la frecuencia con la que fuma la madre no está asociada con la decisión de jugar a las máquinas tragaperras, porque se trata de una variable no significativa (p-valor = 0,089).

El afecto que reciben los jóvenes de sus padres tiene una fuerte asociación con la decisión de juego en máquinas tragaperras, aunque no de la misma forma. Por una parte, el afecto recibido por los padres es muy significativo (p-valor < 0,001), y tiene un Odds Ratio de 0,82, de modo que, está asociado con un menor porcentaje de jugadores; sin embargo, aunque el afecto recibido por los amigos sea una variable muy significativa, su asociación con el juego se da en el mismo sentido, es decir, manteniendo el resto de variables constantes, cuanto mayor sea el afecto recibido por los amigos, la probabilidad de jugar a las máquinas tragaperras será mayor.

La fijación de reglas fuera de casa está asociada fuertemente con la decisión de jugar a las máquinas tragaperras. Se trata de una variable muy significativa y con un Odds Ratio menor a la unidad, por tanto, si los padres fijan reglas “algunas veces” y pasan a fijarlas “a menudo”, la probabilidad de que los jóvenes jueguen a las máquinas tragaperras disminuye.

Para medir la bondad del ajuste global del modelo, hago uso de la devianza que tiene una distribución Chi-cuadrado. La devianza nula es de 15.459 con 31.214 grados de libertad y la devianza residual es de 13.885 con 31.200 grados de libertad; al ser la devianza residual menor que la devianza nula, el modelo es capaz de predecir la variable dependiente con mayor exactitud. El estadístico resultante de la diferencia entre la devianza nula y la residual es de 1.574,35 con 14 grados de libertad y p-valor = 0, por

tanto, la totalidad del modelo es significativamente mejor que un modelo sin variables independientes.

Tabla 3.10. Coeficientes estimados, Odds Ratios, intervalo de confianza y p-valor correspondientes a la variable dependiente 1 de regresión logística.

<i>Variables</i>	<i>Coeficientes $\hat{\beta}$</i>	<i>Odds Ratios</i>	<i>CI</i>	<i>P – Valor</i>
Término independiente	-3,698	0,02	0,02 – 0,03	< 0,001
Género	1,570	4,81	4,30 – 5,38	< 0,001
Edad 15	0,245	1,28	1,08 – 1,51	0,004
Edad 16	0,565	1,76	1,50 – 2,07	< 0,001
Edad 17	0,786	2,20	1,87 – 2,57	< 0,001
Edad 18	1,186	3,27	2,72 – 3,94	< 0,001
Público	-0,093	0,91	0,83 – 1,00	0,062
Inmigrante	-0,151	0,86	0,73 – 1,01	0,066
Renta	0,011	1,01	1,01 – 1,01	< 0,001
FumaPadre	0,099	1,10	1,05 – 1,17	< 0,001
FumaMadre	0,047	1,05	0,99 – 1,11	0,089
CariñoPadres	-0,199	0,82	0,78 – 0,86	< 0,001
CariñoAmigos	0,085	1,09	1,03 – 1,15	0,001
ReglasFuera	-0,084	0,92	0,89 – 0,95	< 0,001
CampañaEsc	-0,099	0,90	0,81 – 1,01	0,066
Observations		31.215		
Tjur's R ²		0,059		

Fuente. Elaboración propia.

Después de obtener los coeficientes β , los Odds Ratios y el p-valor correspondientes a las variables dependientes 2, 3 y 4 (Anexo VI), se observa que algunas variables independientes presentan variaciones. El género sigue siendo un factor muy significativo para todas las variables dependientes, además de suponer una asociación fuerte con respecto a la decisión de jugar, destacando el caso de la variable dependiente 2, para la cual, el Odds que los chicos jueguen a las máquinas tragaperras al menos una

o dos veces al mes (con respecto a aquellos que no lo hacen) aumenta en un factor de 6,27 en comparación con las chicas que juegan.

Al considerar las variables dependientes que miden mayores intensidades en el juego, la edad arroja resultados diversos. La edad de 15 años deja de ser significativa para las variables dependientes 3 y 4, y la edad de 16 años deja de ser significativa para la variable dependiente 4. Para todos los modelos de regresión en los que las edades son significativas, los Odds Ratios siguen manteniendo valores por encima de 1, es decir, la probabilidad de encontrar a jóvenes de cada grupo de edad que jueguen a las máquinas tragaperras aumenta con la edad, por ejemplo, el Odds de jugar al menos una vez por semana aumenta en un factor de 2,64 para los jóvenes de 18 años incluidos en la variable dependiente 3, en comparación con los jóvenes de 14 años.

