



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

“Juegos de azar desde una perspectiva de género”
“Gambling from a gender perspective”

Autor/es

Sara Rodrigo Jiménez

Directora

Yolanda López del Hoyo

Co-director

Jesús Cortés Riezu

Facultad de ciencias sociales y del trabajo – Universidad de Zaragoza
2020

Índice

Resumen.....	3
Palabras clave.....	3
Abstract	3
Key words.....	3
1. Introducción	4
2. Marco teórico.....	5
El juego de azar, historia y características.	5
Situación del juego de azar en España y Aragón	6
Adicción al juego	8
La mujer en la adicción al juego.....	11
Exposición de estudios de mujeres y juego	13
Ludopatía y mujer: un análisis desde la perspectiva de género (2012)	13
Guía clínica específica: mujer y juego (2018)	14
Gender Differences in Problem Gamblers in an Online Gambling Setting (2020)	15
Características de las mujeres jugadoras.....	15
3. Objetivos	18
Objetivos específicos.....	18
Hipótesis.....	18
4. Metodología.....	19
Resultados.....	20
5. Discusión	29
Comparación de los resultados con las hipótesis	31
6. Conclusiones	32
7. Bibliografía	33
Anexos.....	34

Resumen

La crisis económica de 2008 puso en alza el negocio de los juegos de azar y, desde entonces, los locales destinados al juego han aumentado su presencia en todas las ciudades de España. El juego es una práctica que se asocia mayormente al género masculino. Por ello, el objetivo de este trabajo consiste en analizar las principales diferencias que existen entre hombres y mujeres en los juegos de azar y conocer sus causas.

Tras poner en contexto la situación del juego de azar en España, se ha elaborado una encuesta con el objetivo de analizar las características de la mujer con ludopatía y conocer cuáles son las razones y las consecuencias de las diferencias con el género masculino.

La muestra, equilibrada en cuanto al género, consta de 895 personas con las cuales he podido constatar que existe un gran estigma hacia la mujer jugadora y también una gran desinformación sobre ellas y su situación de ludopatía. Se debería tratar con seriedad el hecho de que una mujer sea ludópata y formar e informar sobre el problema.

Palabras clave

Juego(s) de azar, casas de apuestas, ludopatía, género, mujer, diferencias.

Abstract

The 2008 financial crisis entailed a significant increase for the gambling industry. Since then, bookmakers, betting shops and other gambling facilities have enhanced their presence in every Spanish city. Gambling is a practice mainly associated with the male gender. Therefore, the objective of this dissertation is to analyze the main differences between men and women in gambling and to find out the causes.

Once the situation of gambling in Spain had been contextualized, a survey method was used in order to evaluate the characteristics of women with pathological gambling and to understand the reasons and consequences of the differences in comparison to the male gender.

The sample, balanced in terms of gender, consists of 895 people. It enabled us to confirm the great stigma towards female gamblers and also a great deal of misinformation about them and their gambling disorder. A woman being a gambler should be considered thoroughly and people should be better educated and informed about this problem.

Key words

Gambling, betting shops, pathological gambling, gender, woman, differences.

1. Introducción

Desde la crisis económica de 2008, la industria de los juegos de azar ha incrementado notablemente su actividad en todo el territorio español. Este fenómeno se ha asentado como una alternativa de ocio para la juventud y gracias a la publicidad y a las estrategias de marketing de este sector, se ha configurado como una actividad socialmente aceptada.

A lo anterior debemos añadir la aparición del juego online. Los empresarios del juego han sabido adaptarse a las nuevas tecnologías para seguir generando beneficios, por lo que se puede apostar a cualquier deporte o campeonato de cualquiera de las maneras posibles si cuentas con un dispositivo electrónico. Esta accesibilidad sin ningún tipo de control a las páginas web de apuestas ha generado un peligro a destacar, especialmente en los más jóvenes.

Durante estos años, una gran cantidad de investigaciones han revelado las consecuencias que los juegos de azar pueden causar entre la población, una de ellas, la más conocida es el juego patológico o ludopatía. Recientemente, en España se ha puesto sobre la mesa la posibilidad de crear medidas legislativas que puedan contener o limitar la expansión de esta problemática.

A pesar de que cada día más gente es conocedora del problema que pueden acarrear los juegos de azar, todavía existe muchísima desinformación en toda la sociedad, pero además de esto, hay algo que está totalmente invisibilizado dentro del sector de los juegos de azar: el género femenino.

A menudo, las investigaciones que se realizan sobre este tema no se diferencian por géneros o no profundizan demasiado en ello. Todas las campañas de sensibilización sobre este problema van enfocadas al género masculino. Sin embargo, el estudio de las mujeres dentro de los juegos de azar es relevante ya que se necesita información para poder mejorar la situación de las mujeres que sufren la ludopatía.

Se cree que son muchas más mujeres ludópatas que las que se acercan a terapia a pedir ayuda, pero todavía existen prejuicios que hacen que ellas no se sientan seguras o sin miedo a contar su problema. Se necesita más investigación para tratar de conocer los detalles y poder sacar de ellos las herramientas necesarias para poder visibilizar este problema y darles la ayuda que necesitan.

2. Marco teórico

El juego de azar, historia y características.

Para comenzar con el desarrollo de nuestro trabajo, hemos de contextualizar sobre el tema que vamos a tratar, en este caso, antes de introducirnos en lo específico, debemos adentrarnos en conocer cuál es la historia de los juegos de azar, sus funciones y características, de manera que podamos analizar teniendo la información adecuada.

“El juego de azar es una actividad que el ser humano lleva desarrollando desde tiempo inmemorial” (Chóliz y Mazón, 2011, p.4). La palabra “al azar” es de origen árabe y su significado es “dado”, lo que ya puede darnos a entender el carácter lúdico de este. Lejos de la etimología, su origen se remonta a las civilizaciones antiguas, desde el 3000 a.C, donde se tiene constancia de lo extendidos que estaban los juegos de azar. (Chóliz, 2006).

Durante muchos siglos, el juego fue en su gran mayoría un acto privado, en el que dos o más personas apostaban entre sí dinero o bienes materiales, sin embargo, es a partir de la Edad Moderna cuando los Gobiernos comienzan a ver los juegos de azar como una buena forma de recaudación y es en la Edad Contemporánea cuando ya se convierte en una importante actividad económica para el cobro de impuestos (Chóliz y Mazón, 2011).

Los gobiernos, la iglesia e instituciones descubrieron la lotería, que, pese a que en un principio fueron benéficas con el objetivo de ayudar a los más necesitados, se dieron cuenta de la rentabilidad económica que suponía, así que comenzaron a utilizarla de manera recaudatoria (Chóliz, 2006).

En España tenemos una de las loterías más antiguas del mundo, que fue creada en 1763, que es la que actualmente conocemos como “primitiva”, sin embargo, años después en 1812, aparece la lotería tal y como la conocemos ahora, que llegó a ganar tanta fama que ni siquiera durante la guerra civil se paralizó su sorteo (Chóliz, 2006). Durante la dictadura de Francisco Franco en España, los juegos de azar estaban prohibidos exceptuando la ONCE, la Lotería Nacional, las quinielas de fútbol y las apuestas hípcas y esto se debía a, tal y como nos explica Chóliz (2006): “Los demás juegos estaban prohibidos, porque en la moral nacional-catolicista el juego (como tantas otras cuestiones) se consideraba un vicio” (p.12).

Al terminar la dictadura, en 1977, todos los juegos de azar, casinos y salas de bingo fueron legalizados en España, algo que fue usado como competición con otros países y como llamada al turismo exterior y desde entonces hasta la fecha han ido apareciendo y legalizando numerosos juegos de azar, privados y públicos (Chóliz, 2006).

En la actualidad, contamos con tres tipos de juegos diferenciados por su financiación, tal y como explican Chóliz y Mazón (2011):

- Juegos gestionados por el Estado: loterías, quinielas y apuestas deportivas.
- Juegos de gestión privada: bingos, casinos y máquinas de tipo “B”.
- Juegos mixtos: La ONCE, ya que es una entidad privada, pero con prerrogativas sociales y fiscales por sus actividades asistenciales. (p.6)

Como hemos podido ver, el juego es algo que viene de muy lejos, Garrido (2006) afirma: “Tanto el juego como los jugadores no son algo exclusivo de nuestro tiempo, son tan antiguos como la humanidad” (p.227). Por ello, debemos conocer qué los hace tan anhelados o adictivos. Este tipo de juegos tienen una serie de características que pueden acabar afectando a la persona que los juega, desarrollando en ella una adicción comúnmente llamada juego patológico o ludopatía.

El juego patológico se encuentra entre las adicciones “no tóxicas” o “sin sustancia”, y que pueden llegar a ser muy graves, sobre todo en el ámbito económico de la persona. Su vida comienza a depender del juego así, como su entorno más cercano (Chóliz, 2006). A continuación, vamos a exponer las características de los juegos de azar tal y como Chóliz (2006) las expone:

- Son azarosos: el resultado no depende ni de estrategias ni de la habilidad del jugador.
- Se basa en las leyes de la probabilidad: no solo se trata de hechos incontrolables, sino que además suelen ser impredecibles.
- Se apuesta dinero o bienes materiales: el éxito o el fracaso conlleva a la ganancia o pérdida de dinero, que es uno de los reforzadores más valiosos.
- Finalidad recaudatoria: esto significa que están desarrollados y diseñados con esa única finalidad, a pesar de que las estrategias publicitarias y de marketing lo oculten y se muestran de una manera amable con los potenciales jugadores. (p. 10)

Situación del juego de azar en España y Aragón

Desde la crisis económica de 2008, el mercado de los juegos de azar se ha convertido en uno de los grandes negocios en la actualidad. En todas las ciudades de España ha aumentado el número de locales donde poder jugar a este tipo de juegos. Según el informe anual de 2018 de la Dirección General de Ordenación del Juego, España contaba con 319 salas de bingo, 619 salas de apuestas (272 más que en 2015) y 3.463 salones de juego (1019 más que en 2016), además de 117.788 locales de hostelería con máquinas de tipo “B”, que son aquellas que por el precio de la partida te ofrecen un tiempo de juego y al final de esta pueden obtener un premio en metálico, por ejemplo, las máquinas tragaperras.

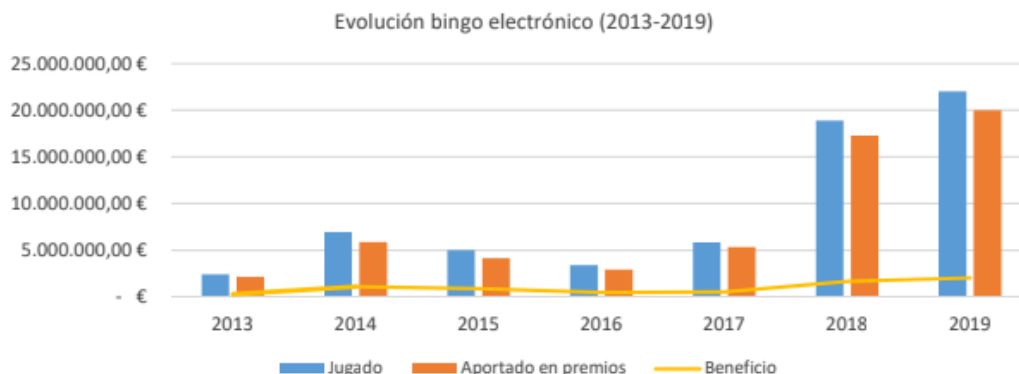
Durante todos estos años, ha ido aumentando progresivamente las cantidades de dinero que se mueven dentro del sector. En 2018, según el informe anual de la Dirección General de Ordenación del juego, la cantidad jugada en juego presencial fue de 5.935,1 millones de euros. Así mismo, el GGR en juego presencial (indicador que nos revela la cantidad bruta de dinero que ha obtenido un operador del sector del juego en un periodo determinado) fue de 1.409,6 millones de euros, ambos datos anteriores sin contar con máquinas “B”.

