

## **Aproximación cualitativa y de género a los juegos de azar en los adolescentes y jóvenes**

### ***A qualitative and gender focused approach to the study of gambling amongst adolescents and young adult***

Karmele Mendoza Pérez<sup>1</sup> y Marta Morgade Salgado<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidad de Extremadura. <https://orcid.org/0000-0002-7203-2672>

<sup>2</sup> Universidad Autónoma de Madrid. <https://orcid.org/0000-0003-3360-6853>

Recibido: 02/03/2021 · Aceptado: 24/09/2021

Cómo citar este artículo/citation: Mendoza Pérez, K. y Morgade Salgado, M. (2021). Aproximación cualitativa y de género a los juegos de azar en los adolescentes y jóvenes. *Revista Española de Drogodependencias*, 46(4), 88-98. <https://doi.org/10.54108/red.2021.46.04.005>

#### ***Resumen***

El juego se trata de un fenómeno social muy extendido que apenas ha sido estudiado desde una perspectiva de género. Por ello, el objetivo de este trabajo es aproximarnos, desde una perspectiva de género, a la comprensión de las tendencias de juego entre la población adolescente y joven. Se ha utilizado una metodología cualitativa basada en grupos focales en los que han participado 77 adolescentes y jóvenes extremeños. Los resultados han mostrado que los hombres son más propensos a jugar desde edades tempranas y a mostrar dichas prácticas públicamente como parte de su integración. Las mujeres juegan más que antes y prefieren juegos de azar como los rascas de la ONCE o el bingo. Se ha detectado que los establecimientos de juego han cubierto la carencia de espacios de ocio juveniles, siendo los hombres los que más acuden. Las mujeres asisten menos y muchas veces solo como acompañantes. En este sentido, muchas de ellas muestran una actitud crítica hacia estos espacios y los consideran hostiles a su género.

#### ***Palabras clave***

Juego de azar, establecimientos de juego, género, masculinidades, adolescentes, jóvenes.

— Correspondencia: \_\_\_\_\_  
Karmele Mendoza Pérez  
Email: [karmelemp@unex.es](mailto:karmelemp@unex.es)



## **Abstract**

Gambling is a very widespread social phenomenon that has hardly been studied from a gender perspective. Therefore, the aim of this work is to approach the opinions and perceptions of adolescents and young people in relation to games of chance from a gender perspective. We adopt a qualitative methodology based on focus groups, in which 77 adolescents and young people from Extremadura have participated. The results have shown that boys are more likely to play these games, both from an early age and in public, as part of their social integration. Women play more than previously and prefer games such as scratch cards or bingo to other forms of gambling. Gambling establishments seem to have stepped in to cover a lack of spaces catering for other youth leisure activities, and it is men who spend more time in such places. Females attend less frequently and often only as companions, many of them displaying a critical attitude towards these establishments and finding them hostile places.

## **Keywords**

Gambling, gambling establishments, gender, masculinities, adolescents, young people.

## **INTRODUCCIÓN**

La perspectiva de género continúa prácticamente ausente en muchas de las investigaciones sobre juego. No obstante, cada vez son más los estudios que intentan poner énfasis en la perspectiva de género, visibilizando cómo este impacta en nuestras prácticas recreativas en torno al juego, en los patrones de abuso y en los tratamientos (Carneiro et al., 2020; Chóliz y Lamas, 2017; Granero, 2009; Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018; López-González, Rius-Buitrago y Soriano-Villarroel, 2019; Megías, 2020; Rius-Buitrago, Soriano-Villarroel -Villarroel -Villarroel y López-González, 2021).

A pesar de este reciente esfuerzo por ser sensibles a las desigualdades de género, es cierto que la mujer aún continúa invisibilizada en la mayoría de las investigaciones

sobre conductas de juego y juego patológico. En parte, porque la mayoría de las investigaciones se han realizado con personas que han demandado tratamiento y está bien descrito en la literatura que las mujeres solicitan menos (Kim, Hodgins, Bellringer, y Abbott, 2016; Arbinaga, 2000; Echeburúa, 1992; Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018; Ocho y Labrador, 1994; Tavares, Zilberman, Beites, y Gentil, 2001). Esta reticencia a pedir ayuda responde a cuestiones sociales y estructurales ligadas al género (Megías, 2020; Villorria, 1999). Por un lado, las mujeres que declaran tener un problema con el juego se enfrentan a una doble estigmatización, ya que tienen un trastorno de juego y no cumplen las expectativas de género (López-González, Rius-Buitrago y Soriano-Villarroel, 2019; Megías, 2020). Además, muchos de los recursos orienta-



dos para el tratamiento de la ludopatía son poco sensibles a las necesidades específicas de tratamiento de las mujeres, lo que genera sentimientos de incomprensión y confusión en las mujeres que solicitan ayuda (Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018).

