

# Factores sociales

## ¿DE QUÉ SE TRATA ESTE FACTOR?

Los factores sociales significan cómo las relaciones, las características demográficas y las estructuras sociales, como la cultura y el entorno, pueden afectar el perjuicio del juego.

## ¿POR QUÉ ESTE FACTOR ES IMPORTANTE?

Los factores sociales constan de actitudes y creencias acerca del juego, el juego perjudicial y las mejores maneras de prevenir o reducir el perjuicio. Algunos factores sociales pueden proteger a una persona de desarrollar problemas de juego, mientras que otras pueden aumentar ese riesgo. Por ejemplo, podría proteger estar en una relación estrecha con alguien que rara vez juegue, pero una relación estrecha con alguien que juegue con regularidad puede producir que la persona juegue más de lo que sería si no fuera así.

## ¿QUÉ TEMAS ABARCA ESTE FACTOR?

### Características demográficas sociales

Numerosos estudios concluyeron que los problemas de juego son más frecuentes en hombres, personas solteras, menores de 30 años de edad, personas de bajos ingresos, con pocos estudios y que viven en una ciudad grande. Otra investigación reveló que ciertos trabajos están relacionados con un mayor índice de problemas de juego. Estos, por lo general, son trabajos no especializados (p. ej., taxistas o personas que trabajan en ventas), con horarios flexibles, efectivo disponible o fácil acceso a lugares de juego.

En Canadá, Australia e Inglaterra, los investigadores están analizando la conexión entre los problemas de juego y el estado de indigencia. Esta investigación puede aportar concienciación sobre la manera en la que afecta la inseguridad de la vivienda en la participación del juego y otras adicciones. Se necesitan más estudios para

comprender la relación entre el juego y la riqueza, el estrés laboral y el desempleo.

### Participación de familiares y amigos en el juego

Los familiares afectan el comportamiento de juego de una persona. Los seres queridos pueden contribuir o prevenir los problemas de juego. Los estudios demostraron mayores índices de participación y perjuicio a causa del juego entre adolescentes que vivían con un padre o madre que jugaba. El estilo de crianza también puede influir en la participación de los adolescentes en el juego. Por ejemplo, los estudios sugieren que los problemas de juego suelen suceder con menor frecuencia si un padre o una madre es más autoritario y supervisa de manera estricta el comportamiento de su hijo.

Los amigos pueden afectar también el comportamiento de juego de una persona. Por ejemplo, tener amigos que son antisociales puede aumentar el riesgo de los adolescentes a desarrollar problemas de juego. Tener “amigos de juego” o amigos con quienes solo compartan el juego como interés en común también puede aumentar la participación en el juego de una persona. Si los “amigos de juego” de una persona suelen correr mayores riesgos cuando juegan, también ella puede apostar fuera de sus límites financieros.

Muchas personas que tienen problemas de juego son reticentes a buscar tratamiento formal y, en lugar de ello, pueden recurrir a familiares o amigos para contención. Las familias enfrentan estas situaciones de distintas maneras, aunque algunas pueden ser útiles, otras pueden reducir la posibilidad de los seres queridos de recibir el tratamiento y contención indicados, según la estrategia que se utilice.

Los investigadores están comenzando a analizar cómo afectan las relaciones íntimas de pareja el comportamiento de juego. Algunos estudios concluyeron que el problema de juego está relacionado con la violencia en relaciones íntimas de pareja y abuso infantil. Se estima que la relación entre el juego y ser víctima de la violencia de una pareja podría verse afectado por ser más joven en edad, no tener un trabajo de tiempo completo, tener problemas de ira o drogadicción.

## Sistema educativo

Los jóvenes que participan en actividades de juego informal, con frecuencia, se tornan jugadores comerciales regulares cuando cumplen los 18 años de edad. Se puede utilizar el sistema educativo para enseñar a los estudiantes los riesgos y los beneficios del juego. Esta es apenas una pequeña porción de los estudios que analizaron el conocimiento y las actitudes de los estudiantes con respecto al juego y la influencia de las estrategias educativas para prevenir problemas de juego. Los estudios actuales en esta área no son representativos, solo se centran en jóvenes de 12 a 18 años de edad y no analizan los resultados a largo plazo de la participación en el juego. También existen inquietudes acerca de si los docentes no adoptarán estrategias de prevención de juego, ya que no todos los docentes consideran el juego como una actividad problemática.

## Vecindario

El acceso a oportunidades de juego varía según el vecindario. La evidencia demuestra que los lugares de juego, con frecuencia, se encuentran en vecindarios con menos recursos y menores niveles de confianza, conexiones sociales e influencia. Las personas que viven en vecindarios con fácil acceso a los lugares de juego tienen mayor tendencia a participar y es posible que, en lo sucesivo, tengan problemas de juego. Los operadores de juego pueden ubicar fácilmente estos lugares en los vecindarios, ya que los residentes tienen menor tendencia a protestar. Dada la contundente conexión entre el acceso a oportunidades de juego y a los problemas a causa de este, los esfuerzos futuros de prevención deberían abordar el contexto local, como también el individual.

## Estigmatización

La estigmatización es la experiencia de ser tratado en forma deficiente debido a una característica específica (p. ej., jugar en exceso). Con frecuencia, produce la exclusión, la evasión o el rechazo de los demás. De esta manera, la estigmatización actúa como una forma potente de control social. Las oportunidades y las relaciones sociales son más limitadas para las personas que experimentan estigmatización. Existe evidencia que sugiere que ciertas culturas estigmatizan más que otras y que las mujeres sufren más estigmatización que los hombres. No obstante, la investigación de la manera en la que la estigmatización afecta la participación en el juego y los prejuicios relacionados es limitada.

El público en general considera a las personas que tienen problemas de juego como compulsivos, arriesgados, ambiciosos, irracionales o antisociales. No obstante, al mismo tiempo, los problemas de juego se pueden considerar una adicción y no un rasgo del carácter de una persona. Si alguien tiene problemas de juego y tiene miedo a la estigmatización es posible que no revele su problema a los demás ni busque tratamiento.

## Anormalidad

La anomalidad es un comportamiento que contradice las normas sociales. Algunas personas consideran un comportamiento anormal como un problema médico. Esta visión se remonta a la década de 1970 y fundamenta algunos enfoques biológicos y psicológicos de la investigación del juego.

A pesar de que la investigación del juego como comportamiento anormal es infrecuente, algunos investigadores consideran que se puede deber a un síndrome conductual subyacente. Un estudio descubrió índices altos de comportamiento anormal en grupos de amigos que jugaban informalmente. Otro estudio reveló índices altos de problemas de juego en poblaciones carcelarias. En muchos casos, el juego perjudicial y el comportamiento delictivo estaban motivados por factores de la personalidad como la impulsividad, la búsqueda de sensaciones y los niveles altos de correr riesgos.

Las personas que cometen delitos pueden hacerlo para obtener dinero para financiar el juego habitual. Por ejemplo, un estudio de Dinamarca reveló que el problema de juego estaba relacionado con los delitos económicos y los cargos relacionados con drogas. También se descubrió una conexión entre los problemas de juego y la defraudación en el lugar de trabajo.

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 sociales](#) del sitio web de GREO.