Estudiar en un colegio público, ser inmigrante y la implementación de campañas escolares siguen siendo factores no significativos, por tanto, no aportan información sobre la asociación con el juego en máquinas tragaperras. En cambio, la renta que perciben los jóvenes mantiene tanto su nivel de significación como el valor del Odds Ratio para todas las variables dependientes ($OR = 1,01$), lo que se traduce en que, la renta está asociada con la decisión de jugar y la intensidad de juego a las máquinas tragaperras y es mayor a medida que aumenta el importe de la renta semanal.

La frecuencia con la que fuma el padre sigue siendo muy significativa para todas las variables dependientes y la proporción en la que está asociada con el juego es superior a la unidad. En cambio, la frecuencia con la que fuma la madre es significativa para las variables dependientes 2 y 4, siguiendo una trayectoria similar al padre.

Tanto el cariño que reciben los jóvenes por parte de su familia, como el que reciben de sus amigos sigue siendo significativo y con una asociación igual que para la variable 1, a excepción del cariño que reciben de los amigos en el caso de la variable dependiente 4, que deja de ser significativa. En cambio, las reglas que dictan los padres cuando los jóvenes están fuera de casa, deja de ser significativa para las variables dependientes 3 y 4.

Uno de los factores que puede influir para que las variables independientes dejen de ser significativas para algunas variables dependientes, puede ser la proporción de jóvenes encuestados que se incluyen en cada escala de frecuencia de juego, que disminuye a medida que aumenta la frecuencia de juego, por ejemplo, si tenemos en cuenta la

variable dependiente 1, aquellos que “nunca” juegan forman el 92,96% de los encuestados, en cambio, para las escalas 1, 2, 3 y 4, incluidas dentro del valor 1 (juegan a las máquinas tragaperras) suman el 7,03% (2,89% + 1,83% + 1,34% + 0,97% = 7,03%). En cambio, para la variable dependiente 4, el valor 0 (juega a las máquinas tragaperras pero no casi todos los días) está formado por el 99,02% de no jugadores y el valor 1 (juega a las máquinas tragaperras casi todos los días) por el 0,973% de jugadores.

3.5. Discusión: Estilos parentales.

Entre los factores que buscan explicar la decisión de los jóvenes sobre el juego en máquinas tragaperras, se encuentran dos variables que han sido objeto de estudio en el campo de la psicología, específicamente en el tema relacionado con los modelos parentales. En concreto, me refiero a los factores relacionados con el cariño y afecto que reciben los jóvenes de sus padres y las reglas que estos últimos fijan a sus hijos fuera de casa.

La primera persona en abordar el tema fue Baumrind (1971), quién investigó cómo afectaba el modelo de disciplina implantado por los padres sobre el desarrollo psicológico de los niños de hasta 3 años; también, investigó la misma muestra del primer estudio cuando tenían la edad de 9 años y su hipótesis era que el estilo autoritativo era el más beneficioso para los niños. Baumrind clasifica los estilos parentales en tres: autoritario (authoritarian discipline), permisivo (permissive discipline) y autoritativo (authoritative discipline) y llegó a la conclusión de que los niños de padres autoritativos “eran más maduros y competentes” (Bench, 2019; Torío *et al.*, 2008).

Posteriormente, MacCoby y Martin (1983) desarrollan la teoría de Baumrind, especificando que los estilos parentales se clasifican en función del “control” ejercido por los padres y el “afecto” que brindan a sus hijos, en concreto son: autoritativo (control y afecto elevado), autoritario (alto control y poco afecto), permisivo (bajo control y mucho afecto) y negligente (bajo control y poco afecto) (Bench, 2019; Torío *et al.*, 2008) (Tabla 3.11)

Tabla 3.11. Estilos parentales.

		<i>Control por parte de los padres</i>	
		Alto	Bajo
<i>Afecto recibido por los padres</i>	Mucho	Autoritativo	Permisivo
	Poco	Autoritario	Negligente

Fuente. Baumrind (1971), MacCoby y Martin (1983).