En 2016/2017 el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad realizó una Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España, en la que pudo ver que han aumentado las jóvenes de 14 a 18 años que se juegan dinero de manera presencial, ese año, un 5'4% de las estudiantes había apostado, sin embargo el porcentaje era algo menor al hablar de apuestas en internet. Este porcentaje había aumentado y se afirmó que la edad de iniciación eran los 16 años.

La situación en Aragón no ha sido muy diferente a la del resto de España, según el informe sobre el juego en Aragón del año 2020, ha aumentado en todos los aspectos el sector del juego en la Comunidad Autónoma, desde las empresas fabricantes de máquinas de juego hasta los salones de juego, que han ido

aumentando su número progresivamente hasta quedarse en 118 en 2019. Un aumento considerable ha sido el del bingo electrónico, que ha incrementado su número, el importe jugado, lo aportado en premios y la ganancia obtenida. (Gráfico 1)

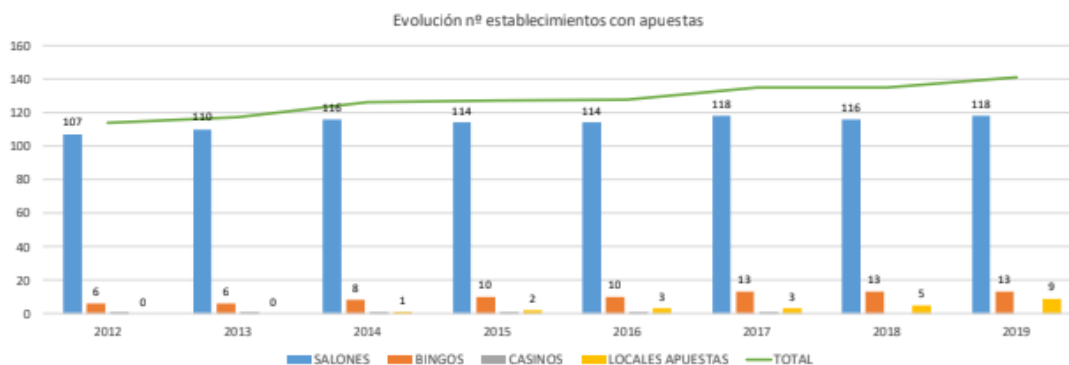
Gráfico 1: Evolución del bingo electrónico 2013-2019.



Fuente: Informe sobre el juego en Aragón 2020.

Así mismo, los locales donde poder realizar apuestas han aumentado en Aragón, situándose ahora en 141 incluyendo en este número salones, casinos, bingos y locales de apuestas. Podemos ver la evolución en los años. (Gráfico 2)

Gráfico 2: Evolución nº establecimientos con apuestas.

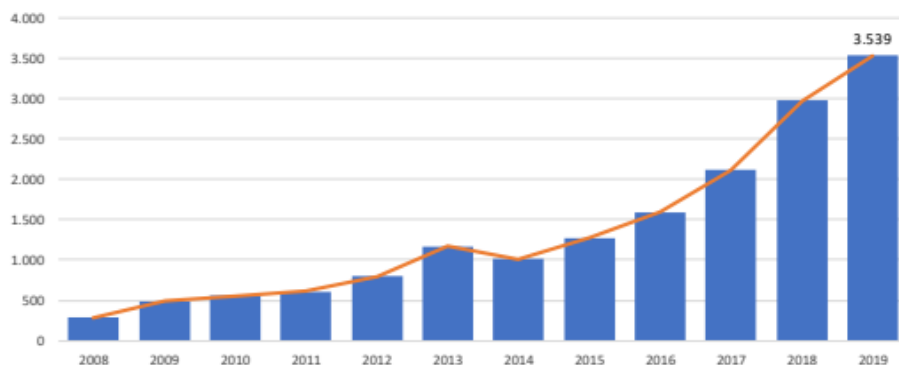


Fuente: Informe sobre el juego en Aragón 2020.

Junto con este aumento del sector en la comunidad autónoma, se ha incrementado también el número de personas que se han inscrito en el Registro del Juego de Prohibidos, un recurso para prevenir y hacer efectivo el que los ciudadanos con algún problema de adicción no puedan entrar a locales de juego. Desde su creación en 2008, el número se ha incrementado notablemente cada año, hasta acabar en 3.539 personas registradas en 2019. En solo un año hubo 1.165 nuevas inscripciones, de las cuales un 13% fueron mujeres. (Gráfico 3)

En Aragón ha variado el perfil del ludópata estos últimos años, en el Informe Sobre el Juego en Aragón de 2018 informaban de que un 30% de las personas ludópatas eran mujeres.

Gráfico 3: Evolución del número de registro autoprohibidos.



Fuente: Informe sobre el juego en Aragón 2020.

Además del recurso del Registro del juego de prohibidos, existe el consejo asesor de juego responsable, el sello de Juego Seguro otorgado por el Ministerio de Hacienda y el portal de juego responsable de la Dirección General de Ordenación del Juego, que tratan de prevenir y ayudar a las personas con un problema de adicción a prevenir y solucionarlo.

Adicción al juego

“El término adicción según la ley romana significa la sumisión o capitulación a un dueño o amo” (Chóliz, 2006, p.2). Esta sumisión implica dependencia, y este amo puede ser alcohol, drogas, juegos de azar... y se usan para conseguir un bienestar físico y mental que normalmente se conseguiría sin ninguno de ellos. La fase de dependencia se completa cuando el objetivo no es generar placer, sino evitar el malestar que genera el no hacerlo. (Chóliz, 2006, p.2)

Sin embargo, vamos a profundizar en la adicción a los juegos de azar. Según APA (como se citó en Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018) el juego patológico o ludopatía es una conducta de juego desadaptativa persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo, y que afecta a áreas como la persona, familiar y/o vocacional.

El juego patológico fue calificado como trastorno adictivo en el DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) junto a unos criterios que ayudaban a su diagnóstico viendo si la persona muestra cuatro o más de estos criterios en un periodo de 12 meses (Lamas et al., 2018). Por lo tanto, estos criterios, como estableció APA (según se citó en Lamas et al., 2018) son:

- Necesidades de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
- Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
- Ha hecho esfuerzos para controlar, reducir o abandonar el juego pero siempre sin éxito.
- A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas.
- A menudo apuesta cuando siente desasosiego.

- Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas)
- Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
- Ha puesto en peligro una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
- Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego. (p.13)

De manera superficial, podemos intuir que las adicciones a sustancias tóxicas son más graves a la hora de hablar de la salud y el organismo de la persona. Todo abuso de consumo es peligroso, pero en el caso de las sustancias tóxicas, antes de llegar a una enfermedad más grave o mortal, este abuso ha disminuido la calidad de vida y ha empeorado su entorno y sus relaciones (Chóliz, 2006, p.2). Sin embargo, a pesar de ello, existen muchas semejanzas entre las adicciones no tóxicas y las drogodependencias, que a su vez nos ayudan a conocer características más profundas de las primeras. Chóliz (2006) nos las muestra:

Tienen una secuencia similar:

- Comienza con el impulso de repetir una conducta pernicioso. Inicialmente puede no ser nociva, pero el problema surge cuando es repetitiva y empieza a ser perjudicial para la persona.
- Tras eso, el impulso y la tensión por realizar la conducta aumenta cuando la persona se priva de ella y entonces aparece la necesidad.
- Al realizar la conducta, la tensión desaparece y se siente un alivio rápido pero temporal.
- Poco después de este alivio, vuelve a incrementarse la tensión y la necesidad. Esto se soluciona volviendo a realizar la conducta. Así termina el círculo vicioso de la conducta adictiva.

Cuentan con un proceso de consolidación:

- Los efectos iniciales: la conducta comienza a realizarse con el fin de alcanzar un objetivo que se anhela. Los objetivos dependiendo de la adicción son muy variados, desde alcanzar cierto estatus hasta aumentar las relaciones sociales, por ello se obvian las partes perjudiciales de ese inicio.
- La habituación y el reforzamiento: el organismo se habitúa a los efectos desagradables de la conducta y refuerzan los positivos, lo que facilita el consumo poco a poco.
- Claves externas e internas: si la conducta se realiza en circunstancias que pueden ser parecidas, los estímulos condicionan a la persona. Lo que significa que el contexto puede condicionar la conducta de la persona y tener un control muy grande sobre ella.
- La tolerancia: el hecho de que aparezca la tolerancia indica que el refuerzo al realizarlo es cada vez menor, por lo que se deberá realizar con mayor frecuencia para conseguir los resultados iniciales.
- Síntomas de abstinencia: comienza cuando aparece la privación de la conducta, es una reacción fisiológica y psicológica contraria a los efectos de la realización de la conducta y cuya intensidad aumenta con el tiempo de privación. "La reducción del malestar refuerza negativamente la conducta adictiva y esta se consolida." Así es como aparecen las recaídas.
- Reducción de conductas adaptativas: al llevar a cabo conductas adictivas, se invierte un tiempo en ello que hace que el tiempo que antes se invertía en actividades beneficiosas desaparezca. Esta desaparición hace que la persona se dedique todavía más a la conducta pernicioso.

- Deterioro en las relaciones sociales, familiares o laborales: son muchas las consecuencias que derivan de la adicción de la persona, desde económicas hasta conductuales, por ello las relaciones se hacen más difíciles e incluso acaban rompiéndose.

A pesar de que actualmente está más aceptado y se reconoce cuando alguien sufre una adicción, todavía sigue siendo muy común escuchar a la gente hablando de vicios cuando alguien es adicto al alcohol, drogas o juegos de azar. La definición que la OMS utiliza para “salud”, hace referencia a “estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solo a la ausencia de enfermedad o dolencia”. Teniendo en cuenta, como ya hemos mencionado antes, que la adicción al juego priva a quienes la padecen de bienestar físico, mental y social y, junto a otras consecuencias, la persona pierde el control de sus actos, es y debe considerarse como una enfermedad (Vázquez, 2012).

La palabra vicio está muy ligada a la moralidad de cada persona y esta palabra se ha utilizado mucho desde la moral catolicista. Actualmente, en muchos casos, el hecho de llamar vicio a lo que es una adicción, se utiliza para tratar de verter toda la culpa al individuo, sin tener en cuenta ningún contexto socioeconómico.

Desde el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones - Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas se llevan realizando desde hace años unos estudios para conocer el comportamiento de los más jóvenes respecto a las adicciones. En este caso, se realizó en 2019 uno sobre las adicciones no comportamentales, en el que se analizan por géneros y edad los resultados. El objetivo general del estudio es el de dar a conocer la situación sobre las adicciones comportamentales, entre los que está el uso del dinero en el juego.

Según el Informe sobre adicciones no comportamentales (2019) las personas de entre 15 y 64 años que habían jugado en el último año (2017) había aumentado, y existía muy poca diferencia entre el porcentaje de hombres y mujeres que lo habían hecho (63,5% y 56,9% respectivamente). En España los juegos que más éxito tienen de manera presencial es la lotería, mientras que online son las apuestas deportivas (Informe sobre adicciones comportamentales, 2019).

