

# BLOQUE 1

## Bloque 1

1. ¿Qué dispositivo suele utilizar para visitar Internet?	
SUJETO 1	El móvil y el ordenador muy de vez en cuando.
SUJETO 2	Mi ordenador o el móvil.
SUJETO 3	Pues el teléfono móvil y el ordenador.
SUJETO 4	Móvil y portátil
SUJETO 5	El móvil y el ordenador.
SUJETO 6	Realmente, suelo utilizar mi iPhone y mi iPad.
SUJETO 7	Móvil.
SUJETO 8	Actualmente no utilizo ningún dispositivo para entrar a Internet. Me quité además de todo lo que podía llegar a tener datos, como las redes sociales y demás, me quité. Actualmente no tengo nada.
SUJETO 9	Normalmente el móvil.
SUJETO 10	El móvil, el ordenador y la tablet.
SUJETO 11	El móvil y el ordenador.
SUJETO 12	El móvil.
SUJETO 13	El móvil y el iPad.
SUJETO 14	Lo único que utilizo es el móvil.
SUJETO 15	Ordenador, tablet, telefono...
SUJETO 16	El ordenador, el teléfono móvil.
SUJETO 17	El ordenador, la tablet o el móvil, depende de dónde me encuentre.
SUJETO 18	El teléfono móvil.
SUJETO 19	Utilizo el móvil y la tablet
SUJETO 20	El ordenador o el móvil.
SUJETO 21	Suelo utilizar el ordenador.

<b>SUJETO 22</b>	Móvil, tablet y ordenador.
<b>SUJETO 23</b>	Tengo una tablet y el móvil.
<b>SUJETO 24</b>	Sobre todo el ordenador o la tablet, el móvil me resulta incómodo para navegar.

<b>2. ¿Cuánto tiempo al día está conectado a Internet?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Las 24 horas del día no, porque 8 las uso para dormir, pero el resto, prácticamente todo el día.
<b>SUJETO 2</b>	8 o 9 horas.
<b>SUJETO 3</b>	Sumando lo que estoy en el móvil y en el ordenador, al día estaré unas 4 horas.
<b>SUJETO 4</b>	3-4 horas
<b>SUJETO 5</b>	Conectado, todo el día, pero usando internet unas seis o siete horas al día.
<b>SUJETO 6</b>	Hombre, depende mucho del día y de si es fin de semana o entre semana pero generalmente unas siete horas más o menos.
<b>SUJETO 7</b>	Cuatro o cinco horas, por la noche por ejemplo puedo estar más de una hora seguida utilizando el móvil.
<b>SUJETO 8</b>	No.
<b>SUJETO 9</b>	Alrededor de unas 10 horas diarias.
<b>SUJETO 10</b>	Unas 7 horas por el trabajo.
<b>SUJETO 11</b>	Todo el día.
<b>SUJETO 12</b>	Una media de entre cinco o siete horas en total.
<b>SUJETO 13</b>	No mucho, en total media hora o una como mucho.
<b>SUJETO 14</b>	Al día... puede que ni diez minutos. Solo utilizo Internet para mirar la cuenta bancaria.
<b>SUJETO 15</b>	Prácticamente estoy conectado todo el día. Aproximadamente 10 horas, siempre estoy mirando el telefono
<b>SUJETO 16</b>	Alrededor de una o dos horas diarias.
<b>SUJETO 17</b>	Todo el día.

<b>SUJETO 18</b>	Una media de 4 horas. Depende del día, pero considero el uso de Internet algo básico en mi día a día
<b>SUJETO 19</b>	Depende de si es entre diario o fin de semana. Entre diario lo uso mucho más
<b>SUJETO 20</b>	Ahora mismo que estoy muy ocupada con otras cosas no estoy mucho. Miro el correo, que lo suelo mirar en el móvil, o sea que una media hora y hay días que es mucho quizás.
<b>SUJETO 21</b>	Ahora con la asociación me conecto bastante, pero vamos, no más de 2 horas en tramos diferentes.
<b>SUJETO 22</b>	Es complicado porque como son pequeños fragmentos... Podría decirte en total a lo mejor como mucho 2 horas. Depende si hay que trabajar o no, pero sino 2 horas.
<b>SUJETO 23</b>	Me gusta estar informado, suelo estar conectado durante el día para ver la actualidad.
<b>SUJETO 24</b>	Depende mucho, igual una hora o un par de horas.

