

# OS XOGOS DE AZAR NOS ESTUDIANTES DE ENSINO SECUNDARIO DE GALICIA<sup>1</sup>

*Elisardo Becoña Iglesias\**  
*María del Carmen Míguez Varela\*\**  
 Universidade de Santiago  
 de Compostela

## 1. DO XOGO DE HABILIDADE Ó XOGO DE AZAR

Sen dúbida ningunha, o xogo é unha parte importante da vida do home<sup>1</sup>. Mediante aquel, a idades temperás, o neno adquire un mellor coñecemento do mundo, desenvolve a súa psicomotricidade, relaciónase con outros seres humanos, divírtese, mellora o coñecemento simbólico... Conforme a persoa se vai facendo maior, o xogo segue a ter importancia e é un elemento esencial para a súa socialización. Nos adultos cumpre distintas funcións, aínda que nas últimas décadas cobrou unha nova connotación ó xurdir e expandirse un tipo de xogo: o xogo de azar.

Ó falar do xogo de azar, ou máis propiamente dos xogos de azar, é necesario face-la distinción de tipos de xogos. González (1987) agrupounos en xogos de competición, de azar, de risco e de regras. Nos de competición hai

unha igualdade de oportunidades para que gañe o mellor. Nos de azar todo depende da sorte e do destino (ex. ruleta, lotería, dados), ou combinan a competición e o azar por participar máis dunha persoa (ex. dominó, póker). O terceiro tipo sería aquel que ten que ver coa vertixe, o éxtase e o disfrace, como son o xogo do tobogán, o bambán, as montañas rusas, as cucañas, as máscaras, o motocrós... O obxectivo destes xogos é logra-lo éxtase, o atordamento, o medo, a vertixe e a sensación de baleiro, por procedementos múltiples. O cuarto tipo constitúeno os pasatempos e afeccións (ex. coleccionismo, facer quebracabezas), que teñen que ver coa habilidade e constitúen unha competición co mesmo suxeito.

Neste artigo centrarémonos nos xogos de azar. O que os caracteriza (Becoña, 1996) é que o seu resultado se debe ás leis do azar, non é posible poñer en marcha ningunha habilidade para controla-lo seu resultado, adoita

\* Catedrático de Psicoloxía Clínica.

\*\* Profesora Asociada de Psicoloxía Clínica.

<sup>1</sup> Esta investigación foi financiada mediante o proxecto XUGA 21105B98 da Secretaría de Investigación e Desenvolvemento da Xunta de Galicia.

haber apostas monetarias de por medio e ten atractivo para o que xoga. Esta atracción está baseada na posibilidade de obter un premio con el, a posta en marcha de pensamentos irracionais sobre o resultado, a potenciación social do xogo e a publicitación manipulada dos seus resultados (só aparecen os que gañan, non os que perden ou os que teñen graves problemas cando perden o control).

Ata a súa legalización en España, en 1977, este tipo de xogos eran aquí anecdóticos. En 1977 legalízanse os casinos e os bingos, en 1981 as máquinas comecartos, ó tempo que na década dos oitenta apareceron novas loterías e a nova versión do cupón da ONCE (Organización Nacional de Cegos Españóis) creado en 1939. O diñeiro gastado no xogo foise incrementando ano a ano desde a súa legalización. O último informe da Comisión Nacional do Xogo (2000) do Ministerio do Interior indica cómo en 1999 o gasto anual en xogos de azar foi de 3.935.252 pesetas, isto é, case catro billóns de pesetas, e o gasto *per cápita* por adulto, de 98.745 pesetas nese ano. En Galicia no mesmo período gastáronse cento noventa e catro mil millóns de pesetas. O principal problema social do xogo de azar vén dado fundamentalmente polas máquinas comecartos, seguidas a certa distancia do bingo e do cupón da ONCE (Becoña, 1993). É ben sabido que as máquinas comecartos están localizadas nos bares, restaurantes, centros de ocio, casinos e establecementos de bingo. A súa accesibilidade é

enorme. O número destas máquinas o 31 de decembro de 1999 era de 227.372 (unha por cada 132 persoas adultas en España).

A idade legal para xogar é de 18 anos. Teoricamente non é posible facelo antes, pero tampouco é legalmente posible adquirir cigarros nin comprar alcohol. A realidade móstranos un cadro ben distinto. De aí que hoxe



A lotería, dun xeito parecido ó de hoxendía, xa era coñecida na antiga Roma. En España foi creada por Carlos III en 1763. Arriba, billete dun sorteo de lotería en 1821. Abaixo, lista dos números premiados o 17 de agosto de 1776.

teñamos problemas importantes causados polo xogo a idades temperás (Becoña, 1997).