Sumado a lo anterior, ha aumentado también la cantidad de dinero que han jugado de manera presencial la población de 15 a 64 años habiendo pasado de 37'4 de media en 2015 a 59'5 en 2017. Los datos de juego han aumentado en todas las muestras de población, desde los más jóvenes hasta en las mujeres, llegando a la conclusión de que el uso de internet y el juego con dinero son actividades muy extendidas en nuestra sociedad hoy en día (Informe sobre adicciones comportamentales, 2019).

Según la encuesta ESTUDES (como se citó en Informe sobre adicciones comportamentales, 2019) en la población de estudiantes de 14 a 18 años, la prevalencia de jugar dinero presencial es superior (10,3% en 2018) con una importante diferencia por sexo, siendo mayor en los hombres (17,4%) que en las mujeres (3,6%). El juego presencial está mucho más extendido entre la población de 15 a 64 años, ya que más de la mitad de esta población ha jugado en el último año (habiendo aumentado desde 2015 y 2017) (Informe sobre adicciones comportamentales, 2019).

Por lo tanto, viendo que el juego presencial tiene prevalencia en la sociedad española, debemos prestarle atención a los problemas que pueden surgir qué, desde tan jóvenes los estudiantes estén invirtiendo dinero en los juegos de azar.

La mujer en la adicción al juego

La adicción al juego es algo que afecta a hombres y mujeres, sin embargo, las mujeres con esta problemática están totalmente invisibilizadas y estigmatizadas al hablar de ello, pero eso no significa que no existan y por supuesto, que puedan ser una gran cantidad de mujeres, que tengan sus maneras de jugar y que cuenten con unas características diferentes a los hombres jugadores.

Dada la mayor prevalencia tradicional en hombres, mucha de la investigación sobre la etiología y tratamiento del juego patológico ha incluido de manera predominante (y en ocasiones, exclusivamente) a hombres, lo que ha sesgado de manera consistente y recurrente el conocimiento actual disponible sobre el juego en mujeres. (Lamas et al., 2018, p.15)

Es por el motivo anterior, por el cual las mujeres sienten que cuentan con más barreras a la hora de pedir ayuda, esas barreras son emocionales, interpersonales, estructurales o relacionadas con la etapa o fase de la adicción. También influye en la prevención y el tratamiento al no tener en cuenta las características de las mujeres jugadoras y por ello, no poder hacerlo individualizado (Lamas et al., 2018).

Si queremos hablar del número exacto de mujeres ludópatas en España, la ludopatía puede afectar a un 2% o 3% de la población, de los cuales un 30% son mujeres, pero solo representan un 10-15% en los centros terapéuticos (Vázquez, 2012) pero a pesar de esto, según Husky et al. (como se citó en Håkansson, 2016) los hombres pueden tener hasta tres veces más propensión que las mujeres a desarrollar problemas de ludopatía.

"Las mujeres con problemas de adicción al juego han existido siempre... sin embargo, los estudios muestran que son más mujeres afectadas que aquellas que acuden a los centros de tratamiento" (Lamas et al., 2018, p.9)

Al hablar de la adicción al juego, hemos hablado de unos criterios propuestos por el DSM-5, años antes, el DSM-4, estableció unos criterios en función del género en los que exponían estos criterios uno a uno y diferenciando por género, se añadía el porcentaje de incidencia en cada uno.

Tabla 1. Criterios del DSM-IV en función del género.

Crterios DSM-IV en funci3n del g3nero (crisp et al., 2004)

*	Mujeres	Hombres
Preocupaci3n frecuente por jugar	59.4%	64.8%
Necesidad de jugar cantidades mayores de dinero	54.3%	52.2%
Intentos repetidos sin 3xito para controlar, reducir o parar el juego	67.5%	68.5%
Intranquilidad o irritabilidad cuando se intenta reducir o parar el juego	59.1%	58.1%
El juego como estrategia para escapar de problemas, o para mitigar un estado de 3nimo deprimido o disf3rico	80.8%	75.4%
Despu3s de perder dinero en el juego, volver al d3a siguiente para intentar recuperarlo	75.5%	78.7%
Mentiras a miembros de la familia, terapeutas u otros, para ocultar el grado de importancia del juego	68.3%	69.3%
Comisi3n de actos ilegales como: fraude, falsificaci3n, robo o desfalco, para poder financiar el juego	24.9%	33.3%
Arriesgar o perder una relaci3n de importancia, trabajo, u oportunidad escolar o laboral a causa del juego	46.4%	59.5%
Engaños repetidos para conseguir dinero con el que mitigar la desesperada situaci3n financiera, en la que se encuentra, debida al juego	53.0%	56.8%

Fuente: Gu3a cl3nica Mujer y Juego (Lamas et al., 2018)

Hemos hablado de la prevalencia, pero debemos hablar tambi3n de la comorbilidad, seg3n la RAE (2019) la comorbilidad es “la coexistencia de dos o m3s enfermedades en un mismo individuo, generalmente relacionadas.” Seg3n Westphal y Johnson, (como se cit3 en Lamas et al., (2018): “la mayor3a de los jugadores presentar3an comorbilidad, pero las mujeres tendr3an un mayor n3mero de problemas com3rbidos que los hombres”. Esto se explica debido a los motivos que impulsan a ambos g3neros a jugar, que mencionaremos m3s adelante. Los hombres presentan mayor comorbilidad con abuso de alcohol u otras sustancias mientras que las mujeres presentan trastornos ansiosos o depresivos (Lamas et al., 2018).

Por otra parte, es importante tambi3n hablar del papel de la mujer dentro de este sector. Desde los juegos de azar y su publicidad, se sigue teniendo a la mujer como un mero objeto con el que llamar la atenci3n de los hombres, perpetuando unos estereotipos sexistas que todav3a siguen muy presentes en nuestra sociedad y que se deben a qui3n est3 enfocada esta publicidad (Beltr3n, 2020). Este papel con el que cuentan las mujeres dentro de este sector ha llegado a afectar a las mujeres trabajadoras en locales de juego, que han sufrido desde acoso perpetrado por clientes hasta una gran discriminaci3n, poni3ndolas a trabajar vestidas de maneras inadecuadas y aconsej3ndolas no “discutir” con los jugadores sin importar sus comportamientos, siendo as3 meros maniqu3s utilizados como reclamo para los hombres (Beltr3n, 2020).

Enlazando con el p3rrafo anterior, tambi3n es importante el papel que tiene la mujer en la sociedad, el rol con el que cuentan en esta tambi3n influye mucho en la estigmatizaci3n que tienen que soportar cuando

sufren esta adicción. Existe un problema y es que “a nivel social, se suele calificar a las mujeres con problemas de ludopatía como viciosas, mujeres de conducta reprobable, madres descuidadas y despreocupadas de sus hijos, derrochadoras, irresponsables, culpables de todos los problemas del hogar, etc.; en pocas ocasiones se las comprende y se las considera como personas enfermas víctimas de una adicción...” (Vázquez, 2012, p. 2103). Podemos considerar esta estigmatización como otra forma de violencia hacia la mujer, que hace que se sienta vulnerable e indefensa a la hora de reconocer su problema y pedir ayuda.

Además de lo mencionado anteriormente, otro pensamiento extendido en la sociedad y que ayuda a la estigmatización es el que Chóliz (2006) menciona en su estudio:

La percepción social es que el hombre se juega su dinero (tengo derecho, ¿no?), mientras que la mujer se juega el dinero de su familia. El estigma social de la jugadora sólo indica que todavía nos falta al menos un siglo en nuestra sociedad (no digamos en otras culturas o religiones) para que se desvanezcan las diferencias machistas entre hombres y mujeres. (p. 18)

Debido a los problemas expuestos anteriormente, las mujeres ludópatas se encuentran invisibilizadas en nuestra sociedad. Como expuso Nuria Aragay (2020) en una entrevista, si es verdad que la ludopatía les afecta en mayor medida a los hombres, pero para ellas es más incómodo acudir a consulta y sus sentimientos negativos son más frecuentes, si a esto se le suma la estigmatización y discriminación la ludopatía llega a ser invisible en ojos de otros.

Exposición de estudios de mujeres y juego

Tras contextualizar la situación de los juegos de azar y de las mujeres dentro de estos, vamos a pasar a exponer cuáles son los estudios que ya se han realizado sobre el tema.

Ludopatía y mujer: un análisis desde la perspectiva de género (2012)

Este estudio se realizó mediante una revisión bibliográfica y un estudio basado en datos obtenidos durante once años junto a personas en rehabilitación y mujeres víctimas de la adicción al juego y la presión social a la que son sometidas.

El estudio ponía en contexto el juego patológico, sus criterios, sintomatología y las consecuencias que conlleva. Tras eso, entra en el debate sobre si la adicción al juego es un vicio o una enfermedad y argumenta el por qué debería tratarse y considerarse enfermedad y problema de salud pública. Algo muy interesante con lo que cuenta el estudio son las fases con las que cuenta el proceso de adicción, pudiendo ver así como empiezan las personas jugadoras y cómo puede acabar si la adicción se vuelve cada día más grande y no se asume el problema.

A continuación, el punto importante del estudio se centra en el análisis de las mujeres con ludopatía, de las que se exponen las cifras que la sufren y cuántas de ellas llegan a pedir ayuda. Según la *Guía clínica: Actuar ante el juego patológico* (como se citó en Vázquez, 2012): El perfil que se asocia a las mujeres con ludopatía suele ser el de mujer de mediana edad, casada, con hijos mayores y con trastornos depresivos, soledad e incomunicación.

Respecto al tipo de juego, son mujeres que mayoritariamente juegan al bingo y que comienzan a jugar en una edad más tardía respecto a los hombres, sin embargo, el desarrollo de la ludopatía va más rápido en ellas. Las mujeres ludópatas no se atreven a exponer su problema debido al miedo de que las juzguen y no se las apoya, totalmente al contrario que los hombres, que reciben asistencia y suele ser el entorno quien les ayuda a buscar rehabilitación.

Casi para terminar, el estudio pone sobre la mesa el hecho de si podría considerarse el estigma social que existe sobre la mujer jugadora como otro tipo de maltrato, con el que pone en contexto la discriminación y los prejuicios que sufren al admitir la adicción, por lo que la autora deja abierta la pregunta de si es o no otra forma de maltrato.

El estudio concluyó que la ludopatía es un problema de salud pública que, además de no ser considerado como tal, no se le da la importancia que debería tener, además, habla de que es una enfermedad y no un vicio como mucha gente todavía piensa. Profundizando más en el género femenino, se cree que al menos un tercio de la población que sufre ludopatía son mujeres. La media de edad de las mujeres que son adictas al juego oscila entre los 46 y los 65 años, siendo el primer juego de la mayoría el bingo.

Los motivos por los que las mujeres comienzan a jugar son principalmente la soledad, aburrimiento, baja autoestima, estrés o la necesidad de evadirse de problemas personales, lo que se relaciona con un dato estremecedor: de las mujeres que padecen adicción al juego, un 70% de ellas son víctimas de malos tratos.