Por tanto, el modelo de regresión logística descrito en este trabajo puede ser considerado como una prueba que corrobora los estudios realizados por Baumrind (1971) y por MacCoby y Martin (1983) sobre la importancia de que los jóvenes reciban desde una edad temprana cariño, afecto y, a su vez, normas que contribuyan a que sean responsables, independientes y respeten la autoridad, pero sin que sean confundidas con la imposición autoritaria.

4. Conclusiones, implicaciones y limitaciones.

Este trabajo está llevado a cabo dentro del ámbito económico, al elaborar un modelo econométrico que refleja los aspectos que llevan al individuo a realizar la acción propia de consumir. Aun así, se consideran aspectos relacionados con otros ámbitos académicos, como la psicología, específicamente, las relaciones familiares y personales que llevan a un individuo a ejecutar determinada acción.

Por ello, este trabajo llega a dar una visión aproximada de los factores que llevan a los jóvenes residentes en España a decidir si juegan o no a las máquinas tragaperras. Los resultados corroboran estudios realizados sobre los perfiles de jugadores habituales y patológicos, aunque no haya sido el fin principal de este estudio.

Los factores del modelo econométrico diseñado en este trabajo que están asociados con la decisión de jugar son: ser chico, tener entre 14 y 18 años, la renta semanal, observar a su padre fumando y el afecto que reciben los jóvenes de sus amigos. Por el contrario, aquellos factores que están asociados con la decisión de no jugar son: recibir afecto de los padres y que los progenitores establezcan normas claras cuando los hijos salen con sus amigos.

En el caso del afecto que reciben los jóvenes y las reglas que les son establecidas, es destacable cómo el modelo elaborado en este trabajo refleja los estudios realizados por Baumrind (1971) y por MacCoby y Martin (1983) sobre la influencia que tienen los modelos parentales sobre el comportamiento de los jóvenes.

La principal limitación a la hora de realizar este trabajo ha sido que, aunque la decisión de jugar y los aspectos que llevan a los jóvenes a jugar hayan sido cuantificados, tanto la conducta de juego como la adicción al juego dependen de otros muchos aspectos tales como los sentimientos y las situaciones personales de los implicados, para los cuales la encuesta no proporciona información.

El presente trabajo me ha permitido profundizar en contenidos relacionados con el mundo del juego de azar desde un punto de vista objetivo e imparcial; también, en técnicas de análisis de datos como el Data Mining (Gervilla *et al.*, 2009; Valcárcel, 2004), posibilitándome el procesamiento de un gran volumen de datos para poder realizar un modelo de regresión logística y poder determinar las características que llevan a un individuo a realizar una determinada conducta, en este caso, jugar a las máquinas tragaperras.

5. Bibliografía

- Baumrind, D (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental Psychology*, 4(1, Pt.2), 1-103.
- Becoña, E. Vázquez, F. L., Míguez, M. C. (2001). Juego problema y sintomatología depresiva en adolescentes. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 6(1), 1-16.
- Bench, R. (2019). A literature review evaluating parental tendencies in prior adolescent substance users. *Children and Youth Services Review*, 100(2019), 480-484.
- Blanco, P. (2016). Asumiendo las consecuencias negativas de la adicción al juego. *Cuadernos de Trabajo Social*, 29(2), 335-344.
- Blanco, P., González, M., Martos, C. (2015). El juego como adicción social: crónica de una patología anunciada. *Alternativas. Cuadernos de Trabajo Social*, 22, 9-22.
- Cases, J. (2011). La transformación de las políticas públicas de juego de azar en España. *GAPP. Revista Gestión y Análisis de Políticas Públicas*, Julio-Diciembre (6), 75-103
- Cases, J., Gómez, J., Gusano, G., Lalanda, C. (2018). IX Informe Percepción social sobre el juego de azar en España 2018. *IPOLGOB-UC3M*, 1-130.
- Chóliz, M., Mazón, M. (2011). El efecto de la crisis económica sobre el gasto en juegos de azar. *Informació psicológica*, Enero-Abril (101), 4-13.
- Chóliz, M., Sáiz-Ruiz, J. (2016). ¿Por qué (también) es tan difícil legislar sobre juego en España? Un 'déjà vu' de lo ocurrido con el alcohol. *Adicciones*, 28(4), 189-193.
- Dirección General de Ordenación del Juego, (2017a). Datos del mercado español de juego 2017. Web: <http://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>. (Fecha de consulta: Marzo de 2019).
- Dirección General de Ordenación del Juego. Con la participación de Bellvitge, Hospital Universitari, Institut Catalá de la Salut, Generalitat de Catalunya (Departament de Salut), (2017b). Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española 2017, 1-178.
- Dirección General de Ordenación del Juego, (2017c). Memoria de actividad 2017.
- Dirección General de Ordenación del Juego, (2018). Mercado de Juego Online Estatal 2018. Web: <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal> (Fecha de consulta: Marzo de 2019).