España ocupa un lugar destacado non só nos gastos que ocasiona o xogo senón nos problemas causados por este, no que se ven implicados nenos e adolescentes. Isto explícase polo feito de que estamos á cabeza no gasto por millón de habitantes en Europa, especialmente no que se refire ás máquinas comecartos (Becoña, 1996). O mesmo ocorre noutros países europeos, en América e en Australia (Fisher, 1993; Ladouceur, Dubé e Bujold, 1994; Shaffer e Hall, 1996).

O obxectivo deste estudio é coñecer-la extensión dos xogos de azar nos alumnos de Ensinanza Secundaria de Galicia.

## 2. MÉTODO

### 2.1. MOSTRA

A mostra deste estudio é representativa dos estudantes de Ensinanza Secundaria de Galicia, incluíndo os alumnos do 2º ciclo da ESO, os de BUP e COU e os de FP-II. Todos eles teñen 14 ou máis anos de idade. Obtívose selección aleatoriamente os centros educativos de Galicia, considerándose a todos, fosen públicos ou privados. A selección dos centros fíxose ó chou mediante unha táboa de números aleatorios, estratificándose por provincia e tamaño do municipio (máis de 50.001 habitantes, de 20.001 a

50.000 habitantes, de 10.001 a 20.000 habitantes, de 5.001 a 10.000 e menos de 5.000 habitantes). A mostra foi obtida en 26 centros de distintas cidades e vilas de Galicia (10 na provincia da Coruña, 4 na de Lugo, 4 en Ourense, e 8 en Pontevedra). A selección das clases en cada centro fíxose de xeito aleatorio cando había máis dunha por curso. O total da mostra quedou constituído por 2790 estudantes, con idades comprendidas entre 14 e 21 anos. Os que tiñan máis de 21 anos ( $n=70$ ) foron eliminados da análise para evitar posibles orientacións debidas á idade. O número de estudantes de 14 a 21 anos foi, por idades, de 379 (14 anos), 536 (15 anos), 631 (16 anos), 567 (17 anos), 317 (18 anos), 187 (19 anos), 108 (20 anos) e 65 (21 anos). O 45,6% eran homes e o 54,5% mulleres. A idade media da mostra foi de 16,4 anos ( $DT = 1,73$ ).

### 2.2. AVALIACIÓN DOS XOGOS DE AZAR

Para a avaliación utilizouse un listado dos xogos de azar máis importantes, a partir dos propostos no cuestionario SOGS- A de Winters, Stinchfield e Fulkerson (1993) para estas idades. Ante cada xogo, a persoa debe indicar se xogou a cada un deles algunha vez na súa vida ou non. Aqueles que o fixesen algunha vez deben sinala-la frecuencia no último ano: diariamente, semanalmente, mensualmente, menos dunha vez ó mes ou nunca. Do mesmo xeito, avaliáronse variables demográficas coma o sexo ou a idade.

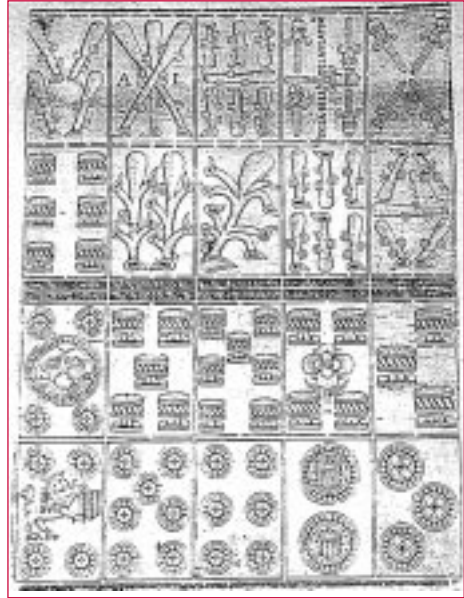
### 3. RESULTADOS

Como podemos observar na Táboa 1, o número de persoas que recoñecen que xogaron algunha vez a algún xogo de azar é moi alto, especialmente polo feito de que a idade legal para facelo non se alcanza ata os 18 anos. Dos resultados destaca o feito de que un 82,6% recoñece que xogou polo menos una vez ás máquinas comecartos, máquinas de videoxogos ou outras, un 67,8% xogou ás quinielas, un 37% apostou nos deportes, un 29,5% xogou ás cartas por diñeiro, etc.