Entrando ya en lo que la sociedad descarga sobre estas mujeres que sufren ludopatía, sienten mucha más vergüenza que un hombre con ludopatía, ya que se las trata como viciosas en vez de como una persona con un problema de adicción. Este es el motivo por el cual las mujeres tardan más en reconocerlo y en aceptar ir a terapia. Es totalmente necesaria la prevención con mujeres con riesgo de sufrir esta adicción, sobre todo, debe trabajarse en eliminar los prejuicios y las ideas de la sociedad para que en caso de sufrirla, el camino sea más fácil.

Guía clínica específica: mujer y juego (2018)

Este estudio es una guía realizada por la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR), en ella exponen desde su perspectiva de asociación que trabaja con personas con adicción al juego la investigación que han realizado específicamente sobre mujer y juego.

La guía es muy extensa y aborda absolutamente casi todo lo relacionado con la persona y su entorno. Comienza abordando el tipo de juego más común en las mujeres, que son los que están basados en el azar, así como los motivos que le llevan a jugar, que a diferencia de los hombres suele ser como modo de evasión a problemas en su vida. El inicio y el desarrollo de la mujer se ve influenciado por lo que hemos comentado antes, pero el desarrollo de la ludopatía sería muchísimo más rápido que en el género masculino.

Habla también sobre la comorbilidad y que la mayoría de las mujeres presentan problemas comórbidos. Más que los hombres.

Desde FEJAR ponen sobre la mesa la existencia de las desigualdades existentes tanto en la sociedad como en las soluciones terapéuticas que se dan todavía en algunas clínicas. No se tienen en cuenta las

características propias de las mujeres ludópatas, y deberían tener un tratamiento acorde a unas necesidades específicas.

Cuando hablamos de las mujeres que acuden a pedir ayuda por su problema es un pequeño porcentaje el que podemos contar, sin embargo, las estadísticas dan la vuelta cuando hablamos de la mujer como acompañante a otros pacientes. Otro tema importante es el de la violencia de género, tal y como dicen desde la Asociación, siendo una problemática que afecta a las mujeres de cualquier condición, ser ludópata multiplica el riesgo de sufrirla, por lo que es algo a lo que prestar mucha atención.

Lo más importante de la guía clínica de FEJAR son las conclusiones de este estudio. El estigma social y el rechazo que generan las mujeres con ludopatía a la sociedad son muy superiores al que generan los hombres. Destacan las barreras sociales con las que se topan al intentar pedir ayuda y cómo esto afecta a la aceptación y tratamiento del problema.

Tras las conclusiones, lo que propone FEJAR son unos retos u objetivos con cada problemática encontrada. Que se adecuen grupos específicos de mujeres jugadoras es uno de los primeros retos, así como estrategias de motivación para que las mujeres den el primer paso a la rehabilitación. Todos los puntos se encuentran muy cercanos al entorno social de la mujer jugadora, debido al estigma social y el miedo y la vergüenza que sienten ellas al admitir su adicción.

Gender Differences in Problem Gamblers in an Online Gambling Setting (2020)

Este estudio, se centra sobre todo en las apuestas online ya que es un tema que apenas se ha estudiado todavía. El estudio, junto a otros anteriores, demuestra que las mujeres que sufren problemas con el juego tienen más problemas relacionados con la salud mental que los hombres que tienen adicción al juego.

El estudio nos habla también sobre el endeudamiento de las personas adictas al juego y cuya conclusión es que las mujeres cuentan con un mayor grado de endeudamiento, lo que puede relacionarse con tardar más a la hora de admitir la adicción. Sorprendentemente, las mujeres no tienen menos riesgo que los hombres a sufrir problemas relacionados con sustancias adictivas (tabaco, alcohol, drogas...)

Lo que el estudio quiere concluir es que las mujeres necesitan una evaluación y un tratamiento que se encuentren a la altura de sus problemas y cuenten con las características de estos. Además, se demuestra que las mujeres pueden tener problemas al menos tan graves como los hombres (e incluso más) a la hora de hablar del estrés psicológico que produce la enfermedad.

Como conclusión a este estudio, se habla de que la prevención, el asesoramiento, la evaluación clínica y la regulación del mercado del juego necesitan incluir una perspectiva de género y tener en cuenta que las mujeres con ludopatía existen y deben obtener un tratamiento acorde con su problema.

Características de las mujeres jugadoras

Tras una revisión bibliográfica tanto a los estudios realizados sobre mujer y juego como a diferentes artículos relacionados podemos llegar a conocer cuáles son las características más definitorias de las mujeres con un problema de adicción al juego.

En el estudio de Vázquez (2012) se define a las mujeres con ludopatía de la siguiente manera: “Mujeres de mediana edad, casadas, con hijos mayores que ya no dependen de sus progenitores, afectadas por depresiones y con problemas de soledad e incomunicación” (p. 2102). Puede ser una buena definición, pero muy resumida, por lo que vamos a ir viendo las características poco a poco.

Para hablar de esto, podemos empezar por una de las características que más menciona la gente al hablar de mujeres con ludopatía: el tipo de juego al que son adictas. En todas las investigaciones, se han podido mostrar patrones relacionados con el género en cuanto al tipo de juego. Empezando por ahí, según Blanco et al., La Plante et al. y Nower y Blaszczynski (como se citó en Lamas et al., 2018) los hombres tienden a elegir juegos que incluyen competitividad, estrategia, habilidad, como las apuestas deportivas, las cartas... Sin embargo, las mujeres buscan menos estrategia, juegos basados en el azar, como puede ser el bingo, las máquinas tragaperras... Estas preferencias, como bien decían Hing y Breen (como se citó en Lamas et al., 2018) estarían influenciadas tanto por aspectos culturales como por la disponibilidad y aceptación social de los distintos tipos de juego tanto en hombres como en mujeres.

Los motivos por los cuales las mujeres comienzan a jugar también suelen ser diferentes a los de los hombres, cuando estas comienzan suele ser como vía de escape a problemas que las desbordan, por ello es más común que las mujeres que tienen una adicción al juego cuenten con algún trastorno ansioso depresivo (Echeburúa, 2014). Por el contrario, según Potenza et al., (como se citó en Lamas et al., 2018) los hombres que comienzan a jugar lo hacen en su mayoría porque muestran una mayor impulsividad, una búsqueda de sensaciones y la ganancia económica.

A continuación, dentro de las características, estaría la edad de iniciación del juego, que también es diferente en ambos géneros. Tal y como explica Grant y Kim (como se citó en Lamas et al., 2018) existe una diferencia de hasta 14 años a la hora de empezar con el juego, ya que los hombres comienzan más en la juventud y ellas cuando están en mediana edad. En relación con la edad, también cambian los años en los que tardan ambos en desarrollar la adicción, siendo en mujeres mucho menor que en hombres. El tiempo desde que se comienza a jugar hasta que llega a desarrollarse la adicción es más rápido, de tal manera que si el tiempo que tarda en desarrollarse el proceso adictivo en la población masculina puede ascender a diez u once años, cuando se trata de la población femenina dicho proceso culmina aproximadamente en cuatro años. (Vázquez, 2012, p. 2103) Además de eso, debemos añadir que, en el caso de las mujeres, la adicción aparece de manera interna y mucho menos visible (Echeburúa, 2014).

Son varios los artículos que destacan el tema de la estigmatización que sufre la mujer cuando tiene una adicción y esto puede demostrarse con datos. Se sabe que el problema de la adicción al juego es mayor entre hombres ($\frac{2}{3}$) que entre mujeres ($\frac{1}{3}$) y pese a ser ese 33%, solamente un 10% acude a clínicas de rehabilitación (Chóliz, 2006). Del total de datos registrados de los que cuenta FEJAR desde sus inicios hasta 2017, nos encontramos con que en 1992 las mujeres constituían tan sólo el 1% de los enfermos totales en rehabilitación. En 2017 fueron el 8%, cifra ocho veces superior, pero aun así sabemos que es totalmente insuficiente, pues desde hace años existen indicios de que las mujeres con adicción al juego son aproximadamente un tercio del total de afectados por trastorno por juego. (Lamas et al., 2018, p. 21)

En relación con lo anterior, la presencia femenina en las clínicas de rehabilitación de ludopatía para tratar un problema es casi imperceptible, pero las cifras pasan a ser totalmente lo contrario al hablar de las mujeres que acompañan a alguien a rehabilitación. Las mujeres como acompañantes a la terapia son un 74% frente a un 26% que conforman los hombres (Lamas et al., 2018). El dato anterior sumado a que

solamente un 10% de las mujeres ludópatas acude a rehabilitación hace que pueda vislumbrarse cual es el rol de la mujer y el estigma al que está expuesta.

Cuando decimos grupos de terapia de autoayuda heterogéneos en sexo nos referimos a que la ratio hombre/mujer no suele superar en el mejor de los casos la relación 9:1. Esto significa que en un grupo normal de terapia de entre 10 y 20 enfermos a menudo habrá como mucho una única mujer. (Lamas et al., 2018, p. 22)

Sin dejar el tema anterior, otros estudios también hablan sobre el rol y acompañamiento, Echeburúa (2014) afirma:

La búsqueda de ayuda terapéutica por parte de la mujer adicta se hace generalmente en solitario. A diferencia del hombre jugador, que suele venir acompañado por alguno de sus familiares cercanos, la mujer acude sola y no cuenta con una colaboración activa por parte de su pareja en el tratamiento. Asimismo, y a diferencia del hombre adicto, que adopta una actitud más egocéntrica, altiva y negadora del problema, la mujer jugadora, una vez que ha dado el paso inicial de buscar ayuda, es más consciente de lo ocurrido y muestra un profundo sentimiento de vergüenza. (p.2)

Por concluir; hemos visto cómo existen más diferencias entre hombres y mujeres a la hora de hablar de los juegos de azar, también cómo son vistas las mujeres dentro de ellos, pero también fuera, está en manos de toda la sociedad entera el poder visibilizar más el problema y que las mujeres con un problema de adicción al juego puedan acudir sin miedo ni vergüenza a tratar su problema.

3. Objetivos

El *objetivo general* es analizar las diferencias percibidas entre hombres y mujeres en los juegos de azar.

Objetivos específicos:

- Conocer las características de las mujeres dentro de los juegos de azar.
- Averiguar a qué se deben las diferencias existentes entre hombres y mujeres en los juegos de azar.
- Identificar cuáles son las consecuencias de estas diferencias y cómo afectan a las mujeres con ludopatía.
- Conocer cuál es la opinión de la sociedad sobre las mujeres ludópatas.
- Situar cuál es el contacto que han tenido los encuestados con los juegos de azar.
- Identificar cuál es la información con la cual cuenta la sociedad respecto a juegos de azar y mujeres que sufren ludopatía.

Hipótesis

- Los hombres juegan en mayor medida a los juegos de azar.
- Prácticamente todas las características de las mujeres jugadoras son diferentes a las de los hombres jugadores.
- Las diferencias de las características entre hombres y mujeres tienen que ver con el machismo y los roles de género.
- Las mujeres con ludopatía siguen estando mal vistas por la sociedad.
- Muchas personas siguen calificando la ludopatía como un vicio.

4. Metodología

Procedimiento: Se realizó una encuesta a través de Google Forms a la que cualquier persona podía acceder. Se pedía a las personas que participaban que contestaran a una serie de cuestiones, primero tres variables sociodemográficas, unas variables sobre su relación con los juegos de azar, su conocimiento sobre ellos y sobre la ludopatía y cuestiones relacionadas con la adicción al juego y la mujer.

La encuesta se abrió el día 3 de septiembre a las 19h, y se restringió el acceso a ella el día siguiente a las 12h. La encuesta se encuentra en ANEXOS.