<b>3. Utiliza otros dispositivos? ¿Cuánto tiempo le dedica a cada uno?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	El ordenador. Al móvil la mayor parte del día y el ordenador cuando estoy en el trabajo.
<b>SUJETO 2</b>	Solo uso ordenador y móvil.
<b>SUJETO 3</b>	Sí, tengo una tablet en la que también tengo juegos, pero la utilizo menos. Lo que más uso es el móvil, porque cuando estoy fuera de casa es lo que tengo más a mano. Luego por la noche ya me gusta usar el ordenador, la tablet menos, solo en algunas ocasiones.
<b>SUJETO 4</b>	Con el móvil estoy un 80%, el portátil un 20%
<b>SUJETO 5</b>	A veces, la tablet, pero muy poco. El móvil lo uso constantemente, por el whatsapp y eso, y el ordenador sobre todo por las noches.
<b>SUJETO 6</b>	Sí, utilizo el ordenador y el ordenador de la universidad a veces. Cuando estoy en clase uso siempre la tablet y el resto del día suelo utilizar el móvil
<b>SUJETO 7</b>	No, hago todo con el móvil.
<b>SUJETO 8</b>	No.

<b>SUJETO 9</b>	Sí, a veces también utilizo el ordenador.
<b>SUJETO 10</b>	No, los que he comentado anteriormente.
<b>SUJETO 11</b>	Sí, el ordenador. El móvil lo uso cuando no tengo ordenador. El ordenador cuando estoy en casa y en el trabajo.
<b>SUJETO 12</b>	El ordenador. Al móvil bastante más que al ordenador, porque le uso muy poco.
<b>SUJETO 13</b>	En casa utilizo el iPad principalmente, fuera el móvil. El ordenador de casa también lo uso de vez en cuando.
<b>SUJETO 14</b>	No.
<b>SUJETO 15</b>	Al ordenador 1 hora, al teléfono 9 o por ahí.
<b>SUJETO 16</b>	No.
<b>SUJETO 17</b>	Sí, los que he dicho antes, me voy alternando.
<b>SUJETO 18</b>	Sí, el ordenador. Depende del día, el ordenador es básico en mi trabajo por lo que en ocasiones tengo que pasar mucho tiempo en Internet (ya sea responder emails, tener al día la web de trabajo, cursos, escribir artículos...)
<b>SUJETO 19</b>	El móvil lo utilizo para comunicarme, la Tablet la suelo utilizar mas para ver pelis, series...
<b>SUJETO 20</b>	Sí. Tengo el móvil de la asociación que está conectado a la página y cuando estoy aquí me conecto al móvil.
<b>SUJETO 21</b>	No.
<b>SUJETO 22</b>	No. Uso más el móvil porque es más accesible.
<b>SUJETO 23</b>	El ordenador del trabajo, a parte del móvil y la tablet, pero muy poco.
<b>SUJETO 24</b>	El móvil para comunicaciones, para redes sociales o búsquedas nada.

<b>4. ¿Cada cuánto tiempo se suele conectar?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Cada Whatsapp que me llega, cada cosa que quiera mirar en Internet, cada duda.
<b>SUJETO 2</b>	Todos los días.
<b>SUJETO 3</b>	Todos los días, me conecto al móvil y al ordenador.