Dirección General de Ordenación del Juego, (2019a). Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ). Web: <http://www.ordenacionjuego.es/es/rgiaj> (Fecha de consulta: Abril de 2019).

Dirección General de Ordenación del juego, (2019b). Rifas, juego ocasional y combinación aleatoria. Web: <https://www.ordenacionjuego.es/es/rifas-juego-ocasional> (Fecha de consulta: Mayo de 2019).

Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR). Web: <https://fejar.org/ludopatia/> (Fecha de consulta: 20/04/2019)

Garrido, M., Del Moral, G., Jaén, P. (2017). Antecedentes de juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos. *Health and Addictions: salud y drogas*, 17(2), 25-36.

Gervilla, E., Jiménez, R., Montaña, J., Sesé, A., Cajal, B., Palmer, A. (2009). La metodología del Data Mining. Una aplicación al consumo de alcohol en adolescentes. *Adicciones*, 21(1), 65-80.

Gómez, J. A. (2017). La transformación del juego problemático en España. *Revista Española de Sociología*, 26(2), 219-252.

Gómez, J., Lalanda, C. (2018). Anuario del juego en España 2018. *Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y Grupo Codere*, (1-378), España.

Grupo CODERE (2019). Memoria anual Grupo CODERE 2014. Web: <https://www.grupocodere.com/sala-de-prensa/documentacion/informes-anuales/> (Fecha de consulta: Mayo de 2019).

Jiménez, S., Granero, R., Fernández, F., Álvarez, E., Aymamí, M.N., Gómez, M., Bueno, B., Santamaría, J.J., Moragas, L., Penelo, E., Jaurrieta, N., Alonso, M.P., Segalàs, C., Real, E., Labad, J., Bove, F., Vallejo, J., Menchón, J.M. (2009). Comorbilidad del juego patológico: variables clínicas, personalidad y respuesta al tratamiento. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, 2(4), 178-189.

MacCoby, E. E., Martin, J. A. (1983). Socialization in the context of the family: parent-child interaction, en Hetherington, E. M. y Mussen, P. H (eds.). *Handbook of child psychology: vol. 4. Socialization, personality and social development*. New York, Wiley, 1-101.

Salaberría, K., Báez, K., Fernández, J. (1998). El juego patológico: un problema social. *Zerbitzuan: Gizarte zerbitzuetarako aldizkaria = Revista de servicios sociales*, 33, 15-24.

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Silva, L. C. (1995). Excursión a la regresión logística en ciencias de la salud. *Ediciones Diaz de Santos*.

Real Decreto 44/1977, de 11 de marzo, por el que se dictan normas complementarias del Real Decreto-ley 19/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y de las apuestas.

Real Decreto 1086/1978, de 2 de mayo, por el que se crea el Gabinete Técnico de la Comisión Nacional del Juego.

Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre, por el que se modifica parcialmente el Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo.

Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas.

Torío, S., Peña, J. V., Rodríguez, M. C. (2008). Estilos educativos parentales. Revisión bibliográfica y reformulación teórica. *Teoría de la educación*, 20(2008), 151-178.

Universidad Carlos III de Madrid (2016). UC3M presents the game in Spain Yearbook 2015/16. Web:

[https://www.uc3m.es/ss/Satellite/UC3MInstitucional/en/Detalle/Comunicacion_C/1371226197385/1371216001705/La UC3M presenta el Anuario del juego en Espana 2015 16](https://www.uc3m.es/ss/Satellite/UC3MInstitucional/en/Detalle/Comunicacion_C/1371226197385/1371216001705/La_UC3M_presenta_el_Anuario_del_juego_en_Espana_2015_16) (Fecha de consulta: Mayo de 2019).

Valcárcel, V. (2004). Data Mining y el descubrimiento del conocimiento. *Industrial Data*, 7(2), 83-86.