Criterios de inclusión de los participantes: cualquier persona que pudiera rellenar la encuesta.

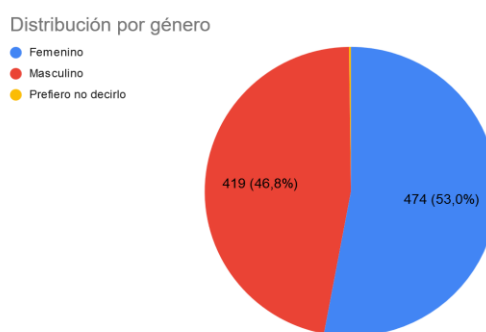
Cuestiones éticas: la información que se ha recogido a través de la encuesta es totalmente anónima y de ninguna manera puede identificarse a ninguno de los encuestados. Sólo se ha pedido información básica (edad, género y lugar de residencia) con el fin de poder analizar más tarde las respuestas. Los resultados de la encuesta se utilizarán sólo con fines analíticos y de investigación.

Participantes: la encuesta contó con 902 respuestas, pero se tuvieron que eliminar varias respuestas que estaban duplicadas y algunas otras que no se corresponden con los criterios de inclusión propuestos. La muestra se quedó en 895 respuestas con una media de edad de 27'9 años (mínimo: 16, máximo: 72) y una desviación típica de 10'2 años. Se dividió en grupos de edad de 12 a 18 (un 4'1%), de 19 a 25 (un 56'5%), de 26 a 40 (25'5%), de 41 a 60 (12'2%) y mayores de 60 (un 1'4%). (Fig. 1) Un 53% de los encuestados se identificó con el género femenino, o sea 474 personas, un 46'8 con el género masculino, 419 personas y solo 2 prefirieron no decirlo. (Fig. 2)

Figura 1: distribución por grupos de edad



Figura 2: distribución por género



Fuente: elaboración propia, 2020.

Instrumentos: para la encuesta desarrollada en Google Forms se utilizaron variables sociodemográficas y variables propias relacionadas con el estudio. Las variables sociodemográficas eran:

1. Edad
2. Género
3. Comunidad autónoma de residencia

Las variables de elaboración propia en relación con el estudio:

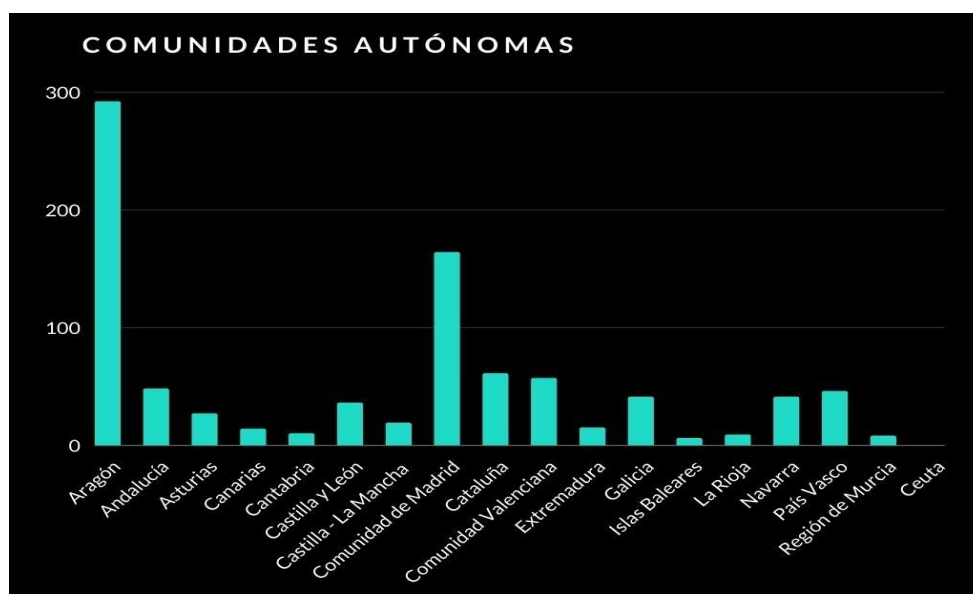
1. Participación en juegos de azar
2. Conocimiento sobre la ludopatía
3. Conocimiento sobre mujeres y adicción al juego
4. Diferencias entre hombres y mujeres en los juegos de azar

Resultados

El análisis de las variables objetos de estudio se ha estructurado de manera ordenada para poder conocer los datos obtenidos separados por género y por rangos de edad: de 12 a 18, de 19 a 25, de 26 a 40, de 41 a 60 y +60.

La encuesta ha logrado una muestra de 895 personas, con unas edades de entre 16 a 72 años incluidos, lo que ha ayudado a tener opinión variada respecto a edad, aun así, la edad media ha sido de 27'9 años, siendo el grupo de mayor respuesta el de 19 a 25 años, con un 56'5% de respuestas.

Por suerte, en cuanto a género ha estado más equilibrado, ya que 474 respuestas fueron de mujeres (un 52'9%) y 419 fueron respuestas de hombres, lo que supone el 46'8%, con lo cual, podemos conseguir un buen análisis y poder conocer la opinión de manera más realista.



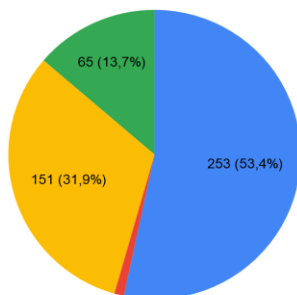
Respecto al lugar de residencia, la muestra ha sido muy amplia, consiguiendo que se contestase a la encuesta desde las 17 comunidades autónomas de España, incluyendo también una ciudad autónoma. La comunidad con más respuestas ha sido Aragón, con 292 respuestas, seguida por la Comunidad de Madrid con 164 y Cataluña con 61 respuestas.

Los resultados se van a redactar por orden de las preguntas de la encuesta:

La primera pregunta era: *“¿Has jugado alguna vez a juegos de azar? Apuestas, tragaperras, bingo, ruleta...”* para poder conocer la relación de la persona encuestada con los juegos de azar. De los encuestados, el 61'2% de las personas han contestado *“Sí, alguna vez”*, 2'6% un *“Sí, frecuentemente”* y en las negativas, 24'6% personas han afirmado que *“No nunca”* y 11'2% *“No, pero he acompañado a alguien”*. Es más interesante el análisis por géneros, que desvela que las mujeres juegan menos que los hombres. En la opción de *“Sí, alguna vez”* han sido el 53'4% y en hombre 70'4%, igual en *“Si, frecuentemente”* que son 5 mujeres frente a 19 hombres. Sin embargo, es más visual en las opciones negativas, dónde un 31'9% de las mujeres han afirmado que no han jugado nunca frente a sólo un 16'5%. También es curioso que son más las mujeres que han votado *“No, pero he acompañado a alguien”* con 65 mujeres frente a 36 hombres.

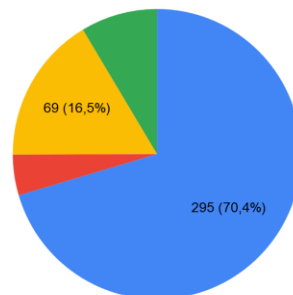
Relación con los juegos de azar: mujeres

- Si, alguna vez
- Si, frecuentemente
- No, nunca
- No, pero he acompañado a alguien



Relación con los juegos de azar: hombres

- Si, alguna vez
- Si, frecuentemente
- No, nunca
- No, pero he acompañado a alguien

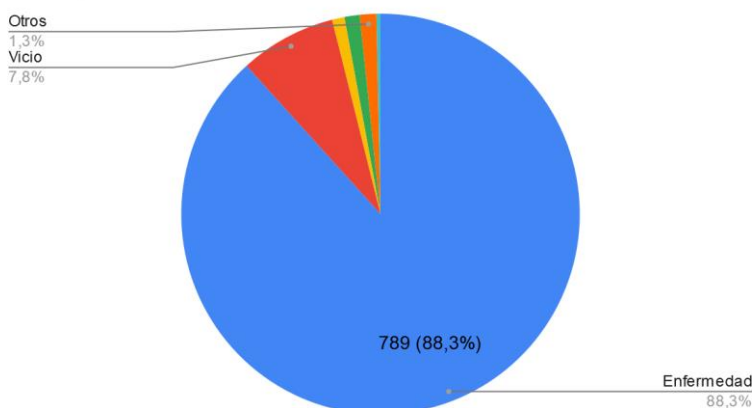


La misma pregunta pero por rangos de edad, muestra que, proporcionalmente, el 84'6% de las personas de más de 60 años ha jugado alguna vez a juegos de azar, sin embargo ninguna juega frecuentemente. El rango de edad que más juega frecuentemente a juegos de azar es el de 41 a 60, de los cuales un 5'4% lo hace. Y, por suerte, el grupo que más ha indicado que no ha jugado nunca a juegos de azar ha sido el de 12 a 18 años. Y los más jóvenes son los que más acompañamiento precisan a la hora de jugar a juegos de azar siendo los menores un 16'2% los que han acompañado y los de 18 a 25 un 14'8%.

La segunda pregunta era para poder averiguar si la gente había oído hablar de la adicción al juego: "¿Has oído hablar alguna vez de ludopatía o adicción al juego?", 893 personas contestaron que sí, lo que equivale a que un 99'7% de las personas encuestadas conocen o han oído hablar de ello, sin embargo, un 0'2% no, dos personas de diferente género y grupo de edad.

Pasamos ya a una pregunta importante: "¿Cómo consideras la adicción al juego?" en las que las opciones eran calificarla como enfermedad, como vicio y se puso la opción de dar la opinión de cada uno. De 891 personas que respondieron esta pregunta, 789, o sea, un 88'5% consideran la ludopatía como enfermedad, solamente un 7'8% lo considera un vicio y un 3'5% lo considera ambas opciones, un problema social u otras respuestas relacionadas más con lo social y no tanto con la pregunta realizada.

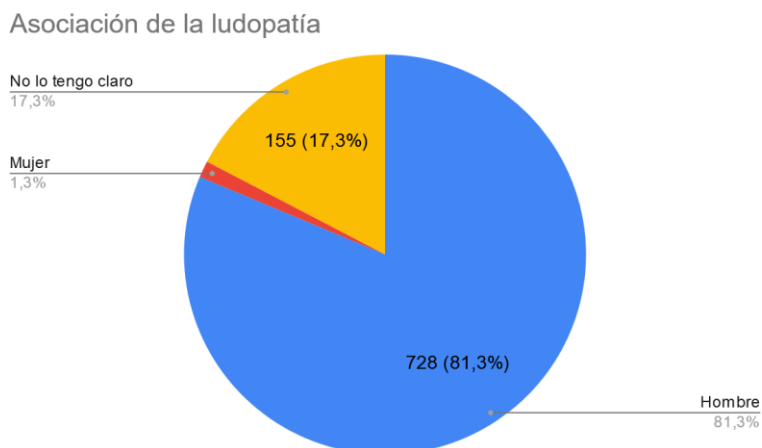
Percepción de la adicción



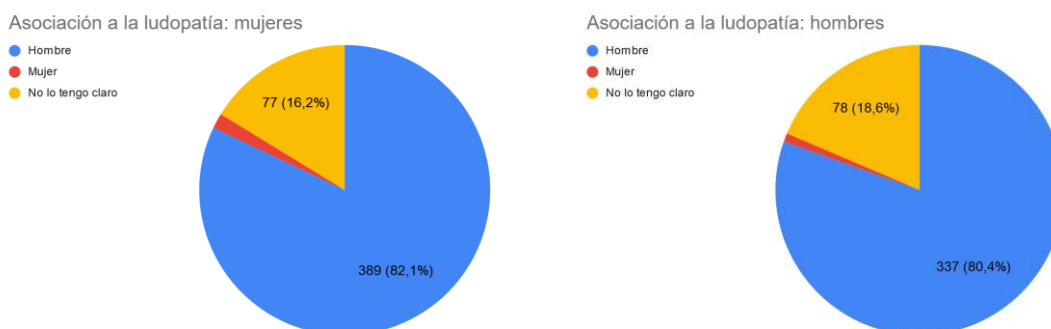
Respecto al género, el marcador está muy igualado, de las mujeres, el 90'6% lo considera una enfermedad, mientras que de los hombres, lo consideran como tal un 86%. Los hombres encabezan el porcentaje de considerarlo como un vicio, siendo ellos un 10'3% y las mujeres un 5'7%. El mismo porcentaje de hombres y mujeres consideran que son ambas opciones, siendo un 1%, pero a la hora de considerarlo un problema social, son un 1'9% de los hombres frente a un 0'6% de mujeres.