<b>SUJETO 4</b>	Como mucho cada 30 min
<b>SUJETO 5</b>	Cada diez minutos, por hacer una media, menos cuando estoy jugando con el ordenador.
<b>SUJETO 6</b>	No estoy más de media hora sin conectarme.
<b>SUJETO 7</b>	A diario muchísimas veces, para cualquier consulta que tenga que hacer, o simplemente el Whatsapp. Incluso haciendo otras actividades como ver la televisión me entretengo al mismo tiempo con el móvil.
<b>SUJETO 8</b>	No.
<b>SUJETO 9</b>	Cada tres horas aproximadamente, para contestar los mensajes que me han llegado.
<b>SUJETO 10</b>	Me tiro casi todo el día conectado.
<b>SUJETO 11</b>	Estoy todo el día conectado.
<b>SUJETO 12</b>	Cada diez minutos.
<b>SUJETO 13</b>	No tengo una rutina, pero no suelo estar muy pendiente del móvil.
<b>SUJETO 14</b>	Cada dos días miro la cuenta bancaria y luego pues... me meto al Facebook cada 5 días o una semana. Algunas veces también miro recetas de cocina pero muy esporádicamente.
<b>SUJETO 15</b>	Cada 10-15 minutos estoy mirando.
<b>SUJETO 16</b>	Alrededor de una o dos horas diarias.
<b>SUJETO 17</b>	Permanezco conectada muchas horas al día.
<b>SUJETO 18</b>	Cada poco tiempo, sobre todo en el teléfono móvil. Siempre que tengo un rato libre suelo mirar el móvil.
<b>SUJETO 19</b>	Cada vez que no tengo nada que hacer por así decirlo.
<b>SUJETO 20</b>	Una vez al día, como en el móvil te salta cuando tienes un mensaje nuevo pues si me interesa o veo que es algo importante lo abro y si no pues lo abro después ya en casa.
<b>SUJETO 21</b>	Todos los días que vengo a la asociación.
<b>SUJETO 22</b>	Todos los días lo utilizo.
<b>SUJETO 23</b>	Como máximo cada hora pero suelo conectarme cada poco tiempo,
<b>SUJETO 24</b>	Para el trabajo casi siempre, pero en momentos puntuales para buscar información, una hora no suele ser continua, lo utilizo como herramienta

	para buscar información.
--	--------------------------

<b>5. ¿Tiene una rutina o unos horarios fijos para utilizar internet?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Cuando me levanto, después de comer, las horas de descanso de la siesta, cuando trabajo, antes de dormir.
<b>SUJETO 2</b>	Después de comer empiezo a usar el ordenador, y hasta que me acuesto no paro de jugar.
<b>SUJETO 3</b>	Para el móvil no, porque como lo llevo encima lo utilizo en cualquier momento que tenga libre. Con el ordenador no tengo un horario estricto, aunque siempre me pongo después de cenar, no sé, de 9 a 12.
<b>SUJETO 4</b>	No tengo ninguna rutina
<b>SUJETO 5</b>	No, por eso digo que cada diez minutos pero no siempre es así.
<b>SUJETO 6</b>	No.
<b>SUJETO 7</b>	Cuando me despierto, desayuno, a la hora del almuerzo y la comida, y antes de irme a dormir, que es cuando más tiempo estoy con el móvil.
<b>SUJETO 8</b>	No.
<b>SUJETO 9</b>	No, no tengo horarios.
<b>SUJETO 10</b>	Sí, cuando trabajo y por las noches para seguir trabajando.
<b>SUJETO 11</b>	No, todo el día, menos cuando conduzco o duermo.
<b>SUJETO 12</b>	Al levantarme, después de comer, justo antes de dormir, durante el día.
<b>SUJETO 13</b>	No.
<b>SUJETO 14</b>	No. El móvil lo toco para apagar el despertador y luego ya hasta la noche que me llama mi hija.
<b>SUJETO 15</b>	En cuanto me levanto miro el teléfono, después de comer también y antes de dormir.
<b>SUJETO 16</b>	En el trabajo es una de las únicas veces que me conecto.
<b>SUJETO 17</b>	No, suelo utilizar el ordenador mucho más cuando trabajo, pero no tengo un horario fijo porque trabajo muchas veces desde casa.
<b>SUJETO 18</b>	No exactamente, pero sobre todo a primera y última hora del día suelo hacer uso de Internet.

<b>SUJETO 19</b>	En el trabajo siempre utilizo el móvil, en casa la Tablet, sobre todo por la noche.
<b>SUJETO 20</b>	No, porque yo no tengo horarios muy regulares tampoco.
<b>SUJETO 21</b>	No. Lo suelo utilizar cuando vengo a la asociación.
<b>SUJETO 22</b>	No.
<b>SUJETO 23</b>	No, eso no.
<b>SUJETO 24</b>	El ordenador por las mañanas cuando tengo horas libres, el móvil lo suelo mirar poco: por las mañanas o por las noches.