Se analizámo-lo cadro referido ós tipos de xogo que practicaron no



*Nenos xogando ós dados, de Murillo.*



Vinte cartas dos catro paos da baralla. Finais do século XVI. Gravado en madeira sobre papel.

último ano, predomina cun xogo diario un 9,5% ás máquinas comecartos, máquinas de videoxogos ou outras; un 1,8% afirma que xoga ás quinielas e outro 1,5%, ás loterías. Ségueno con porcentaxes próximas ó 1% o xogo ás cartas por diñeiro, apostar en xogos de habilidade, coma os bolos, apostar nos deportes, xogar ós dados e xogar rasgando papeletas. Semanalmente mantéñense en cabeza as dúas anteriores e a continuación a lotería (nacional, bonoloto, primitiva). Se a consideración é mensual obsérvase que hai un 13,3% que usa as máquinas comecartos, máquinas de videoxogos ou outras, xunto a un 10,6% que prefere as quinielas e outro 8,5% que xoga a algún

tipo de lotería. Estes datos indican a importante implicación deste grupo nos distintos xogos de azar.

Para comprobar se estes resultados se deben ó efecto da idade ou non, na Táboa 2 indicámo-los resultados por idades, agrupándoas naqueles que teñen de 14 a 17 anos, e que polo tanto non poden legalmente practicalos xogos de azar, e os que teñen de 18 a 21 anos que si o poden facer. Como se pode ver, hai diferencias por idades no sentido de que os que teñen de 18 a 21 anos xogan máis, pero a proporción é igual nalgúns casos, ou como máximo o dobre, ca nos que teñen de 14 a 17 anos de idade. Por exemplo, o xogo ás quinielas é similar en ambos grupos de idade, como ocorre coas apostas nos

deportes, no bingo, máquinas comecartos ou videoxogos. É maior nos de máis idade cando se trata de xogar ás cartas por diñeiro, xogar ós *chinos*, apostas en xogos de habilidade coma o billar, xogar rascando papeletas e lotería nacional.

De igual xeito, é de gran relevancia coñecer se hai diferencias por sexos. En canto á participación nos diferentes xogos hai unha maior cantidade de varóns adultos implicados neles. Na Táboa 3 mostrámo-lo tipo de xogo por sexo e queda clara a diferenca. Os varóns xogan significativamente máis cás mulleres, coa excepción do bingo. En tódolos xogos as relacións son de dúas a catro veces máis entre os homes ca entre as mulleres.



Os videoxogos e as máquinas comecartos son os xogos de azar máis frecuentados polos adolescentes.

Táboa 1. Tipo de xogo e implicación nel nos estudantes de Ensino Secundario de Galicia (N= 2790).

Xogo	NA TÚA VIDA				DU ANTE O ÚLTIMO ANO									
	Nunca		Polo menos unha vez		Nunca		Menos 1 vez mes		Mensual		Semanal		Diario	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Xogar ás cartas por cartos	1968	70.5	822	29.5	2305	82.6	311	11.1	82	2.9	69	2.5	23	0.8
Xogar ós <i>chinos</i>	2613	93.7	177	6.3	2672	95.8	76	2.7	18	0.6	11	0.4	13	0.5
Apostar en xogos de habilidade como billar, golf ou os bolos	2190	78.5	600	21.5	2333	83.6	274	9.8	81	2.9	76	2.7	26	0.9
Apostar en deportes	1758	63.0	1032	37.0	2007	71.9	456	16.3	103	3.7	195	7.0	29	1.0
Xogar ó bingo	2287	82.0	503	18.0	2502	89.7	245	8.8	30	1.1	5	0.2	8	0.3
Xogar ós dados	1949	69.9	841	30.1	2207	79.1	392	14.1	101	3.6	68	2.4	22	0.8
Xogar ás máquinas comecartos, máquinas de videoxogos ou outras máquinas de xogo	486	17.4	2304	82.6	753	27.0	789	28.3	372	13.3	612	21.9	264	9.5
Xogar rascando papeletas	1407	50.4	1383	49.6	1808	64.8	733	26.3	137	4.9	86	3.1	26	0.9
Xogar á lotería (nacional, bonoloto, primitiva)	1216	43.6	1574	56.4	1528	54.8	665	23.8	238	8.5	317	11.4	42	1.5
Xogar ás quinielas	898	32.2	1892	67.8	1172	42.0	687	24.6	297	10.6	584	20.9	50	1.8



Táboa 2. Tipo de xogo en función de ser menor (14-17 anos) ou maior de idade (18-21 anos).