Al hablar de grupos de edad, parece ser que conforme más edad, más claro se tiene que la ludopatía es una enfermedad, ya que el grupo de 41 a 60 y de mayores de 60 dicen en un 97'2% y un 92'3% que lo es.

La siguiente pregunta era: “¿Cuando piensas en una persona con ludopatía, piensas en un hombre o una mujer?” para poder comprobar, a qué género está más asociada la ludopatía. El resultado fue aplastante, con un 81'3%, o sea, 728 personas, afirmaron que pensaban en un hombre, sólo un 1'3%, 12 personas, pensaban en mujeres al pensar en una persona con ludopatía y el 17'3% no estaban seguros o nunca se lo habían planteado.



En el análisis por géneros no hay apenas diferencia entre los hombres y mujeres que piensan en un hombre al personificar la ludopatía, siendo 82% las mujeres y un 80'4% los hombres, sin embargo la cosa cambia un poco, siendo un 1'6% de mujeres las que piensan en otra mujer al pensar en una persona con ludopatía y solo un 0'9% de hombres los que piensan en una mujer. Las cifras de los que no estaban seguros de lo que pensaban están muy igualadas, siendo 77 las mujeres que no lo sabían y 78 hombres.



Existen más diferencias entre los grupos de edad, ya que los jóvenes han sido los que más han votado que no lo tienen claro, mientras que los grupos de los mayores se han asociado más a la mujer como ludópata.

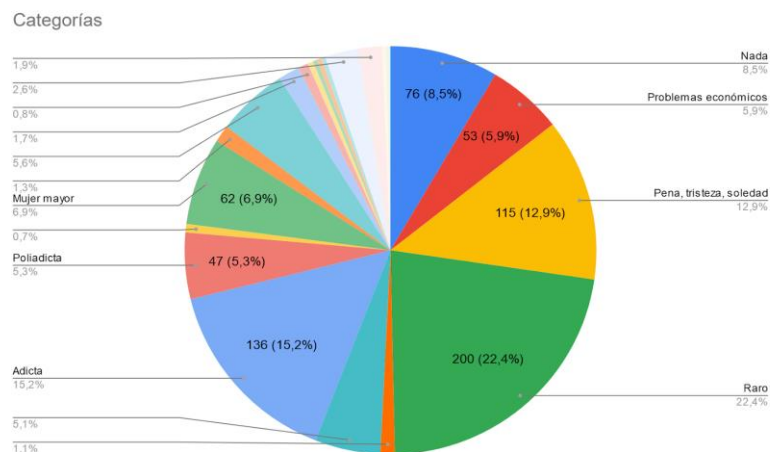
La siguiente pregunta fue: “Describe brevemente qué te viene a la cabeza al ver/pensar en una mujer en una tragaperras.” El objetivo de esta pregunta consistía en conocer la opinión de la gente al pensar en una mujer jugando. Se categorizaron las respuestas en 21 categorías indicando en cada una si la imagen que describían era positiva, negativa o neutra. Las categorías fueron:

- Nada - neutro → 8'5%

- Problemas económicos - negativo → 5'9%
- Pena, tristeza, soledad - negativo → 12'8%
- Raro - negativo → 22'3%
- Vicio - negativo → 1'1%
- Mujer dejada - negativo → 5'1%
- Adicta - negativo → 15'2%
- Poliadicta - negativo → 5'2%
- Prostituta - negativo → 0'6%
- Problemas domésticos - negativo → 1'6%
- Mujer mayor - neutro → 6'9%
- Mujer rica - neutro → 1'3%
- Depresión - negativo → 0'3%
- Loca - negativo → 0'3%
- Lo mismo que un hombre - neutro → 5'6%
- Rechazo - negativo → 0'3%
- Referencia cultural - neutro → 1'9%
- Suerte - positivo → 0'4%
- Pasando el rato - positivo → 2'5%
- No lo sé → 0'7%
- Lo normal - positivo → 0'3%



De todos los adjetivos que escribió la gente al pensar en una mujer en una tragaperras, solamente 3 fueron positivos, gente que consideraba que era una persona que tenía suerte, que estaba pasando el rato o qué era lo normal, mientras que los otros 18 se repartían entre adjetivos neutros o negativos.

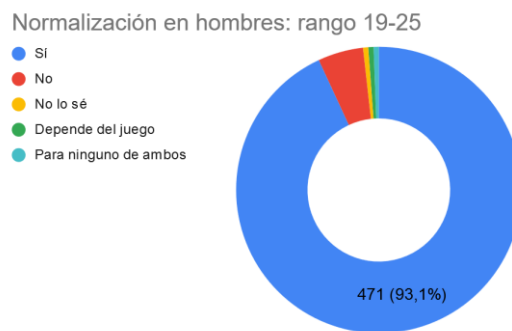


La siguiente cuestión era: “¿Crees que está más normalizado en nuestra sociedad ver a un hombre con una adicción al juego que a una mujer?” ya para acercarnos a la opinión de los encuestados acerca del estigma de las mujeres con ludopatía. La verdad es que hubo bastante consenso en las respuestas de esta cuestión pues el 91'7% consideran que sí que está más normalizado y solamente un 6'4% creen que no. El 1'2% de las respuestas se debatían entre que no depende del género, que ambos están poco normalizados y que depende del juego al que jueguen, además 5 personas contestaron que no sabían qué pensar.

El análisis por género se vuelve más interesante. El 95'1% de las mujeres creen que efectivamente las ludópatas están invisibilizadas, y el 87'8% de los hombres piensa lo mismo. A la opinión contraria, son un

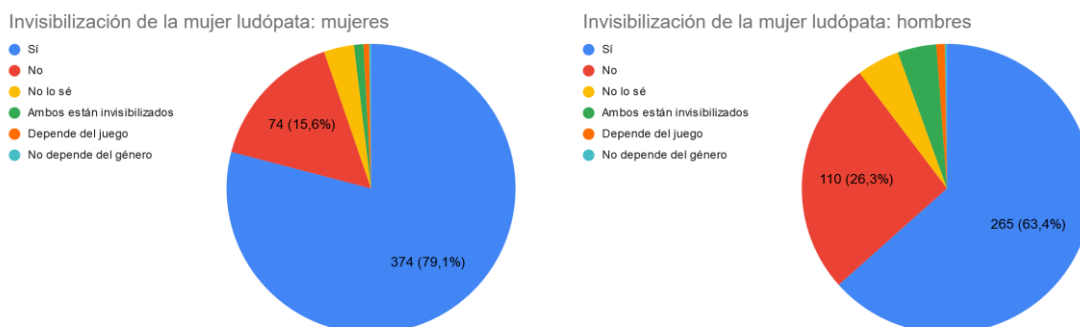
4'4% las mujeres que creen que no está más normalizado un hombre ludópata, y un 8'8% de hombres. Sin embargo, al hablar de las demás opciones, solo 2 mujeres han votado "No lo sé" o "No depende del género" mientras que 4 hombres han votado que no lo saben, 2 que no depende del género, 4 que depende del juego al que se juega y otros 4 que ambos géneros están invisibilizados.

En los grupos de edad, fue el de mayores de 60 el que estaba al 100% seguros de que estaba más normalizado un hombre ludópata que una mujer, mientras que en el grupo que más variedad de respuesta era en el de 19-25, aun así con un 93'1% que creían que sí.



En complemento con la pregunta anterior, se formuló esta cuestión: "¿Crees que las mujeres con ludopatía están invisibilizadas en la sociedad?", un 71'6% de los encuestados cree que sí que están invisibilizadas, pero un 20'5% cree lo contrario. El 4% de los encuestados no lo sabía, mientras que un 2'5% creen que ambos géneros están invisibilizados en la ludopatía. El 1% restante cree que depende del juego y que no depende del género.

Al hablar de géneros, las mujeres creen que sí que existe esa invisibilización, con un 79%, junto a un 63'3% de hombres piensa lo mismo. Al contrario, son los hombres los que más consideran que eso no es así con un 26'3% junto al 15'6% de las mujeres. Un 3'3% de mujeres y un 4'7% de hombres no sabe qué opinar al respecto y mientras solo un 1% de mujeres considera que ambos géneros están invisibilizados, hay un 4'3% de hombres piensa lo mismo. En cada género, hay 5 personas que consideran que no depende del género o que depende del juego al que se juega.

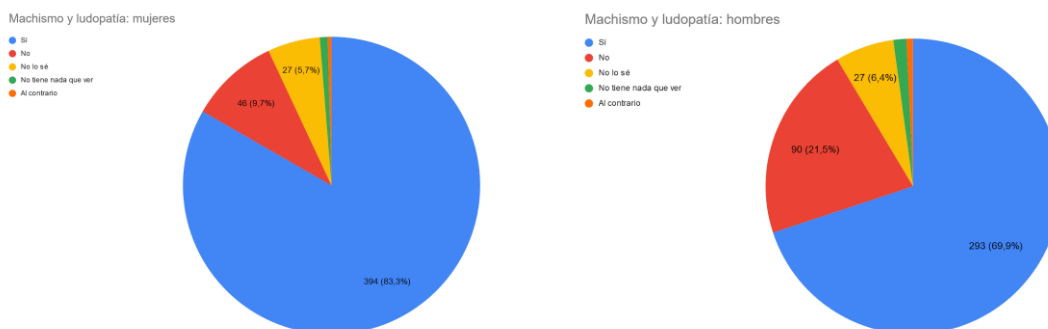


En el análisis de grupos de edad podemos ver como todos los grupos cuentan con más del 70% que creen que la invisibilización existe, sin embargo, el grupo de edad de 41 a 60 cuenta con un 64% de "síes". Mientras tanto, el grupo de edad con el mayor porcentaje de "noes", es el de jóvenes de 12 a 18, además, el grupo de edad de 26 a 40 años cuenta con un 3'6% de personas que creen que ambos géneros están invisibilizados por la ludopatía.

La siguiente pregunta era: “¿Crees que el machismo y el rol cuidador de la mujer puede afectar negativamente en su adicción?” que entraba a poner encima de la mesa una de las posibles causas del estigma de las mujeres con ludopatía. El 76’9% de los encuestados han votado que sí, frente al 15’1% que considera que no. Solo un 6% han votado “no lo sé”, 10 personas (1’1%) han dicho que no tiene nada que ver y 5 personas (0’5%) que es positivo para la adicción porque al tener rol de cuidadora está más centrada en sus familiares y su casa.