<b>6. ¿Podría vivir sin Internet?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Hombre, pues a día de hoy, creo que nadie.
<b>SUJETO 2</b>	No.
<b>SUJETO 3</b>	No, ni de broma.
<b>SUJETO 4</b>	
<b>SUJETO 5</b>	Vivir sí, pero creo que es necesario vivir con internet, si no, estaríamos atrasados socialmente.
<b>SUJETO 6</b>	Creo que no porque hoy en día estamos muy acostumbrados a ello.
<b>SUJETO 7</b>	Difícilmente, porque lo utilizo para todo. El no poder comunicarme y estar constantemente hablando lo llevaría fatal.
<b>SUJETO 8</b>	Sí.
<b>SUJETO 9</b>	Sí, perfectamente.
<b>SUJETO 10</b>	No.
<b>SUJETO 11</b>	No.
<b>SUJETO 12</b>	No.
<b>SUJETO 13</b>	Creo que sí.
<b>SUJETO 14</b>	Yo sí, perfectamente.
<b>SUJETO 15</b>	Creo que sí, pero ahora mismo me costaría bastante
<b>SUJETO 16</b>	Claro que podría vivir, vivo muchas veces en vacaciones, pero para

	desarrollar el tipo de la vida que llevo ahora mismo, no podría.
<b>SUJETO 17</b>	A día de hoy, no.
<b>SUJETO 18</b>	Sí, podría, pero reconozco que sería muy difícil. Es una herramienta muy útil que cumple con muchas funciones, sería complicado ahora mismo adaptarse a una vida sin Internet.
<b>SUJETO 19</b>	Me costaría adaptarme al principio, pero todos podríamos vivir sin internet, o deberíamos.
<b>SUJETO 20</b>	Pues difícil, lo veo difícil. Hoy en día estamos bastante acostumbrados y, hombre, si no te quedara otra... pero sería complicado, porque cuando un día no te funciona parece que esto ya es algo horroroso... o sea que difícil.
<b>SUJETO 21</b>	Podría (risas). Podría llegar a acostumbrarme.
<b>SUJETO 22</b>	Uf... Complicado, porque ahora estamos acostumbrados a esto y también creo que es positivo, es evolución. Podría vivir sin mucho Internet, sin Internet del todo no porque además trabajo con él. Hago sesiones online con lo cual, si no tengo Internet, esa parte se me iría.
<b>SUJETO 23</b>	Las necesidades básicas se podrían satisfacer pero existen otras necesidades menos elementales que para mí son importantes. Por ejemplo la información.
<b>SUJETO 24</b>	Uf difícil, ahora mismo... Difícil. Pero más a nivel profesional que personal, a nivel personal podría sobrevivir sin ello.

<b>7. ¿En qué lugares lo utiliza?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	En mi casa, en la calle y en el trabajo.
<b>SUJETO 2</b>	En mi casa.
<b>SUJETO 3</b>	En todos los sitios.
<b>SUJETO 4</b>	En la calle sobre todo
<b>SUJETO 5</b>	En la calle, en casa, en el trabajo... en cualquier sitio
<b>SUJETO 6</b>	En cualquier lado, con el 3g del móvil se puede usar en cualquier lado. En el tren, en casa, la universidad...
<b>SUJETO 7</b>	En casa, en la calle, en el trabajo, en el bar, el cualquier sitio.
<b>SUJETO 8</b>	No.

<b>SUJETO 9</b>	En la calle, en el trabajo, o en mi casa.
<b>SUJETO 10</b>	En el trabajo, en casa, en la calle...
<b>SUJETO 11</b>	En mi casa, cuando estoy con la gente, en la calle, en todos lados.
<b>SUJETO 12</b>	En todos.
<b>SUJETO 13</b>	En casa principalmente, aunque fuera también.
<b>SUJETO 14</b>	En mi casa, cuando estoy en el salón sentada.
<b>SUJETO 15</b>	En todos los sitios
<b>SUJETO 16</b>	En el trabajo, en casa y en los lugares de ocio con el móvil.
<b>SUJETO 17</b>	Normalmente en el trabajo, aunque en casa también porque, como ya he dicho antes, trabajo desde allí muchas veces.
<b>SUJETO 18</b>	En casa, en el trabajo, y el metro cuando hay cobertura.
<b>SUJETO 19</b>	En cualquier parte. Sobre todo casa y trabajo
<b>SUJETO 20</b>	En casa, si estoy con el ordenador, y en la calle en cualquier sitio desde el móvil, el metro, el autobús o esperando un semáforo. En cualquier sitio.
<b>SUJETO 21</b>	En la Asociación.
<b>SUJETO 22</b>	Transporte (bus sobre todo, porque hay cobertura) y a lo mejor después de desayunar, si no me voy a montar en bici o lo que sea. En ratos muertos.
<b>SUJETO 23</b>	En todos los sitios.
<b>SUJETO 24</b>	En el trabajo, en casa más bien poco.