Verdura, E.J., Ponce, G., Rubio, G. (2011). Adicciones sin sustancia: juego patológico, adicción a nuevas tecnologías, adicción al sexo. *Medicine*, 10(86), 5.810-5.816.

Verdura, E.J., Fernández, P., Vian, A., Ibañez, Á., Baca, E. (2015). Características sociodemográficas y comorbilidad de sujetos con juego patológico e intento de suicidio en España. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 44(3), 159-165.

6. Anexos

6.1. Anexo I. Juego en máquinas tragaperras en función de las reglas fijadas por los padres dentro de casa.

<i>Reglas dentro de casa</i>	<i>Juega a las máquinas tragaperras</i>		<i>Total</i>
	No	Sí	
Casi nunca	2.088 92 %	182 8 %	2.270 100 %
Raramente	2.398 92,5 %	195 7,5 %	2.593 100 %
Algunas veces	4.927 92,1 %	422 7,9 %	5.349 100 %
A menudo	7.935 92,5 %	642 7,5 %	8.577 100 %
Casi siempre	16.454 93,8 %	1.083 6,2 %	17.537 100 %
<i>Total</i>	33.802 93,1 %	2.524 6,9 %	36.326 100 %

$$\chi^2=32,674 \cdot df=4 \cdot \text{Cramer's } V=0,030 \cdot p=0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

6.2. Anexo II. Juego en máquinas tragaperras en función de las reglas fijadas por los padres fuera de casa.

<i>Reglas fuera de casa</i>	<i>Juega a las máquinas tragaperras</i>		<i>Total</i>
	No	Sí	
Casi nunca	3.929 90,5 %	411 9,5 %	4.340 100 %
Raramente	4.909 91,9 %	435 8,1 %	5.344 100 %
Algunas veces	7.375 92,3 %	614 7,7 %	7.989 100 %
A menudo	8.381 93,8 %	555 6,2 %	8.936 100 %
Casi siempre	9.159 94,8 %	500 5,2 %	9.659 100 %
<i>Total</i>	33.753 93,1 %	2515 6,9 %	36.268 100 %

$$\chi^2=115,757 \cdot df=4 \cdot \text{Cramer's } V=0,056 \cdot p=0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

6.3. Anexo III. Juego en máquinas tragaperras en función del conocimiento de los padres acerca de dónde están sus hijos.

<i>Saben dónde están por las noches</i>	<i>Juega a las máquinas tragaperras</i>		<i>Total</i>
	No	Sí	
Casi nunca	1.678 87,8 %	233 12,2 %	1.911 100 %
Raramente	1.701 88,2 %	227 11,8 %	1.928 100 %
Algunas veces	4.134 90,4 %	439 9,6 %	4.573 100 %
A menudo	6.744 92,2 %	572 7,8 %	7.316 100 %
Casi siempre	19.274 94,9 %	1.035 5,1 %	20.309 100 %
Total	33.531 93 %	2.506 7 %	36.037 100 %

$$\chi^2 = 316,523 \cdot df = 4 \cdot \text{Cramer's } V = 0,094 \cdot p = 0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

6.4. Anexo IV. Juego en máquinas tragaperras en función del conocimiento de los padres acerca de con quién están sus hijos.

<i>Saben con quién están</i>	<i>Juega a las máquinas tragaperras</i>		<i>Total</i>
	No	Sí	
Casi nunca	1.474 87,6 %	209 12,4 %	1.683 100 %
Raramente	1.279 89 %	158 11 %	1.437 100 %
Algunas veces	3.510 89,5 %	410 10,5 %	3.920 100 %
A menudo	5.949 91,4 %	561 8,6 %	6.510 100 %
Casi siempre	21.303 94,8 %	1.173 5,2 %	22.476 100 %
<i>Total</i>	33.515 93 %	2.511 7 %	36.026 100 %

$$\chi^2=320,092 \cdot df=4 \cdot \text{Cramer's } V=0,094 \cdot p=0,000$$

Fuente. Elaboración propia en base los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