Los estudios que han atendido a la variable género evidencian las diferencias entre hombres y mujeres en distintos aspectos relacionados con el juego (Ibanez, 2014; Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018; Megías, 2020). Así, la mayoría de estudios sugieren que los problemas de juego son más frecuentes en varones que en mujeres (Ibanez, 2014). Asimismo, la conducta de juego de los hombres parece ser más intensa y con una mayor probabilidad de volverse patológica (Welte, et al., 2002). En promedio, los hombres apuestan a un número superior de juegos de forma regular y acumulan mayores deudas (DGOJ, 2017). En cuanto al tipo de juego, los hombres suelen implicarse más en juegos de estrategia y/o deportivos, mientras que las mujeres prefieren juegos menos estratégicos y menos sociales (Megías, 2020). Respecto, a la edad de inicio estudios recientes muestran que las mujeres se están iniciando en el juego mucho más temprano que anteriormente (Blanco, Hasin, Petry, Stinson, y Grant, 2006; Ibáñez, et al., 2003; Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018; Slutske y Richmond-Rakerd, 2014). Por lo tanto, la edad de inicio en el juego tanto para hombres como para mujeres parece situarse hacia la adolescencia y la juventud (Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018).

Por último, cabe señalar que son pocos los estudios que al incluir una perspectiva de género se aproximan a estudiar cómo la masculinidad hegemónica, interiorizada por muchos varones, los lleva a asumir hábitos

de riesgo (López-González, Rius-Buitrago y Soriano-Villarroel, 2019).

Teniendo en cuenta todo lo planteado surge la necesidad de incorporar la perspectiva de género para estudiar los discursos de adolescentes y jóvenes extremeños y visibilizar cómo se aproximan estos a los juegos de azar.

## METODOLOGÍA

Se trata de un estudio descriptivo en el que se utilizó una metodología cualitativa basada en grupos focales (Merton, 1987). El estudio se realizó entre mayo de 2019 y febrero del 2020 en la provincia de Badajoz (Extremadura). A través de 9 grupos focales han participado un total de 77 personas, de edades comprendidas entre los 15-30 años<sup>1</sup>, que están matriculados en la Universidad de Extremadura o en distintos centros escolares públicos o concertados (véase Tabla 1).

En la composición de los grupos focales se consideraron algunas variables esenciales para que estuvieran representadas: localidad (zona urbana vs. rural), edad (menores y mayores de edad) y género. En todos los grupos se ha seguido el guion de preguntas orientadas a tratar los siguientes temas de interés: (a) qué entienden por juego con dinero y sus experiencias de juego; (b) los espacios de juego (online y offline); (c) los iguales y la familia en el juego y (d) el juego como problema. Se hizo hincapié en aquellos puntos que más información suscitaban y/o añadiendo alguna pregunta si los informantes planteaban algo novedoso respecto al objeto de estudio.

<sup>1</sup> En la muestra solo hay un alumno de 30 años y una alumna de 29 años. El resto tienen edades inferiores a los 23 años.

**Tabla 1.** Perfiles de los participantes

Grupo de interés	nº	Género	Perfil
Adolescentes	46	28 mujeres 18 hombres	25 alumnos de 4º de la ESO. 21 alumnos de 1º de Bachillerato.
Jóvenes	31	25 mujeres 6 hombres	24 son alumnos del Grado de Psicología. 2 alumnos del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria (Biología y Geología). 3 alumnos del Grado de Educación Primaria. 2 alumnas del Grado de Educación Infantil.