<b>8. ¿Lo utiliza cuando está solo o acompañado?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Las dos cosas, pero cuando estoy acompañada menos.
<b>SUJETO 2</b>	Solo la gran mayoría de las veces.
<b>SUJETO 3</b>	Suelo usarlo solo.
<b>SUJETO 4</b>	Cuando estoy solo y acompañado
<b>SUJETO 5</b>	Ambas cosas.
<b>SUJETO 6</b>	Las dos cosas. Lo suelo utilizar más cuando estoy solo pero cuando estoy

	acompañado, también.
<b>SUJETO 7</b>	De las dos maneras, me es igual.
<b>SUJETO 8</b>	No.
<b>SUJETO 9</b>	De todas las formas, sin ningún problema.
<b>SUJETO 10</b>	Lo utilizo más solo por el problema que tuvo mi mujer y por ello intento no estar mucho ni con el móvil ni con el ordenador delante de ella.
<b>SUJETO 11</b>	Lo utilizo más cuando estoy solo porque es mi medio de comunicación con la gente y mi medio de trabajo.
<b>SUJETO 12</b>	Más cuando estoy sola.
<b>SUJETO 13</b>	Normalmente sola, pero a veces con más gente.
<b>SUJETO 14</b>	Sola, yo cuando estoy con gente no cojo el móvil nunca.
<b>SUJETO 15</b>	Cuando estoy solo, cuando estoy acompañado poco
<b>SUJETO 16</b>	Suele ser solo.
<b>SUJETO 17</b>	Sola y acompañada.
<b>SUJETO 18</b>	Lo utilizo cuando estoy sola, a no ser que estando acompañada tenga que consultar algo importante.
<b>SUJETO 19</b>	Intento no utilizarlo cuando estoy acompañado.
<b>SUJETO 20</b>	Me da igual. No tengo problema.
<b>SUJETO 21</b>	Suelo estar solo, aquí, en mi oficina.
<b>SUJETO 22</b>	Generalmente sola. A lo mejor acompañada en el sentido de que estás en casa o que ya llevas tiempo si estás con gente muy muy cercana: mi hermano o amigos muy muy cercanos. Pero generalmente no, porque estás con ellos para hablar.
<b>SUJETO 23</b>	Si estoy acompañado lo utilizo mucho menos. Sería faltar al respeto a la otra persona...
<b>SUJETO 24</b>	Sola.

<b>9. ¿Para qué suele usar Internet?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Para whatsear, para mirar alguna duda que tenga, cualquier cosa, para hacer cuentas.

<b>SUJETO 2</b>	Para jugar a videojuegos on-line, para ver series, ver películas y escuchar música.
<b>SUJETO 3</b>	Además de para apostar, para escuchar música, ver series y películas, lo típico.
<b>SUJETO 4</b>	Para las apuestas generalmente, ganar dinero
<b>SUJETO 5</b>	Lo suelo usar para redes sociales y para los juegos online.
<b>SUJETO 6</b>	Pues a parte de para las apuestas y los partidos de fútbol, para informarme, ver los periódicos y tal.
<b>SUJETO 7</b>	Para comunicarme principalmente, porque al fin y al cabo puedo sobrevivir sin mirar cosas en Internet, pero sin hablar con la gente no, eso es imprescindible para mí.
<b>SUJETO 8</b>	No.
<b>SUJETO 9</b>	Para saber sobre los demás y para informarme sobre todo lo que pasa en el mundo.
<b>SUJETO 10</b>	Para trabajar, para ver cómo le va a mi gente y para comunicarme.
<b>SUJETO 11</b>	Para trabajar, para hablar con la gente y para jugar.
<b>SUJETO 12</b>	Para hablar, para buscar información, para descargarme cosas y para jugar.
<b>SUJETO 13</b>	Para buscar información sobre cosas que me interesan, y sobretodo para Whatsapp. A veces también leo libros.
<b>SUJETO 14</b>	Para mirar la cuenta bancaria, mirar recetas de cocina o ver el Facebook.
<b>SUJETO 15</b>	Para mirar páginas de deportes, y redes sociales sobre todo.
<b>SUJETO 16</b>	Para buscar información relacionada con el trabajo, muy a menudo pero también para buscar información general sobre hobbies, aficiones, noticias, curiosidades...
<b>SUJETO 17</b>	Para trabajar normalmente, me resulta una herramienta muy útil a la hora de realizar una búsqueda de información.