En esta respuesta es curiosa la diferencia de ambos géneros, un 83’2% de las mujeres consideran que la adicción puede afectar negativamente a la adicción y un 9’7% considera que no. En los hombres casi el 70% cree que sí y un 21’4% que no. Exactamente 27 respuestas en cada género no saben lo que contestar y un 0’8 de mujeres y un 1’4% de hombres creen que no tiene nada que ver con el machismo. Además, 2 mujeres y 3 hombres creen que es al revés, que el rol de cuidadora afecta positivamente a la adicción.



Podemos ver la diferencia entre hombres y mujeres de ser conscientes de los efectos del machismo en muchas situaciones de la vida diaria.

En el análisis de datos por rangos de edad, parece que son los más jóvenes y las personas más mayores los que son conscientes de que el machismo y el rol que la sociedad otorga a las mujeres puede ser una causa negativa para la ludopatía con un 78’3% y un 92’3% respectivamente que creen que sí.

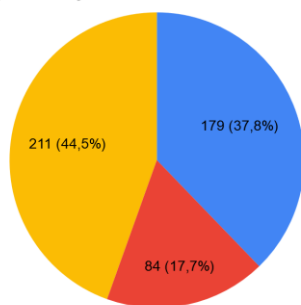
Las tres últimas preguntas que se formularon, iban dirigidas a conocer qué expectativas tenían los encuestados sobre las diferencias y semejanzas de hombres y mujeres con ludopatía, la primera era: “¿Quién crees que tarda más en pedir ayuda cuando es consciente de que tiene una adicción al juego?” en esta pregunta, las respuestas no han sido las esperadas, ya que un 34’4% ha votado que el hombre, un

15'9% ha votado que la mujer, pero casi la mitad de los encuestados ha puesto *"No lo sé seguro"* lo que indica la desinformación actual sobre el tema.

De las mujeres, el 37'7% creen que son los hombres y un 17'7% que son las mujeres y la gran mayoría son un 44'5%, que no están seguras. En la parte de los hombres, un 30'3% creen que son los hombres y un 14% creen que son las mujeres, pero vuelve a ganar la duda, ya que un 55'6% han votado que no lo saben seguro.

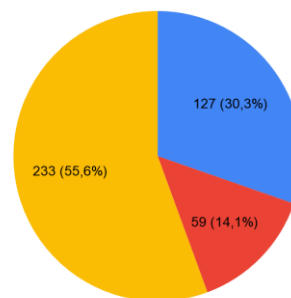
Tardanza en pedir ayuda: mujeres

- Hombre
- Mujer
- No lo tengo claro



Tardanza en pedir ayuda: hombres

- Hombre
- Mujer
- No lo tengo claro

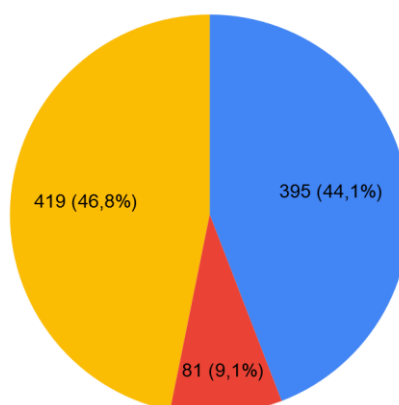


De los grupos de rangos de edad, en todos ha sido muy elevada la respuesta de *"no lo tengo claro"* encabezado por el grupo de edad de los 41 a los 60, con un 56%. Y no existe ninguno en el que haya mayoría que creen que es la mujer la que tarda más en pedir ayuda.

La segunda pregunta de las tres finales es: *"¿Quién crees que obtiene más apoyo de su entorno cuando admite tener una adicción al juego?"* en la que un 44'1% cree que los hombres, solamente un 9% cree que son las mujeres y el ganador es la respuesta *"no lo tengo claro"* con un 46'8% de respuestas.

Apoyo al admitir la adicción

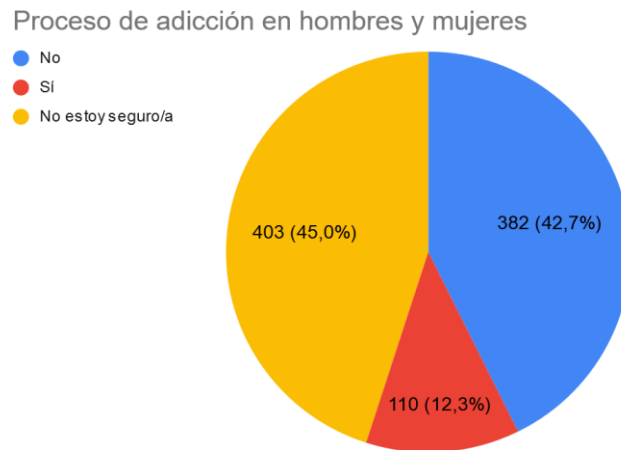
- Hombre
- Mujer
- No lo tengo claro



Respecto a esta pregunta, las mujeres creen en un 53'3% que los hombres obtienen más apoyo, frente al 7'8% que lo considera al revés y el 33'4% de los hombres creen que ellos son los que más apoyo reciben frente al 10'5% que cree que son las mujeres.

En el análisis de los rangos de edad vuelve a encabezar el grupo de 41 a 60 en el porcentaje de *"no lo tengo claro"* con un 52'7% de respuestas. Y como curiosidad, del grupo de mayores de 60, ninguno ha votado que es la mujer la que recibe más apoyo y el grupo de 12 a 18 el que más porcentaje tiene en voto a la mujer con un 21'6%.

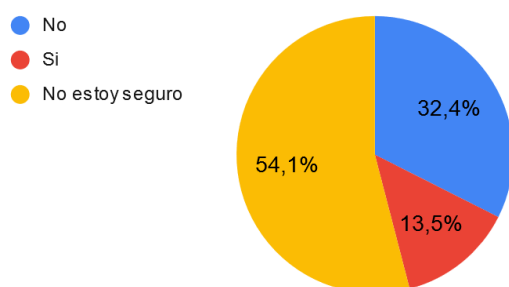
Finalmente, la encuesta terminaba con la pregunta: “Por último, ¿crees que el proceso desde antes de comenzar la adicción hasta el final del tratamiento es igual en hombres y mujeres?” que se utiliza, como las anteriores para conocer cuánta información se tiene en general sobre este tema. El 42’6% de los encuestados consideran que no, el 12’2 que sí, y un 45% no está seguro de que contestar.



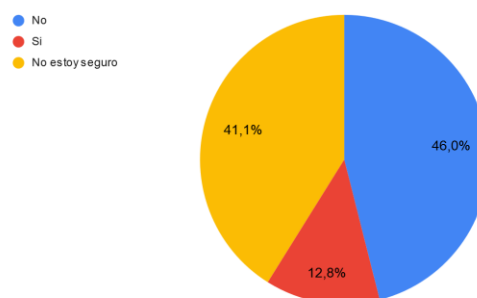
En la diferencia entre géneros, de las mujeres, son 247, o sea, un 52’1% las que creen que el proceso no es igual, junto a un 32% de hombres que creen lo mismo. Sólo un 9’7% de mujeres considera que sí que es igual y un 15’2% de hombres que también. Un 38% de mujeres y un 52’7% de hombres no están seguros de cómo es el proceso.

Por último, en los grupos de edad han sido unos resultados bastante similares en cuanto a los que han votado que el proceso no es similar, y el grupo que más porcentaje ha obtenido al creer que el proceso es igual son los mayores de 60 años con un 15’4%.

Proceso de adicción: 12 a 18

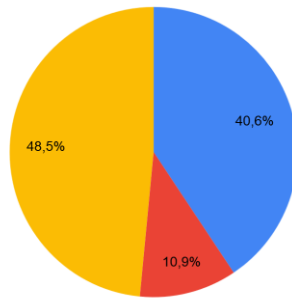


Proceso de adicción: 19 a 25



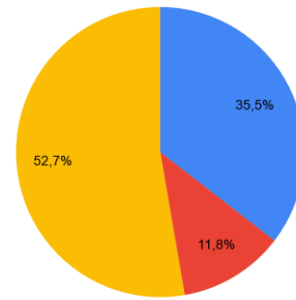
Proceso de adicción: 26 a 40

- No
- Si
- No estoy seguro



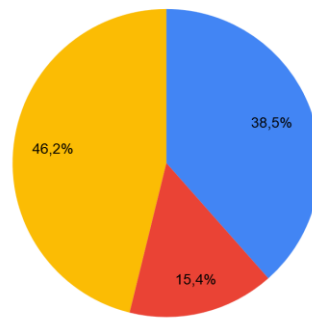
Proceso de adicción: 41 a 60

- No
- Si
- No estoy segura



Proceso de adicción: +60

- No
- Si
- No estoy seguro



5. Discusión

Gracias a la encuesta y el análisis de las variables hemos podido llegar a diferentes conclusiones sobre la mujer y la ludopatía, sus diferencias con el género masculino y el estigma que sufren actualmente.

En la primera pregunta ya podemos ver como los hombres juegan más que las mujeres, tanto alguna vez como frecuentemente, mientras que las mujeres encabezan el no haber jugado nunca y el haber acompañado a alguien a hacerlo. Por lo que podemos decir a ciencia cierta que es el género masculino el que predomina en el juego a juegos de azar.

De la misma, podemos sacar también el hecho de que la respuesta de *“no, pero he acompañado”* haya sido más votada entre los jóvenes, demuestra como ahora consideran los juegos de azar una actividad de ocio más en su día a día.

La segunda nos da la oportunidad de saber que la mayoría de la sociedad conoce lo que es la ludopatía, o al menos ha oído hablar de ella en algún momento.

Sabiendo que la mayoría sabe lo que es la ludopatía, es bueno saber que es lo que opinan de ella y como la consideran, el 88% lo considera una enfermedad, lo cual quiere decir que una gran mayoría es consciente de que es un problema y que muchas veces no depende del individuo ser adicto a ello.

La siguiente pregunta tenía como objetivo conocer a qué género estaba asociado más la ludopatía, la respuesta quedó muy clara, siendo el hombre un clarísimo ganador frente a la mujer, por lo tanto, es al género masculino al que más se asocia con la ludopatía.

La pregunta abierta de imaginar a una mujer sentada en una tragaperras y describirla de la manera que quisieran tenía como objetivo conocer qué imagen tiene la gente sobre las mujeres jugadoras y el resultado ha sido bastante esclarecedor. De todos los adjetivos que mencionó la gente, solamente 3 categorías de 21 tenían adjetivos positivos, los demás eran todos negativos o neutros. La imagen generalizada que tiene la sociedad sobre las mujeres jugadoras es muy perversa. Se ha podido ver también cómo continúan anclados en nuestra sociedad pensamientos muy retrógrados respecto a ellas.

En las preguntas en las que se tratan las diferencias entre hombres y mujeres, o se habla de machismo, son las mujeres las que muestran más conciencia sobre el tema. Desde la pregunta de si los hombres con ludopatía están más normalizados en nuestra sociedad, pasando por si las mujeres están invisibilizadas, hasta la del machismo, son las mujeres las que consideran eso como verdad, mientras que los hombres votan más en contra o dicen que eso no tiene nada que ver.