A todos los participantes se les pasó previamente el SOGS-RA (Winters, Stinchfield y Fulkerson, 1993) para evitar incluir a personas con problemas de juego. La duración de los grupos focales estuvo en torno a los 50-60 minutos. Además, se intentó realizar todos los grupos focales en salas amplias que posibilitaran la disposición de las sillas en círculo para favorecer la interacción entre todas las personas participantes.

Al comienzo de cada grupo se explicó el objetivo de la investigación y en qué consistía su participación. Además, para poder registrar los datos con una grabadora se les informó acerca del consentimiento informado, donde se destacó que todas las intervenciones serían anónimas y que las grabaciones audiovisuales solo serían utilizadas para la posterior transcripción. Además, el diseño metodológico de todo el proyecto cuenta con la supervisión y aprobación de la comisión bioética y bioseguridad de la Universidad de Extremadura (Nº de Registro 153//2019). El contenido de los grupos de focal se transcribió y se analizó temáticamente (Braun y Clarke, 2006). Este análisis cualitativo se realizó empleando el software ATLAS.ti7.

## RESULTADOS

Aquí presentamos un avance de los resultados del proyecto *Prácticas invisibles*: *Análisis de la incidencia e impacto del juego patológico en las trayectorias vitales de los adolescentes y jóvenes*. De forma sintética recogemos la información sobre cada tema, acompañando cada sección con los *verbatim* que más información han ofrecido.

### La masculinidad hegemónica y el juego

Uno de los principales resultados es que el juego se construye como un imaginario eminentemente masculino en esta población, favoreciendo que los hombres jueguen más que las mujeres (Ibáñez, 2014; Megías, 2020; Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). Asimismo, hemos visto en nuestro estudio algunas actitudes y conductas ligadas a la masculinidad hegemónica —aceptación del riesgo, búsqueda de éxito, competitividad, etc.— que hacen característico el juego de los hombres (López-González, Rius-Buitrago y Soriano-Villarroel, 2019; Megías, 2020). Sobre este tipo de comportamientos ligados



a la masculinidad hegemónica, en los grupos focales, ha habido muchos y diversos ejemplos. Por ejemplo, en los grupos focales tanto los hombres como las mujeres, describen que son los hombres quienes más fanfarronean en redes sociales, a través de *stories*<sup>2</sup>, respecto a las ganancias o los resultados positivos de las apuestas, mientras que ocultan las pérdidas (López-González, Rius-Buitrago y Soriano-Villaruel, 2019). También comparten *stories* con sus amigos o seguidores en las que simplemente están echando el rato en los establecimientos de juego. En cuanto a las ganancias obtenidas a través del juego, en algún relato también se ha intuido la idea del rol del hombre como proveedor.

Fragmento 1: Alumno de 1º de Bachillerato de un instituto concertado.

*La gente sube historias en el bingo, ruleta, etc. También los tickets cuando ganan para parecer más guay.*

Fragmento 2: Alumna del Máster Formación del Profesorado, 23 años.

*Un amigo mío que apostaba y ponía “mirad, he ganado en el Bet”. Salía la captura de pantalla. Otro ejemplo, un amigo de mi hermano ganó, creo que 200 euros. Con eso compré entradas para el concierto de Anuel y colgó “he ganado y voy a invitarte” y puso a su novia. Si suelen ganar sí lo cuelgan, si pierden no dicen nada.*

## Iniciación al juego

Las personas adolescentes y jóvenes que han participado en el estudio han resaltado como un inconveniente la falta de alternativas

- 2 Las historias (*stories*) de Instagram son contenidos audiovisuales que tienen una duración de 24 horas y después desaparecen.

de ocio para gente joven tanto en zonas urbanas como rurales de Extremadura (Olmedo-Rodríguez, 2019; Pavón-Benítez, 2020). Esta falta de alternativas y la gran presencia de espacios de juego en ciudades y municipios extremeños han favorecido que los establecimientos de juego se hayan convertido en punto de socialización y encuentro para gente joven (Megías, 2020; Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). En nuestro estudio, son los chicos quienes más acuden a los establecimientos de juego como espacio de ocio juvenil. Como se ha visto en otras investigaciones, la gran mayoría de las chicas suele acudir a estos espacios para estar con su grupo de amigos y disfrutar de las opciones de bebida más barata, siendo ellas las que menos apuestan (Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). En muchas ocasiones, relatan que no llegan a entrar y/o esperan fuera.