<b>SUJETO 18</b>	Tanto para trabajo como para ocio. Mirar el correo electrónico, ponerme en contacto con muchos de mis pacientes, publicidad de mi consulta psicológica, para los consultorios online, estudiar y actualizarme con seminarios y cursos online.... Por otra parte, para redes sociales, buscar viajes y reservas, mirar webs de entretenimiento y compras, consultar noticias, ver videos de entretenimiento, leer blogs, etc.
<b>SUJETO 19</b>	Para comunicarme, buscar información y entretenerme
<b>SUJETO 20</b>	Para el correo o para buscar información. Si estoy estudiando pues a lo mejor para buscar alguna palabra que no entiendo.
<b>SUJETO 21</b>	Para información nada más.
<b>SUJETO 22</b>	Lo utilizo para trabajo (email y muchas cosas más), sobre todo redes sociales, la que más Instagram por encima de todas, y también para Youtube porque veo muchos vídeos.
<b>SUJETO 23</b>	Para mí lo más importante de internet es la información, tanto de actualidad como curiosidades o dudas me surjan durante el día.
<b>SUJETO 24</b>	Para temas laborales y académicos. A veces también para comunicarme a través de Whatsapp pero muy pocas veces.

<b>10. ¿Qué aplicaciones suele utilizar?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Instagram, Facebook, Whats App, Twitter, Internet normal.
<b>SUJETO 2</b>	La que más uso es el League of Legends en el ordenador, y luego en menor medida Youtube.
<b>SUJETO 3</b>	Para apostar tengo la de Sportium y la de Bet365. La que más utilizo es la del Sportium.
<b>SUJETO 4</b>	No suelo utilizar aplicaciones
<b>SUJETO 5</b>	A parte de las redes sociales tengo juegos, aplicaciones de fútbol, y esas cosas.
<b>SUJETO 6</b>	Pues periódicos deportivos, el Whatsapp, Twitter...
<b>SUJETO 7</b>	Whatsapp, Twitter, Youtube, Wallapop, Bet365 y de comida rápida como Burguer King y Mc Donald's.
<b>SUJETO 8</b>	No.

<b>SUJETO 9</b>	Facebook y Whatsapp.
<b>SUJETO 10</b>	Whats aap, la página de mi empresa, el correo... y muchos más.
<b>SUJETO 11</b>	Whats App, Google Chrome y Disney Magic Kingdoms.
<b>SUJETO 12</b>	Whats App, Facebook, Instagram y Google.
<b>SUJETO 13</b>	Whatsapp y poco más.
<b>SUJETO 14</b>	Google y Facebook.
<b>SUJETO 15</b>	Tengo Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, las del banco, Comunio...
<b>SUJETO 16</b>	El correo, las páginas relacionadas con el trabajo para búsqueda de literaturas, para búsquedas bibliográficas y para temas concretos búsquedas de aficiones o intereses, la web general, en blog, en sitios específicos.
<b>SUJETO 17</b>	Habitualmente Whatsapp, Facebook, el correo... Vamos, lo típico y las redes sociales.
<b>SUJETO 18</b>	La más utilizada sería Whatsapp e Instagram. Otras Facebook, Mundopsicologos, CamScanner, Pinterest, Debitoor, traductores, OneDrive, Dropbox, Evernote, Runtastic, buscadores de viajes como Skyscanner , aplicaciones de fotografía como Pixlr, Snapseed o VSCO, navegadores como Waze, aplicaciones de moda como Zara o 21 Buttons, Arts & Culture, etc. Las típicas del correo, el tiempo, bloquear pantalla o consumo de batería también las utilizo.
<b>SUJETO 19</b>	Whatsapp la que más. También Twitter, Spotify, Facebook...
<b>SUJETO 20</b>	No suelo usar aplicaciones la verdad, solo Whatsapp.
<b>SUJETO 21</b>	No uso aplicaciones.
<b>SUJETO 22</b>	Instagram, Whatsapp, Strava para la bici y hay una que se llama iWOPI que transforma los Km en dinero solidario a través de lo que has hecho en bici, andando, corriendo, etc... Tengo Twitter, Facebbok y antes tenía una de dormir que ya no la utilizo, ya duermo, Sanitas, ING porque es mi banco. Pero las que más Instagram Whatsapp y el email, que no vivo sin él.
<b>SUJETO 23</b>	Tengo alguna red social, una aplicación de e-books, algún juego aunque siempre acaban por aburrirme, y periódicos.