6.5. Anexo V. Variables incluidas en el modelo de regresión logística.

<i>Variable</i>	<i>Definición</i>	<i>Media</i>	<i>Desviación típica</i>
Género	Chico o chica	0,491	0,500
Edad15	Jóvenes de 15 años	0,254	0,435
Edad16	Jóvenes de 16 años	0,241	0,428
Edad17	Jóvenes de 17 años	0,231	0,421
Edad18	Jóvenes de 18 años	0,074	0,262
Público	Si estudia en un centro público o privado	0,693	0,461
Inmigrante	Si es inmigrante	0,105	0,307
Renta	Cuánto dinero dispone a la semana para gastos personales	15,331	18,116
FumaPadre	Si fuma el padre	0,530	0,845
FumaMadre	Si fuma la madre	0,544	0,851
CariñoPadres	Si recibe cariño y cuidado del padre y/o madre	3,532	0,912
CariñoAmigos	Si recibe cariño y cuidado del mejor amigo/a	3,397	0,979
ReglasFuera	Si los padres fijan normas claras sobre lo que puede hacer fuera de casa	2,392	1,337
CampañaEsc	Si hay campaña en la escuela sobre adicciones	0,778	0,415

Fuente. Elaboración propia en base a los datos de la encuesta ESTUDES 2014.

6.6. Anexo VI. Coeficientes estimados, OR, intervalo de confianza y p-valor de las variables dependientes 1, 2, 3 y 4 de regresión logística.

Variables	Variable dependiente 1			Variable dependiente 2			Variable dependiente 3			Variable dependiente 4		
	OR	CI	P									
Término independiente	0,02	0,02 – 0,03	<0,001	0,01	0,01 – 0,01	<0,001	0,01	0,00 – 0,01	<0,001	0,01	0,00 – 0,02	<0,001
Género	4,81	4,30 – 5,38	<0,001	6,27	5,34 – 7,36	<0,001	4,89	3,98 – 5,99	<0,001	2,21	1,68 – 2,90	<0,001
Edad 15	1,28	1,08 – 1,51	0,004	1,49	1,18 – 1,88	0,001	1,30	0,98 – 1,72	0,072	1,04	0,70 – 1,56	0,834
Edad 16	1,76	1,50 – 2,07	<0,001	1,98	1,58 – 2,47	<0,001	1,37	1,03 – 1,81	0,031	0,87	0,58 – 1,32	0,524
Edad 17	2,20	1,87 – 2,57	<0,001	2,70	2,18 – 3,36	<0,001	1,99	1,52 – 2,61	<0,001	1,16	0,78 – 1,72	0,468
Edad 18	3,27	2,72 – 3,94	<0,001	3,68	2,88 – 4,71	<0,001	2,64	1,93 – 3,61	<0,001	1,57	0,97 – 2,53	0,064
Público	0,91	0,83 – 1,00	0,062	0,91	0,80 – 1,03	0,123	0,91	0,77 – 1,08	0,274	0,87	0,67 – 1,14	0,306
Inmigrante	0,86	0,73 – 1,01	0,066	0,84	0,68 – 1,03	0,098	0,92	0,70 – 1,21	0,567	1,11	0,73 – 1,68	0,636
Renta	1,01	1,01 – 1,01	<0,001	1,01	1,01 – 1,01	<0,001	1,01	1,01 – 1,02	<0,001	1,01	1,01 – 1,02	<0,001
FumaPadre	1,10	1,05 – 1,17	<0,001	1,15	1,07 – 1,23	<0,001	1,19	1,08 – 1,31	<0,001	1,25	1,08 – 1,45	0,002
FumaMadre	1,05	0,99 – 1,11	0,089	1,07	1,00 – 1,15	0,047	1,00	0,90 – 1,10	0,919	1,18	1,02 – 1,37	0,024
CariñoPadres	0,82	0,78 – 0,86	<0,001	0,79	0,74 – 0,84	<0,001	0,79	0,73 – 0,86	<0,001	0,70	0,62 – 0,80	<0,001
CariñoAmigos	1,09	1,03 – 1,15	0,001	1,11	1,04 – 1,19	0,001	1,11	1,01 – 1,21	0,024	1,15	1,00 – 1,32	0,056
ReglasFuera	0,92	0,89 – 0,95	<0,001	0,92	0,88 – 0,96	<0,001	0,97	0,91 – 1,03	0,351	1,05	0,95 – 1,16	0,319
CampañaEsc	0,90	0,81 – 1,01	0,066	0,90	0,79 – 1,04	0,145	0,93	0,78 – 1,12	0,464	0,76	0,57 – 1,01	0,062
Observations	31.215			31.215			31.215			31.215		
Tjur's R ²	0,059			0,047			0,021			0,006		

Fuente. Elaboración propia.