A pesar de la prohibición, hemos encontrado bastantes chicos y chicas, cuyas primeras visitas a estos espacios han sido siendo menores. En el caso de las mujeres, estas primeras visitas, se producen en gran medida porque han sido invitadas o se les ha sugerido ir a estos establecimientos de juego por parte de sus amigos, parejas, etc. Por tanto, los establecimientos de juego son un espacio social que siguen el estereotipo de la participación de las mujeres en los espacios públicos, como acompañantes de hombres o grupos de hombres que juegan (Megías, 2020). Sin embargo, hemos encontrado mujeres que rechazan este tipo de invitaciones y compañías en el espacio público.

Fragmento 3: Alumna del Grado de Psicología, 18 años.

*Yo solo he entrado una vez, que fue en primero de bachillerato en una clase que el*



*profesor no fue. Un amigo me dijo “vente conmigo” y cuando llegué no me dijeron nada y cuando entré vi a compañeros míos, eran menores también.*

Fragmento 4: Alumna del Grado de Psicología, 17 años.

Más de una vez me dijeron de entrar, yo siendo menor, pero, no quería juntarme con ese tipo de personas. De hecho, ya no me junto con ellos. Ellos jugaban y yo no quise saber del tema.

En el caso de la población masculina hemos encontrado, además, que dentro del imaginario y ritos de iniciación a la edad adulta muchos chicos celebran su mayoría de edad yendo a apostar a estos espacios. Esta práctica, aunque también se da en mujeres, no es tan habitual.

A diferencia de los hombres, en las mujeres jóvenes se ha vislumbrado herramientas para criticar y rechazar el juego dentro de estos establecimientos por el marcado ambiente machista del entorno, en el que además el rol femenino se encuentra fuertemente sexualizado.

Fragmento 5: Alumna del Grado de Psicología, 21 años.

*Yo me considero feminista y los establecimientos de juego me resultan un escaparate. Las camareras y demás van vestidas para llamar la atención a los hombres. Cada vez que he ido, es algo como bastante patético.*

Fragmento 6: Alumna del Grado de Psicología, 17 años.

*En lo de la ruleta hay como una mujer que es como una máquina, que te dice “apuesta, ven y gana”. La mujer es un pivón y entonces es como que les llama más la atención.*

## Diferencia en los juegos entre mujeres y hombres

Dentro de las opciones de juego que ofrecen estos espacios de juego, las apuestas deportivas, principalmente fútbol, y la ruleta son las opciones más elegidas por el público joven (Grant y Kim, 2002; Ibáñez, Blanco, Moreryra y Sáiz-Ruiz, 2003; Megías, 2020; Potenza et al., 2001). En ambas modalidades de juego destaca la población masculina sobre la femenina. La mayoría de las chicas no muestra gran interés por las apuestas deportivas. En este caso los estereotipos también funcionan, y las chicas consideran que las apuestas deportivas son un “juego de hombres”, ya que consideran que son los hombres quienes tienen un mayor interés por el fútbol y los deportes en general (Megías, 2020). Por su parte, las mujeres que han participado en el estudio, y que también participan en actividades de juego, suelen preferir juegos de puro azar como los rascas de la ONCE, los euromillones y/o el bingo (Megías, 2020; Ibáñez, 2014).

Fragmento 7: Alumna del Grado de Psicología, 18 años.

*Yo a mis amigas sí las he visto echar el euromillón, más que los rascas de la ONCE.*

Fragmento 8: Extractos de tres alumnas de 4º de la E.S.O.

- Yo juego a los rascas, cuando mi padre compraba tabaco y le sobraba algo compraba un rasca y me lo daba a mí.
- Mi madre lo compa y lo rascamos mi hermana y yo, pero lo que toca es para mi madre
- Yo compro los rascas con el dinero de mis padres, pero lo que toca es para mí.