<b>SUJETO 24</b>	Tengo alguna, pero no muchas. Las que más utilizo de comunicación Whatsapp y poco más.
------------------	--

<b>11. ¿Tiene redes sociales?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Sí: Instagram, Whats App, Twitter, Facebook.
<b>SUJETO 2</b>	Sí.
<b>SUJETO 3</b>	Sí, tengo Twitter, tengo Instagram y Facebook aunque este no lo utilizo mucho.
<b>SUJETO 4</b>	Si, Facebook.
<b>SUJETO 5</b>	Sí.
<b>SUJETO 6</b>	Sí. Twitter Whatsapp y Facebook aunque Facebook no lo uso.
<b>SUJETO 7</b>	Sí.
<b>SUJETO 8</b>	No.
<b>SUJETO 9</b>	Sí.
<b>SUJETO 10</b>	Sí.
<b>SUJETO 11</b>	Sí, tengo Facebook, Twitter, Instagram y Whats App.
<b>SUJETO 12</b>	Sí
<b>SUJETO 13</b>	Si, Facebook pero prácticamente no la utilizo.
<b>SUJETO 14</b>	Tengo Facebook nada más.
<b>SUJETO 15</b>	Si, Instagram, Facebook y Twitter
<b>SUJETO 16</b>	Sí, Whats aap. En Facebook sé que estoy pero hace dos años que no entro y creo que sigo teniendo cuenta en Twitter.
<b>SUJETO 17</b>	Sí.
<b>SUJETO 18</b>	Sí.
<b>SUJETO 19</b>	Si.
<b>SUJETO 20</b>	No. Solamente uso Whatsapp y no tengo redes sociales porque, por mi profesión, no lo considero adecuado.
<b>SUJETO 21</b>	Sí.

<b>SUJETO 22</b>	Sí. Facebook, Twitter, Instagram y Whatsapp.
<b>SUJETO 23</b>	Sí. tengo Twitter,Whatsapp, Facebook y Youtube..
<b>SUJETO 24</b>	No.

<b>12. ¿Cuáles suele utilizar más?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	El WhatsApp.
<b>SUJETO 2</b>	Twitter, Instagram y Facebook.
<b>SUJETO 3</b>	Instagram la verdad, Twitter la utilizo para leer los tweets de la gente que sigo pero no mucho más.
<b>SUJETO 4</b>	Facebook
<b>SUJETO 5</b>	Twitter e Instagram.
<b>SUJETO 6</b>	El Whatsapp porque lo usamos todos. Bueno también tengo Snapchat aunque no lo uso mucho y el Twitter porque me informo de todo.
<b>SUJETO 7</b>	Solo Twitter, ni Facebook ni Instagram, ni Snapchat, solo esa. Comencé con perfiles en todas las redes sociales pero los fui dejando porque no les daba uso, como el de Facebook que lo tengo desactivado porque no lo entendía. En cambio, Twitter es la única red social que me ha llamado la atención desde el primer día y eso es lo que me hace volver y volver a meterme. Prácticamente la consulto todos los días.
<b>SUJETO 8</b>	No.
<b>SUJETO 9</b>	Utilizo sobre todo, Whatsapp.
<b>SUJETO 10</b>	Whats aap y Facebook.
<b>SUJETO 11</b>	WhatsApp.
<b>SUJETO 12</b>	WhatsApp y Facebook.
<b>SUJETO 13</b>	Facebook porque es la única que tengo, pero aún así casi no la utilizo
<b>SUJETO 14</b>	Facebook. Cuando la uso solo es para ver las fotos que cuelgan mis amigas.
<b>SUJETO 15</b>	Instagram y Facebook
<b>SUJETO 16</b>	Whatsapp.
<b>SUJETO 17</b>	La que más utilizo, sin duda, es Facebook.