Ítems	NA TÚA VIDA				DU ANTE O ÚLTIMO ANO									
	Nunca		Polo menos unha vez		Nunca		Menos 1 vez mes		Mensual		Semanal		Diario	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Xogar ás cartas por diñeiro														
14-17	1521	72.0	592	28.0	1752	82.9	238	11.3	61	2.9	48	2.3	14	0.7
18-21	447	66.0	230	34.0	553	81.7	73	10.8	21	3.1	21	3.1	9	1.3
Xogar ós <i>chinos</i>														
14-17	1980	93.7	133	6.3	2033	95.7	64	3.0	11	0.5	9	0.4	6	0.3
18-21	633	93.5	44	6.5	649	95.9	12	1.8	7	1.0	2	0.3	7	1.0
Apostar en xogos de habilidade como billar, golf ou os bolos														
14-17	1663	78.7	450	21.3	1768	83.7	207	9.8	65	3.1	59	2.8	14	0.7
18-21	527	77.8	150	22.2	565	83.5	67	9.9	16	2.4	17	2.5	12	1.8
Apostar en deportes														
14-17	1130	62.9	783	37.1	1517	71.8	348	16.5	85	4.0	140	6.6	23	1.1
18-21	428	63.2	249	36.8	490	72.4	108	16.0	18	2.7	55	8.1	6	0.9

Táboa 2 (continuación)

Ítems	NA TÚA VIDA				DU ANTE O ÚLTIMO ANO									
	Nunca		Polo menos unha vez		Nunca		Menos 1 vez mes		Mensual		Semanal		Diario	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Xogar ó bingo														
14-17	1752	82.9	361	17.1	1908	90.3	174	8.2	23	1.1	2	0.1	6	0.3
18-21	535	79.0	142	21.0	594	87.7	71	10.5	7	1.0	3	0.4	2	0.3
Xogar ós dados														
14-17	1493	70.7	620	29.3	1687	79.8	289	13.7	76	3.6	45	2.1	16	0.8
18-21	456	67.4	221	32.6	520	76.8	103	15.2	25	3.7	23	3.4	6	0.9
Xogar ás máquinas comecartos, máquinas de videoxogos ou outras máquinas de xogo														
14-17	360	17.0	1753	83.0	559	26.5	591	28.0	275	13.0	486	23.0	202	9.6
18-21	126	18.6	551	81.4	194	28.7	198	29.2	97	14.3	126	18.6	62	9.2
Xogar rascando papeletas														
14-17	1073	50.8	1040	49.2	1369	64.8	559	26.5	102	4.8	68	3.2	15	0.7
18-21	334	49.3	343	50.7	439	64.8	174	25.7	35	5.2	18	2.7	11	1.6
Xogar á lotería (nacional, bonoloto, primitiva)														
14-17	983	46.5	1130	53.5	1214	57.5	466	22.1	180	8.5	225	10.6	28	1.3
18-21	233	34.4	444	65.6	314	46.4	199	29.4	58	8.6	92	13.6	14	2.1
Xogar ás quinielas														
14-17	710	33.6	1403	66.4	904	42.8	501	23.7	232	11.0	439	20.8	37	1.8
18-21	188	27.8	489	72.2	268	39.6	186	27.5	65	9.6	145	21.4	13	1.9



Táboa 3. Tipo de xogo en función do sexo.

Ítems	NA TÚA VIDA				DU ANTE O ÚLTIMO ANO									
	Nunca		Polo menos unha vez		Nunca		Menos 1 vez mes		Mensual		Semanal		Diario	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Xogar ás cartas por diñeiro														
Varón	743	37.8	529	64.4	946	41.0	189	60.8	61	74.4	57	82.6	19	82.6
Muller	1225	62.2	293	35.6	1359	59.0	122	39.2	21	25.6	12	17.4	4	17.4
Xogar ós <i>chinos</i>														
Varón	1142	43.7	130	73.4	1185	44.3	53	69.7	14	77.8	10	90.9	10	76.9
Muller	1471	56.3	47	26.6	1487	55.7	23	30.3	4	22.2	1	9.1	3	23.1
Apostar en xogos de habilidade como billar, golf ou os bolos														
Varón	866	39.5	406	67.7	954	40.9	174	63.5	65	80.2	62	81.6	17	65.4
Muller	1324	60.5	194	32.3	1379	59.1	100	36.5	16	19.8	14	18.4	9	34.6
Apostar en deportes														
Varón	589	33.5	683	66.2	740	36.9	272	59.6	77	74.8	159	81.5	24	82.8
Muller	1169	66.5	349	33.8	1267	63.1	184	40.4	26	25.2	36	18.5	5	17.2
Xogar ó bingo														
Varón	1052	46.0	220	43.7	1151	46.0	96	39.2	17	56.7	4	80.0	4	50.0
Muller	1235	54.0	283	56.3	1351	54.0	149	60.8	13	43.3	1	20.0	4	50.0