En cuanto a los rascas de la ONCE podemos decir que son muy populares entre la población que ha participado en el estudio. Hombres y mujeres juegan tanto de forma individual, como iguales y/o la familia. En relación con el bingo podemos decir que las mujeres juegan más que los hombres. El bingo, como juego de azar, tradicionalmente se ha ligado a la mujer de mediana edad que acude a jugar en compañía de sus amigas. No obstante, los expertos extremeños, que han participado en otras fases del estudio, destacan que el perfil de personas que frecuentan el bingo también está cambiando y destacan que actualmente más mujeres jóvenes, entre 18-35 años, acuden a estos locales. La asociación del bingo a las mujeres tampoco ha sido olvidada por los operadores de juego que ofertan y publicitan bingo online, a través de personajes femeninos populares y muy televisivos (Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018). De este modo, aúnan las preferencias de juego y de modalidad de juego de las mujeres, posibilitando jugar al bingo de forma privada y lejos de los espacios masculinizados de juego.

Sin embargo, no podemos decir que las visitas al bingo formen parte del ocio habitual de esta población, sino que está ligado con visitas puntuales que se hacen con familiares o con el grupo de amigas para dar final a un evento especial. En cuanto al juego informal con dinero, aquel que se organiza en pueblos pequeños y/o grupos de amigos como el póker o el bingo, vemos que es algo más igualado entre chicos y chicas.

Fragmento 9: Alumna del Grado de Psicología, 18 años.

*En mi pueblo, no hay casas de apuesta, pero en verano, casi todas las noches, se puso*

*de moda jugar al bingo y al póker con dinero entre la gente de 18 y 20 años.*

Fragmento 10: Alumna del Grado de Magisterio Infantil, 29 años.

*Al bingo he ido muchas veces. Cuando tenía 18-20 años íbamos al bingo de Mérida, en plan para reírnos y de cachondeo. Ahora vamos al de mi pueblo y te cuesta un cartón 20 céntimos y con un euro estás una hora y pico entretenido. Me parece un entretenimiento guay para domingos.*

## DISCUSIÓN

La metodología cualitativa utilizada en esta investigación ha favorecido la comprensión de las tendencias de juego entre la población adolescentes y joven de la provincia de Badajoz. Los resultados de este estudio parecen indicar que el juego con dinero y los establecimientos de juego se imbrican en un espacio social normalizado y legitimado tanto en el conjunto de la sociedad como por los propios jóvenes (Megías, 2020, Sarabia, Estévez y Herrero, 2014). En segundo lugar, los rascas de la ONCE parecen ser muy populares entre la juventud extremeña y de los pocos juegos en los que la población femenina iguala a la masculina (Atabal, 2019). Acceder a los rascas es fácil para los menores y en muchas ocasiones es la familia quien los compra, ya que este tipo de juego parece estar normalizado dentro de las dinámicas familiares. Por último, hemos entendido como la juventud de áreas más rurales utilizan el juego informal como forma de integración y unión entre los distintos grupos juveniles del pueblo.

La mirada de género en este estudio ha evidenciado cómo impacta la masculinidad





hegemónica en los patrones de juego de los adolescentes y jóvenes (López-González, Rius-Buitrago y Soriano-Villarroel, 2019; Megías, 2020). Así, los varones serían más propensos a jugar (Husky et al., 2015), y a asumir conductas de riesgo como el juego desde edades tempranas, mostrándolas en público como parte de su integración en el grupo de iguales y desarrollo de su identidad. Los resultados de este estudio parecen indicar que son los hombres quienes apuestan más y pasan más tiempo en los establecimientos de juego, mientras que las mujeres, en muchas ocasiones, son meras acompañantes o prefieren quedarse fuera por no estar cómodas en dichos establecimientos (Megías, 2020). Estos espacios destacan por estar diseñados para captar al público masculino, llegando incluso a definirse, por las participantes del estudio, como en los que se utiliza a las mujeres como reclamo (Megías, 2020).

De estos resultados podemos comprender que hay una diferencia con respecto a dónde y cómo hombres y mujeres se relacionan, desde los inicios y posteriormente, con los juegos de azar. Por lo general, lo masculino y el ser hombre parece estar vinculado al ámbito público (de Smith, 2008), mientras que lo femenino y ser mujer quedaría relegado al ámbito privado, doméstico y familiar (de Smith, 2008). Hemos visto cómo las mujeres critican ciertos espacios de juego como los salones de apuestas y optan por espacios de juego más amables para su género. Por ello, cuando las mujeres de este estudio optaban por jugar en el espacio público preferían el bingo, ya que este está ligado a la idea de ser un lugar en el que las mujeres participan con sus amigas. Aunque en nuestro estudio no hemos detectado el juego online entre la población joven, nu-

