

# Tipos de juegos

## ¿POR QUÉ ESTE FACTOR ES IMPORTANTE?

Existen distintos tipos de juegos disponibles en los lugares de juego o en Internet. Los tipos de juegos se pueden agrupar en dos categorías amplias:

1. Los *juegos de azar* son juegos no estratégicos en los cuales solo el azar determina los resultados. Los ejemplos pueden ser loterías, loterías instantáneas, bingo y máquinas de juego electrónicas, como las terminales de videolotería o las máquinas tragamonedas.
2. Los *juegos de habilidad* son juegos estratégicos en los cuales tanto la habilidad como el azar determinan los resultados. Algunos ejemplos son las apuestas deportivas, las apuestas de carreras de caballos y el póquer.

Los tipos de juegos difieren según las características del juego, también conocidos como características estructurales. Además, las personas tienen distintas motivaciones o razones para jugar. Es posible que las personas jueguen a un nivel perjudicial por las características estructurales de ciertos juegos y sus motivaciones para jugar. Este factor resume los conocimientos obtenidos mediante la investigación acerca de las características estructurales y las motivaciones para participar en distintos tipos de juegos. También abarca cómo se relacionan los tipos específicos de juegos con el juego perjudicial.

## ¿QUÉ TEMAS ABARCA ESTE FACTOR?

### Características estructurales

Los tipos de juego difieren en la cantidad de características estructurales. Una característica estructural es el tiempo que transcurre desde que se realiza una apuesta, hasta que se conoce el resultado. En las loterías, por lo general, la demora es prolongada, con frecuencia, de varios días entre que se compra un boleto hasta que se

conoce el resultado ganador. En otros juegos, como las loterías instantáneas y las máquinas de juego electrónicas, la demora es muy breve y solo puede llevar unos segundos, las personas pueden comenzar a jugar inmediatamente de nuevo en este tipo de juegos. La investigación demuestra que las personas con problemas de juego prefieren juegos más rápidos y clasifican a esos juegos como más incitantes.

Las máquinas de juego electrónicas se consideran uno de los tipos de juego más perjudiciales. Además del ritmo rápido del juego, las máquinas de juego electrónicas tienen otras características estructurales que podrían desencadenar en el juego perjudicial. Una característica atractiva de las máquinas de juego electrónicas son las "características de bonos", por lo general, se ofrecen a modo de tiros gratuitos. Además, las máquinas de juego electrónicas festejan las victorias con luces brillantes y sonido para que las personas que juegan comiencen a asociar las luces y el sonido con ganar. Los juegos con características de bonos y retribución con festejos resultan atractivos para las personas con problemas de juego.

Las máquinas de juego electrónicas permiten que las personas apuesten en varias líneas a la vez. Los juegos de múltiples líneas tienen derrotas que simulan ser victorias, que suceden cuando el monto de la victoria es inferior a la apuesta. Incluso cuando el monto "ganado" es inferior al apostado, la "victoria" también se acompaña con las mismas luces y sonidos de festejos. De esta manera, las personas, con frecuencia, confunden las derrotas que simulan ser victorias con las victorias reales y reaccionan de la misma manera que lo harían si ganaran. Con las derrotas que simulan ser victorias, las personas, con frecuencia, sobreestiman la cantidad de victorias que se produjeron durante la sesión de juego.

Los "fallos por poco" son otra característica de juego perjudicial. Un fallo por poco sucede cuando el resultado es muy cercano a una victoria, pero por muy poco (p. ej., obtener dos de tres símbolos del bote que se necesitan para ganar el premio en una tarjeta de rasca y gana). Se estima que, en las máquinas de juego electrónicas, tanto las derrotas que simulan ser victorias como los fallos por poco motivan a las personas a seguir jugando a pesar de

las derrotas. Las personas con problemas de juego son particularmente vulnerables a los efectos de las derrotas que simulan ser victorias y los fallos por poco.

Las características estructurales de ciertos tipos de juego pueden aumentar la ilusión de control. Es decir, las personas erróneamente creen que pueden controlar el resultado del juego. La ilusión de control puede causar que las personas sigan jugando a pesar de las derrotas. Si ganan al principio de una sesión de juego también puede producir una ilusión de control. La investigación indica que las personas con problemas de juego tienen una mayor ilusión de control que las personas sin problemas de juego.

### Características motivaciones

Las personas tienen distintas motivaciones para jugar y distintos tipos de juegos pueden apelar a distintas motivaciones.

Una motivación común para todos los tipos de juego es el deseo de ganar dinero. No obstante, las personas que tienen problemas de juego, con frecuencia, le dan más importancia a ganar dinero que las personas que no tienen problemas de juego. En la cultura popular, ganar está asociado al éxito, la felicidad y una vida mejor. Algunos juegos, como las loterías, ofrecen la fantasía de ganar mucho con una apuesta pequeña. Por lo tanto, mientras la mayoría considera que las loterías son bastante inofensivas, las personas que atraviesan dificultades financieras pueden gastar más de lo que pueden en las loterías con la esperanza irreal de ganar mucho.

El contexto social del juego puede ser importante. Las personas pueden jugar para socializar y pasar tiempo con amigos y familiares. La evidencia acerca de cómo la motivación social se relaciona con el juego perjudicial es variada. Por un lado, es posible que las personas deseen socializar con otras y, por lo tanto, dedicar más tiempo y gastar dinero en jugar de lo que desearían y, por el otro, jugar con otras personas puede representar una forma de control social. En otras palabras, las personas pueden contenerse de jugar en forma compulsiva para evitar la desaprobación de los demás.

Jugar por la emoción y jugar para enfrentar o escapar del estrés y de los problemas de la vida son otros dos motivos comunes. Jugar por la emoción, que también se denomina el motivo de mejora, está relacionado con el juego perjudicial. Algunos juegos, por ejemplo, los juegos de casino con grandes apuestas, están preparados para

satisfacer el deseo de la emoción. Es muy común jugar para enfrentar o escapar del estrés y los problemas de la vida en las personas con problemas de juego. Algunos juegos, como las máquinas de juego electrónicas pueden generar un estado de disociación. En ese estado, los jugadores se compenetran tanto en el juego que pierden la noción del tiempo y de su entorno. Por ende, pasan más tiempo y gastan más dinero en el juego de lo que quisieran.

Algunas personas juegan para demostrar su habilidad y para competir con otros. Estos dos motivos son comunes entre los jugadores de ciertos juegos, como el póquer y la apuesta deportiva. Algunas personas que juegan pueden desarrollar creencias irracionales acerca de su habilidad en el juego. Por ejemplo, pueden creer que se tornarán más habilidosos si siguen jugando. También pueden pensar que ganan debido a su habilidad y pierden debido a la mala suerte. Si las personas sobrestiman la influencia de su habilidad en el resultado del juego, puede ocasionar que jueguen en exceso.

En general, las personas que participan en muchas clases de juegos suelen jugar con más intensidad. Por este motivo, tienen más riesgo de desarrollar problemas de juego.

Este es un resumen del factor de tipos de juegos, uno de los 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 los factores de tipos de juegos](#) del sitio web de GREO.