

Factores culturales

¿DE QUÉ SE TRATA ESTE FACTOR?

Este factor describe cómo se relaciona la cultura con el juego. La cultura es un grupo compartido de pensamientos o valores y se representa mediante símbolos, rituales, normas, actitudes y creencias. Las culturas varían en todo el mundo y pueden afectar la visión de las personas con respecto al juego, la frecuencia con la que se juega, el tipo de actividad y la intensidad del juego.

¿POR QUÉ ESTE FACTOR ES IMPORTANTE?

La cultura puede afectar cuánto juegan las personas, la popularidad de los distintos tipos de juego, las actitudes con respecto al juego, cómo juegan las personas y el alcance del juego perjudicial. También puede afectar las consecuencias de los problemas de juego y los resultados del tratamiento. La literatura actual sobre este tema es limitada, de manera que la investigación que aquí presentamos servirá de base de conocimiento sobre la cual podrán trabajar los investigadores.

¿QUÉ TEMAS ABARCA ESTE FACTOR?

Origen étnico y tradiciones

Cada origen étnico tiene sus propias tradiciones y perspectivas. Algunas culturas consideran el juego una actividad vergonzosa. En culturas así, muchas personas no buscan tratamiento a sus problemas de juego. En culturas donde recién comienza el acceso al juego comercial, por lo general, solo una pequeña cantidad de personas jugarán. Es probable que este grupo juegue con más intensidad y desarrolle problemas de juego.

En otros grupos, como inmigrantes recién llegados, los lugares de juego pueden ofrecer lugares acogedores donde conocer personas nuevas y escapar del estrés relacionado con la mudanza a un país nuevo (p. ej., los que añoran su hogar, el posible desempleo, etc.). La investigación sugiere que las tasas de problemas de juego

son altas entre las poblaciones inmigrantes. Las tasas altas podrían deberse a cuestiones como una fuerte creencia en la suerte o sentirse atraído a la posibilidad de convertirse en rico.

Los factores relacionados con una reducción en el perjuicio del juego es el poco dinero y jugar menos en lugares de juego comerciales.

Indígenas

Los indígenas son los primeros ocupantes de una tierra o un territorio determinado. Esta definición no se adoptó a nivel universal, debido a que los indígenas mismos tal vez no se identifican con el término o lo desconocen. Existen descripciones y pruebas históricas del uso de palabras en su lenguaje que indica que los indígenas jugaban hace ya muchos años. En las culturas indígenas, consideran el juego como un ritual o una actividad social, recreativa o espiritual. Algunos estudios demuestran que el juego también presenta un lugar de encuentro para las comunidades indígenas. Los ingresos pueden ayudar a financiar escuelas, crear puestos de trabajo y mejorar los servicios sociales.

La evidencia actual sugiere que las tasas de participación en el juego y los niveles relacionados de perjuicio son altos en algunas poblaciones de indígenas. Los motivos de las tasas altas de perjuicio son el aumento en la disponibilidad de lugares de juego, la falta de exposición previa al juego y tener ciertas creencias culturales. Algunos estudios muestran diferencias en las preferencias de grupos indígenas con respecto a las actividades de juego. Por ejemplo, un estudio concluyó que las poblaciones maoríes de Nueva Zelanda prefieren el bingo y los juegos de cartas que las personas que no son indígenas.

Actitudes socioculturales

Las creencias culturales de una persona o las de su sociedad afectan las actitudes socioculturales. En términos de juego, las actitudes pueden cambiar con el tiempo. Por ejemplo, a medida que aumenta el consumismo, la visión de la sociedad en lo que respecta al juego se torna más positiva. Cuando una sociedad tiene una imagen positiva

del juego, se normaliza y, entonces, resulta más fácil para las personas jugar con regularidad. Otro motivo por el cual las actitudes con respecto al juego cambian con el tiempo podría ser un proceso cíclico del juego excesivo acompañado por la desaprobación social.