merosos estudios apuntan a que, por las razones anteriormente descritas, las mujeres prefieren el juego online frente al presencial, ya que se puede realizar desde la esfera de lo privado (Atabal, 2019; Edgren, Castrén, Alho, y Salonen, 2017; Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018; Megías, 2020). Los resultados del estudio parecen indicar que las mujeres juegan más que antes, a edades más tempranas y muestran principal interés por los juegos puramente de azar como los rascas de la ONCE o el bingo (Atabal, 2019; Megías, 2020; Sarabia, Estévez y Herro, 2014). Los rascas de la ONCE resultan atractivos para las mujeres, ya que son juegos a los que se puede jugar de forma privada y que además están socialmente aceptados entre los iguales y la familia.

La inclusión de la perspectiva de género es fundamental para entender el juego entre los y las jóvenes (Carneiro et al., 2020; López-González, Rius-Buitrago y Soriano-Villarroel, 2019; Megías, 2020). Al igual que se está haciendo con otro tipo de consumos y abusos, habría que desarrollar líneas de investigación sobre el juego donde se incluyan variables como el origen étnico, la clase social, la sexualidad o la ruralidad (Pavón-Benítez, 2020; Romo-Avilés, 2020).

## CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran no tener ningún conflicto de interés.

## RECONOCIMIENTOS

Financiado por la V Convocatoria de las Ayudas a la Investigación del Centro Reina Sofía.





## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arbinaga, F. (2000). Características socio-demográficas, consumo de drogas, depresión y juego patológico en un grupo de mujeres de Punta Umbría (Huelva): un estudio descriptivo. *Anales de psicología*, 16, 2, 123-132
- Asociación para el Tratamiento de las Adicciones y Conductas, Atabal (2019). Adicciones clásicas y emergentes: apuestas, drogas y tecnofilias. Badajoz: Diputación Provincial de Badajoz. Disponible en: <http://asociacionatabal.es/wordpress/wp-content/uploads/2019/04/Atabal.pdf>
- Blanco, C., Hasin, D. S., Petry, N., Stinson, F. S., y Grant, B. F. (2006). Sex differences in subclinical and DSM-IV pathological gambling: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Psychological medicine*, 36(7), 943-953. <https://doi.org/10.1017/S0033291706007410>
- Braun, V., y Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Carneiro, E., Tavares, H., Sanches, M., Pinsky, I., Caetano, R., Zaleski, M., y Laranjeira, R. (2020). Gender differences in gambling exposure and at-risk gambling behavior. *Journal of gambling studies*, 36(2), 445-457. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09884-7>
- Chóliz, M., y Lamas, J. (2017). ¡Hagan juego, menores! Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencias*, 42(1), 34-47.
- de Smith, Y. D. (2008). El sujeto: los espacios públicos y privados desde el género. *Revista estudios culturales*, (2), 113-126.
- DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego) (2017). *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española*. Centro de Publicaciones. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.
- Echeburúa, E. (1992). Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico. *Psicothema*, 4,7-20.
- Edgren, R., Castrén, S., Alho, H., y Salonen, A. H. (2017). Gender comparison of online and land-based gamblers from a nationally representative sample: Does gambling online pose elevated risk?. *Computers in Human Behavior*, 72, 46-56. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.033>
- Granero, R., Penelo, E., Martínez-Giménez, R., Álvarez-Moya, E., Gómez-Peña, M., Aymamí, M. N., Bueno, B., Fernández-Aranda, F. y Jiménez-Murcia, S. (2009). Sex differences among treatment-seeking adult pathologic gamblers. *Comprehensive psychiatry*, 50(2), 173-180. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2008.07.005>
- Husky, M. M., Michel, G., Richard, J. B., Guignard, R., y Beck, F. (2015). Gender differences in the associations of gambling activities and suicidal behaviors with problem gambling in a nationally representative French sample. *Addictive behaviors*, 45, 45-50. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.01.011>