Táboa 3 (continuación)

	NA TÚA VIDA				DU ANTE O ÚLTIMO ANO									
	Nunca		Polo menos unha vez		Nunca		Menos 1 vez mes		Mensual		Semanal		Diario	
Ítems	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Xogar ós dados														
Varón	822	42.2	450	53.5	953	43.2	190	48.5	71	70.3	41	60.3	17	77.3
Muller	1127	57.8	391	46.5	1254	56.8	202	51.5	30	29.7	27	39.7	5	22.7
Xogar ás máquinas comecartos, máquinas de videoxogos ou outras máquinas de xogo														
Varón	124	25.5	1148	49.8	224	29.7	297	37.6	179	48.1	367	60.0	205	77.7
Muller	362	74.5	1156	50.2	529	70.3	492	62.4	193	51.9	245	40.0	59	22.3
Xogar rascando boletos														
Varón	669	47.5	603	43.6	847	46.8	282	38.5	70	51.1	55	64.0	18	69.2
Muller	738	52.5	780	56.4	961	53.2	451	61.5	67	48.9	31	36.0	8	30.8
Xogar á lotería (nacional, bonoloto, primitiva)														
Varón	536	44.1	736	46.8	674	44.1	257	38.6	131	55.0	182	57.4	28	66.7
Muller	680	55.9	838	53.2	854	55.9	408	61.4	107	45.0	135	42.6	14	33.3
Xogar ás quinielas														
Varón	239	26.6	1033	54.6	375	32.0	281	40.9	172	57.9	405	69.3	39	78.0
Muller	659	73.4	859	45.4	797	68.0	406	59.1	125	42.1	179	30.7	11	22.0

#### 4. DISCUSIÓN

---

Este estudio proba por primeira vez, nunha mostra representativa dos estudantes da Ensinanza Secundaria de Galicia, que a súa implicación en distintos xogos de azar é importante e que, case todos, participaron en varios algunha vez na súa vida.

Nótese que a participación, ou unha importante participación, na conducta de xogos de azar, especialmente a idades temperás, é un factor de risco para o desenvolvemento posterior de xogo problema e xogo patolóxico. O xogo patolóxico constitúe actualmente un grave problema na poboación adulta española e afecta polo menos ó 1,5% (500.000 afectados) (Becoña *et al.*, 1995). Este conflito comeza desde a adolescencia e os resultados que ofrecemos parecen confirmalo, no sentido de que xa hai nesta etapa un gran número de persoas que participaron en ocasións, ou o fan con asiduidade e incluso diariamente, en distintos xogos de azar. A ampla variedade de xogos, o diñeiro que se gasta neles e o feito de ter una ampla accesibilidade á súa práctica, facilita o continuo incremento da conducta de xogo cando legalmente non está permitido.

En canto ós xogos de maior participación, por parte da mostra de adolescentes que estudiamos (ver Táboa 1), encóntranse en primeiro lugar as máquinas comecartos, máquinas de videoxogos e outras, cunha participación diaria do 9,5% da mostra total,

seguida das quinielas, a lotería e as apostas en deportes. A cantidade de diñeiro gastada é pequena posto que é pouco o dispoñible a estas idades (nótese que son todas persoas escolarizadas). Como era de esperar, atopamos unha relación entre maior participación nos xogos de azar e maior idade. Ó poder xogar legalmente, a partir dos 18 anos de idade, a porcentaxe de persoas escolarizadas que o fan a estas idades é máis alto. Sen embargo, facemos notar que a porcentaxe dos que teñen menos de 17 anos e xogan, incluso diariamente ou semanalmente, é importante. Ademais, este feito pode repercutirlles negativamente, non só porque perden diñeiro e non o recuperan, senón porque poden chegar a ter dependencia, perder un tempo que así non dedican a outras actividades de ocio, influídos noutras esferas da vida ó pensar que xogando poden obter cartos, etc., como moi ben describiu Lesieur (1984).