En las tres últimas preguntas, se ha visto que se sabe poco o casi nada sobre la ludopatía, tanto en hombres como en mujeres. Las respuestas pueden deberse a los roles de género. En la pregunta de quién tarda más en pedir ayuda, han ido más votos al género masculino y la razón puede ser que la gente asocia más hablar sobre sentimientos o problemas a las mujeres, y al hombre como una persona reservada que no comparte nada. Por ello creo que mucha gente ha creído que podría ser el género masculino.

En la siguiente el mayor porcentaje de respuestas ha ido al *“no lo tengo claro”* como decía antes debido a la desinformación sobre la ludopatía. Aún así, más gente ha votado hombres que mujeres, lo que puede

deberse a que la gente tiene más normalizado que un hombre pueda ser ludópata y no tiene problemas en brindar el apoyo.

Por último, la pregunta era sobre el proceso de adicción, ha vuelto a ganar el “no lo sé” por la desinformación, pero aun así más gente ha votado que no es igual el proceso, entendiendo que cada persona puede tener unas características diferentes, al igual que cada género puede tenerlas.

Podemos comparar los datos obtenidos con otro estudio cuya investigación y respuestas eran similares:

- Comparación con “Ludopatía y mujer: un análisis desde la perspectiva de género.” (2012)

Es un estudio cuyo objetivo era dar a conocer la ludopatía en la mujer y propiciar una reflexión acerca de esta y de la discriminación y el estigma existentes. Se realizó mediante revisión bibliográfica y entrevistas a mujeres ludópatas y rehabilitadas. El estudio consiguió sacar unas conclusiones:

- Las mujeres que por fin se deciden a contactar con quienes pueden ayudarlas, suelen hacerlo de manera “clandestina”, sin querer informar a la familia ni dejarse ayudar por ella, al contrario de lo que sucede con los hombres, que, en la mayoría de los casos, suele ser su pareja u otros miembros de la familia quienes contactan con los recursos de rehabilitación. (Vázquez, 2012, p.2103)
- La ludopatía es un grave problema, sin embargo, a pesar de sus gravísimas consecuencias y de ser un problema de salud pública que afecta entre al 2 o al 3% de la población, la sociedad no le concede toda la importancia que verdaderamente tiene, ni parece ser consciente de las graves consecuencias que acarrea. (Vázquez, 2012, p.2104)
- La ludopatía no es un vicio, es una enfermedad.
- La sociedad no tolera de la misma manera la ludopatía en el hombre que en la mujer.
- Debido a la discriminación las mujeres tardan más en asumir la adicción y buscar ayuda.

La investigación de ambos estudios es muy parecida, primero sobre las mujeres y la ludopatía, y luego sobre el estigma que sufren ellas en la sociedad. La primera pregunta, tiene que ver sobre la interpretación de la pregunta sobre la normalización de los hombres ludópatas y sobre quién recibe más apoyo, siempre es el hombre el que, al ser el género asociado a la ludopatía, recibe menos rechazo al admitir su adicción.

Con el segundo punto matizaría la segunda parte, creo que últimamente se le está empezando a dar la importancia que tiene la ludopatía y la gente está comenzando a hablar más de ello, lo que aún sigue muy extendida es la desinformación sobre ello.

La parte de que la ludopatía es una enfermedad y no un vicio, creo que también está empezando a extenderse, en la encuesta la mayoría así lo creía, consecuencia de que se está hablando más sobre la ludopatía. El cuarto punto es uno de los que más se han podido demostrar con la encuesta realizada, la mujer ludópata sigue estando vista como algo negativo, algo que ha perdido el control e incluso genera rechazo a las personas. Todavía la gente asocia lo negativo con las mujeres jugadoras y no se para a pensar si está sufriendo o tiene algún problema.

Y, por último, es una de las cuestiones que más confusión ha generado, la sociedad cree que el hombre es el que más tarda en admitir la adicción, y realmente es la mujer debido al estigma y a la imagen con la que se las ve, según este estudio.

Comparación de los resultados con las hipótesis

- Los hombres juegan en mayor medida a los juegos de azar.

Verdadero: un 74'9% de los encuestados ha jugado alguna vez o frecuentemente a los juegos de azar mientras que las mujeres pasan por poco del 50%.

- Prácticamente todas las características de las mujeres jugadoras son diferentes a las de los hombres jugadores.

Verdadero: desde el tipo de juego, los motivos de iniciar a jugar, el tiempo que tarda en desarrollar la adicción, el tratamiento... absolutamente todo es diferente, a pesar de que es algo sobre lo que existe mucha desinformación.

- Las diferencias de las características entre hombres y mujeres tienen que ver con el machismo y los roles de género.

En parte sí, el hecho de que las mujeres se encuentren tan estigmatizadas en la sociedad se debe al rol de cuidadora que con el que las mujeres contamos casi desde la adolescencia, eso hace que esté mal visto y sigan las ideas de que una mujer jugando se está gastando el dinero de su familia o de su marido y solamente se le adjudiquen calificaciones negativas.

- Las mujeres con ludopatía siguen estando mal vistas por la sociedad.

Verdadero: la opinión de la gente sobre las mujeres jugadoras va desde el lamento y la pena hasta el rechazo y las consideraciones desagradables. Los hombres están mucho más aceptados y no se les reprocha nada sobre su juego.

- Muchas personas siguen calificando la ludopatía como un vicio.

Se rechaza la hipótesis: es verdad que todavía mucha gente considera las adicciones como vicio, sin embargo, había pensado que iban a ser más las personas que respondiesen eso, ya que cada día la sociedad tiende a individualizar más los problemas y culpar al individuo de tenerlos. No así, la mayoría de la gente considera la adicción como una enfermedad.

6. Conclusiones

Tras la investigación realizada, hemos podido conseguir información y datos muy interesantes sobre los objetivos propuestos. Las diferencias entre mujeres y hombres en los juegos de azar tienen que ver con muchos aspectos, sin embargo, puede decirse que un hombre y una mujer con ludopatía pueden no parecerse en nada, ya que todas sus características son diferentes.

Estas diferencias tienen mucho que ver con la socialización de las personas, los roles de género y la importancia de la opinión de la sociedad en nuestras vidas. Actualmente las mujeres siguen ligadas a un rol de cuidadora de familia, por lo que, si estás jugando, no le estás dedicando tiempo a lo que deberías. Con lo cual, la gran mayoría de la culpa la tiene el sistema patriarcal en el que desgraciadamente todavía vivimos.

Todo lo anterior tiene como consecuencias que las mujeres no puedan admitir una adicción sin sentirse juzgadas y tengan que ocultar su problema a todo su alrededor, ese miedo las paraliza y, además, saben que no van a contar con los apoyos que les gustaría para seguir adelante.

Las consecuencias de todo lo anterior, se deben a la perversa imagen que la sociedad tiene sobre las mujeres jugadoras, además de admitir que ver a una mujer jugando se les hace raro, muchas opiniones son casi insultantes, desde irresponsable hasta prostituta, adjetivos que nunca se les ocurrirían si viesen a un hombre.

Debido a todo lo anterior, la sociedad necesita formación e información sobre la ludopatía y en especial, profundizar en las investigaciones sobre las mujeres con ludopatía o las diferencias existentes entre los géneros. Con un poco de información y una mentalidad con menos prejuicios, podríamos conseguir que las mujeres no tuviesen miedo a admitir la adicción y evitar la aparición de conductas y problemas que están ocultos.

7. Bibliografía

- Beltrán, M. (2020). *Sexismo en los juegos de azar* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Zaragoza, España.
- Chóliz, M. (2006). *Adicción al juego de azar*. Recuperado de: <http://www.uv.es/choliz>
- Chóliz, M., Manzón, M. (2013). El efecto de la crisis económica sobre el gasto en juego de azar. *Información psicológica*, (101), 4-13.
- de las Drogas, O. E. las Adicciones. *Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES) 2016/2017*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Secretaría de Estado de Servicios Sociales e Igualdad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas; 2018.[Accessed on: September 21st, 2018].
- Dirección general de ordenación del juego. (2018). Datos del mercado español de Juego. Recuperado de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/estudios-informes>
- Dirección General de Justicia e Interior. (2020). Informe sobre el juego en Aragón 2020. Recuperado de: <https://www.aragon.es/-/informes-y-estadisticas-sobre-el-juego-en-aragon>
- Echeburúa, E. (2014). Adicción al juego en la mujer y comorbilidad. Implicaciones para el tratamiento. *Revista de Patología Dual*, 1(1), 2.
- Garrido, J. (2006). La ludopatía. *Contraluz: Revista de la Asociación Cultural Arturo Cerdá y Rico*, (3), 229-234.
- Håkansson, A. (2016). Diferencias de género en el Trastorno de Juego: Desde los aspectos clínicos hasta la respuesta al tratamiento. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, (117), 31-39.
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. (2019). *Informe sobre adicciones comportamentales*. Ministerio de Sanidad. Recuperado de https://pnsd.sanidad.gob.es/eu/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales_2.pdf
- Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui (2018). FEJAR. *Guía clínica específica: mujer y juego*. Recuperado de: <https://fejar.org/que-hacemos/recursos/>
- Vázquez, J. M. F. (2012). Ludopatía y mujer: un análisis desde la perspectiva de género. In *Investigación y género, inseparables en el presente y en el futuro: IV Congreso Universitario Nacional " Investigación y Género": Sevilla, 21 y 22 de junio de 2012* (pp. 2097-2107).

Anexos

Mujeres y juegos de azar

¡Hola! Soy Sara Rodrigo, estudiante de 4º del grado de Trabajo Social en la Universidad de Zaragoza. Estoy realizando mi TFG sobre las principales diferencias entre hombres y mujeres en los juegos de azar y estoy recabando información mediante esta encuesta. Serán menos de 5 minutos, ¡muchas gracias!

*Obligatorio

1. ¿Qué edad tienes? *

2. Género *

Masculino

Femenino

Prefiero no decirlo

3. ¿En qué comunidad autónoma resides? *

4. ¿Has jugado alguna vez a juegos de azar? Apuestas, tragaperras, bingo, ruleta... *

Sí, alguna vez.

Sí, frecuentemente.

No, nunca.

No, pero he acompañado a alguien.

Otro:

5. ¿Has oído hablar de la ludopatía o adicción al juego? *

Sí

No

6. ¿Cómo consideras la adicción al juego? *

Es un vicio

Es una enfermedad

Otro:

7. ¿Cuando piensas en una persona con ludopatía, piensas en un hombre o una mujer? *

Hombre

Mujer

No estoy seguro/a

Describe brevemente que te viene a la cabeza al ver/pensar en una mujer en una tragaperras. *

8. ¿Crees que está más normalizado en nuestra sociedad ver a un hombre con una adicción al juego que a una mujer? *

Sí

No

Otro:

9. ¿Crees que las mujeres con ludopatía están invisibilizadas en la sociedad? *

Sí

No

Otro:

10. ¿Crees que el machismo y el rol cuidador de la mujer puede afectar negativamente en su adicción? *

Sí

No

Otro:

11. ¿Quién crees que tarda más en pedir ayuda cuando es consciente de que tiene una adicción al juego? *

Hombre

Mujer

No lo tengo claro

12. ¿Quién crees que obtiene más apoyo de su entorno cuando admite tener una adicción al juego? *

Hombre

Mujer

No lo tengo claro

13. Por último, ¿crees que el proceso desde antes de comenzar la adicción hasta el final del tratamiento es igual en hombres y mujeres? *

Si

No

No estoy seguro/a