- Ibáñez, A. (2014). Impulsividad, diferencias de género y patología dual en el juego patológico. *Revista de Patología Dual*, 1(2), 8.
- Ibáñez, A., Blanco, C., Moreryra, P., y Sáiz-Ruiz, J. (2003). Gender differences in pathological gambling. *The Journal of clinical psychiatry*, 64(3), 295–301. doi: <https://doi.org/10.4088/JCP.v64n0311>
- Kim, H. S., Hodgins, D. C., Bellringer, M., y Abbott, M. (2016). Gender differences among helpline callers: prospective study of gambling and psychosocial outcomes. *Journal of gambling studies*, 32(2), 605-623. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9572-8>
- Lamas, J. J., Santolaria, R., Estévez, A. y Jáuregui, P. (2018). *Guía Clínica Específica. Mujer y Juego*. A Coruña: Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.
- López-González, H.; Rius-Buitrago, A. y Soriano-Villarroel, I. (2019). *Dificultades en el tratamiento del juego online: recomendaciones de profesionales y personas atendidas*. Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD), Madrid.
- Megías, I. (2020). *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3601078>
- Merton, R. K. (1987). The focussed interview and focus groups: Continuities and discontinuities. *The Public opinion quarterly*, 51(4), 550-566.
- Olmedo-Rodríguez, E. (2019). Estudio sobre el ocio y tiempo libre de los adolescentes en riesgo de exclusión en la ciudad de Badajoz. *ETNIA-E*, 15, 1-29. Recuperado de [https://www.academia.edu/40555508/No\\_15\\_Noviembre\\_2019\\_Estudio\\_sobre\\_el\\_ocio\\_y\\_tiempo\\_libre\\_de\\_los\\_adolescentes\\_en\\_riesgo\\_de\\_exclusi3n\\_en\\_la\\_ciudad\\_de\\_Badajoz\\_-\\_Emma\\_Olmedo-Rodr%C3%ADguez](https://www.academia.edu/40555508/No_15_Noviembre_2019_Estudio_sobre_el_ocio_y_tiempo_libre_de_los_adolescentes_en_riesgo_de_exclusi3n_en_la_ciudad_de_Badajoz_-_Emma_Olmedo-Rodr%C3%ADguez)
- Pavón-Benítez, L. (2020). Sobre prácticas de ocio juvenil y consumos de drogas en áreas rurales con perspectiva de género. *Revista Española de Drogodependencias* 45(1), 69-85.
- Potenza, M. N., Steinberg, M. A., McLaughlin, S. D., Wu, R., Rounsaville, B. J., y O'Malley, S. S. (2001). Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline. *American Journal of Psychiatry*, 158(9), 1500-1505. <http://dx.doi.org/10.1176/appi.ajp.158.9.1500>
- Rius-Buitrago, A., Soriano-Villarroel, I., y López-González, H. (2021). «Yo sabía que nadie me iba a juzgar»: La adicción al juego online desde la perspectiva de género. *MUSAS. Revista de Investigación en Mujer, Salud y Sociedad*, 6(1), 138-155. <https://doi.org/10.1344/musas2021.vol6.num1.8>
- Romo-Avilés, N. (2020). Propuestas sobre género y masculinidades en el estudio de los usos y abusos de drogas. *Revista Española de Drogodependencias* 45(1), 5-9.
- Sarabia, I., Estévez, A., y Herrero, D. (2014). Situación actual del juego con dinero en



jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39(3), 57-68.

Slutske, W. S., y Richmond-Rakerd, L. S. (2014). A closer look at the evidence for sex differences in the genetic and environmental influences on gambling in the National Longitudinal Study of Adolescent health: from disordered to ordered gambling. *Addiction*, 109(1), 120-127.

Tavares, H., Zilberman, M. L., Beites, F. J., y Gentil, V. (2001). Brief communications: Gender differences in gambling progression. *Journal of gambling studies*, 17(2), 151-159. [https://doi.org/1050-5350/01/0600-0151\\$19.50/0](https://doi.org/1050-5350/01/0600-0151$19.50/0)

Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. C., y Parker, J. (2002). Gambling participation in the US—results from a national survey. *Journal of gambling studies*, 18(4), 313-337. <https://doi.org/10.1023/A:1021019915591>

Winters, K. C.; Stinchfield, R. D. y Fulker-son, J. (1993). Toward the development of an adolescent problema severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, (1), 63-84. <https://doi.org/10.1007/BF01019925>