Na mesma liña do que se obtén nos adultos, observamos que hai unha clara diferenza entre os homes e as mulleres desta mostra. Os varóns xogan de dúas a catro veces máis cás mulleres, polo menos nos niveis de maior intensidade de xogo, como é diaria ou semanalmente, nos distintos xogos de azar.

Os resultados obtidos neste estudio son preocupantes. A porcentaxe de xogo diario e semanal é alta, especialmente nos máis novos. Hai que diferenciarlo que é levar a cabo unha conducta esporadicamente a levala a cabo

de xeito sistemático, polo menos nunha porcentaxe de casos desta mostra. Sabemos que esta conducta de xogo se vai converter, nunha parte dos seus practicantes, en xogo problema, xogo de risco e xogo patolóxico. Isto é, o que ocorre a estas idades vai te-lo seu reflexo na xuventude e na idade adulta (Secades e Villa, 1998). Os datos de que dispoñemos para adultos confirman isto mesmo en Galicia (Becoña, 1993). Naturalmente, estamos a falar dun gran negocio, o do xogo, e dunha facturación enorme. Pero para que isto sexa posible moitas persoas teñen que xogar e perde-lo seu diñeiro. O xogo de azar é iso, un xogo que se basea nas leis do azar no que sempre se perde en función dos cartos invertidos, aínda que subxectivamente queiramos pensar que podemos gañar ou temos posibilidades de gañar, como repetitivamente a publicidade trata de facernos crer.

Por último, é importante lograr unha mellor comprensión do proceso polo que os mozos comezan a xogar e a participar asiduamente nos xogos de azar e de cómo una parte deles pasarán a ter problemas de xogo excesivo (Griffiths, 1995; Ladouceur, 1993). Así mesmo, haberá que se preguntar por qué non hai un maior control sobre o acceso destas persoas ás condutas de xogo, que non son tan inxenuas como poidamos pensar, polas graves consecuencias que lles trae a algúns dos que quedan “enganchados” (Becoña, 2000).

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- Becoña, E. (1993): *El juego compulsivo en la comunidad autónoma gallega*, Santiago de Compostela, Consellería de Sanidade da Xunta de Galicia.
- \_\_\_\_\_(1996): *La ludopatía*, Madrid, Aguilar.
- \_\_\_\_\_(1997): “Pathological gambling in Spanish children and adolescents. An emerging problem”, *Psychological Reports*, 81, 275-287.
- \_\_\_\_\_(2000): “¿É o xogo sempre bó?”, en *A Infancia: problemas e solucións*, Santiago de Compostela, Xunta de Galicia, 301-310.
- Becoña, E. , e outros (1995): “Slot gambling in Spain: A new and important social problem”, *Journal of Gambling Studies*, 11, 265-286.
- Comisión Nacional del Juego (2000): *Memoria 1999*, Madrid, Ministerio de Justicia e Interior, Comisión Nacional del Juego.
- Fisher, S. (1993): “El impacto del juego de máquinas tragaperras legales para niños sobre el juego y el juego patológico en adolescentes: El caso del Reino Unido”, *Psicología Conductual*, 1, 351-359.
- González, L. (1987): “El juego y la sociedad española”, en *I Jornadas sobre el juego*, Madrid, Comisión Nacional del Juego, 9-16.

- Griffiths, M. (1995): *Adolescent gambling*, Londres, outledge.
- Ladouceur, . (1993): "Aspectos fundamentales y clínicos de la psicología de los juegos de azar", *Psicología Conductual*, 1, 361-374.
- Ladouceur, ., D. Dubé e A. Bujold (1994): "Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolitan area", *Canadian Journal of Psychiatry*, 39, 289-293.
- Lesieur, H. . (1984): *The chase. Career of the compulsive gambler*, Cambridge, MA, Schenkman Books.
- Secades, ., e A. Villa (1998): *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*, Madrid, Pirámide.
- Shaffer, H. J., e M. N. Hall (1996): "Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature", *Journal of Gambling Studies*, 12, 193-214.
- Winters, K. C., . D. Stinchfield e J. Fulkerson (1993): "Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale", *Journal of Gambling Studies*, 9, 63-84.