Otros factores socioculturales que afectan el juego son la clase social, la orientación política y las características demográficas. La clase social se refiere ampliamente al estado socioeconómico de las personas. Además, se ve afectado por los antecedentes familiares, el nivel de educación y la elección vocacional. La investigación sugiere que ciertas clases sociales favorecen las actividades específicas del juego. Por ejemplo, las sociedades occidentales consideran el bingo una actividad para mujeres de bajos ingresos, mientras que, en Europa, consideran la ruleta una actividad para la clase alta. La orientación política hace referencia a los valores morales de las personas con respecto al juego. Estos valores suelen diferir según la orientación política. Por ejemplo, las personas con una visión política conservadora, por lo general, desaprueban el juego, en comparación con las que tienen una visión liberal, que tienden a aceptarlo más. La edad también puede presentar una diferencia. Las cohortes etarias son grupos de personas que nacieron en el mismo período. Cada cohorte etaria tiende a compartir valores similares. Por ejemplo, los adultos mayores pueden aprobar menos el juego que los Millennials porque crecieron durante una época en la que el juego era ilegal.

Religión y otros sistemas de creencias

Las opiniones acerca del juego varían según la religión, aunque existe un patrón general. Los grupos religiosos que son politeístas (p. ej., el budismo, el hinduismo) tienden a tener una visión más positiva acerca del juego en comparación con los grupos que son monoteístas (p. ej., mormones, testigos de Jehová). Además, las personas que juegan y profesan una fe que desaprueba el juego suelen jugar con menos intensidad.

A pesar de la disminución en la cantidad de personas que practican formalmente la religión, muchas personas buscan una experiencia espiritual. Algunas personas recurren al juego para llenar un vacío espiritual. Las personas pueden usar también la espiritualidad para superar problemas de juego. Por ejemplo, Jugadores Anónimos, además de otros programas de tratamiento de doce pasos, se basan en la espiritualidad y la fe. Una parte de la creencia religiosa es el pensamiento mágico. El pensamiento mágico implica pensamientos irracionales

que derivan en un cambio de comportamiento. Un ejemplo de pensamiento mágico sería ir a un casino porque considera que es su día de suerte. Esta clase de pensamiento puede contribuir al perjuicio de juego.

Culturas de juego

Las culturas de juego son subculturas que se pueden desarrollar en cualquier lugar de juego. El lugar de juego, por lo general, es un casino o un hipódromo en el cual los jugadores pasan horas en una misma ocasión. Los jugadores suelen conocer al personal, entablan relaciones y desarrollan maneras nuevas de interactuar. Estas relaciones son incentivos y son una recompensa social para las personas que tienen problemas para relacionarse fuera del juego, incluso esto puede deberse a jugar demasiado.

Sexo

El sexo significa la interpretación del sexo biológico de una persona. Muchos factores afectan el sexo, entre ellos, el origen étnico, la cultura y la clase. También existen diferencias de género en lo que respecta a la participación, la motivación y el problema de juego. Por ejemplo, muchas culturas consideran el juego como una actividad más aceptable para hombres que para mujeres. Los hombres suelen jugar más, gastar más dinero y tener más problemas a causa del juego en comparación con las mujeres. Las mujeres, suelen jugar más como una forma de afrontar el estrés y de escapar de la vida diaria. Los estudios revelan que las mujeres suelen tener más problemas de juego si están casadas y empleadas. Las mujeres también tienen más probabilidad de jugar a juegos de azar y si el lugar de juego luce limpio, seguro y atractivo. El desarrollo de problemas de juego, no obstante, es similar para las mujeres y los hombres si participan en la misma actividad de juego. Podrían realizarse más estudios para averiguar hasta dónde afecta el sexo el comportamiento del juego.

Este es un resumen del factor social, uno de ocho factores interrelacionados que comprenden el Marco de trabajo conceptual del juego perjudicial. Si desea más información acerca de este factor, consulte el [informe completo](#) o ingrese en la [página web de factores culturales](#) del sitio web de GREO.