<b>SUJETO 18</b>	Whatsapp e Instagram. También uso Pinterest, Facebook y en ocasiones veo alguna historia en Snapchat.
<b>SUJETO 19</b>	Twitter y Facebook
<b>SUJETO 20</b>	_____
<b>SUJETO 21</b>	Mi Facebook particular.
<b>SUJETO 22</b>	Instagram sobre todo.
<b>SUJETO 23</b>	Todas por igual, porque si no es para hablar con amigos y familia es para ver noticias o videos...
<b>SUJETO 24</b>	Ninguna.

<b>13. ¿Qué le aportan?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Comunicación con gente que conozco.
<b>SUJETO 2</b>	Pues nada la verdad, cotilleos y poco más.
<b>SUJETO 3</b>	Pues cotilleo, porque yo tampoco subo mucho contenido sobre mí, sigo la vida de mis ídolos, me gusta saber lo que hacen y lo que suben.
<b>SUJETO 4</b>	La verdad que nada
<b>SUJETO 5</b>	Me entretienen y también veo lo que pasa a mi alrededor.
<b>SUJETO 6</b>	Twitter me aporta información, sobre todo, y opiniones, y Whatsapp simplemente para hablar.
<b>SUJETO 7</b>	No twiteo pero sigo a mucha gente con videos de bromas y es lo que en realidad hace que me meta en la aplicación a la hora de la comida o antes de irme a dormir, me hace mucha gracia. Me aporta entretenimiento, datos e información, porque por ejemplo, cuando busco algo sobre un tema social, como cuando hay partidos de fútbol donde lo busco es en Twitter, antes que en Google, para ver las noticias y encontrar información actualizada.
<b>SUJETO 8</b>	No.
<b>SUJETO 9</b>	Poder comunicarme con los demás, estar al tanto de todo lo que pasa a mi alrededor y poder tener contacto con familiares con los que no suelo hablar habitualmente. Además puedo estar informada de las últimas noticias.
<b>SUJETO 10</b>	El poder comunicarme, el poder buscar información y ver que mis hijos

	no hacen nada ni cuelgan nada en la red malo.
<b>SUJETO 11</b>	Depende de la red social, por ejemplo Whats App lo veo como más privado y veo como si fuera un medio de comunicación con el resto de personas como más íntegro para hablar con alguien. Sin embargo el resto de redes sociales lo veo como expositores. Son expositores de tu vida y de lo que tú quieras exponer. Por ejemplo subiendo una foto, si yo subo una foto por Whats App se la mando a una persona o a un grupo de personas que yo quiera, si la subo a Facebook la puede ver todo el mundo.
<b>SUJETO 12</b>	Información general sobre la gente, comunicación.
<b>SUJETO 13</b>	Pues prácticamente nada.
<b>SUJETO 14</b>	No me gusta la verdad, no soy de participar en algo de Facebook, no soy de estar con el móvil. Prefiero leer, mirar la tele o salir a pasear. No tengo curiosidad por las cosas de Facebook, no me atraen, no soy como esas personas que le encanta estar con el móvil y toquetear todo, a mí no me gusta.
<b>SUJETO 15</b>	Estar conectado con personas que no veo a diario
<b>SUJETO 16</b>	Whatsapp me aporta la posibilidad de comunicación con mucha libertad en cuanto al tiempo y el espacio porque no tengo que estar pendiente de que el otro esté disponible. El poder contestar en cualquier momento y el poder posponer la respuesta con más agilidad del que te puede dar el correo electrónico.
<b>SUJETO 17</b>	Me aportan, sobre todo, curiosidad. Me parecen unas herramientas muy buenas para estar en contacto con otras personas.
<b>SUJETO 18</b>	Facilidad de comunicación y entretenimiento.
<b>SUJETO 19</b>	Twitter me aporta información, Facebook es por cotilleo
<b>SUJETO 20</b>	_____
<b>SUJETO 21</b>	Información.
<b>SUJETO 22</b>	Conocer. Sobre todo es eso porque luego vas conociendo gente y también es incluso motivación ¿no? Porque yo ahora que estoy un poco pesadita con el tema del ciclismo pues es un poco ver la gente qué hace, fijarte en entrenamientos... Además es gente, al menos la que yo veo, que no es el típico ciclista sino que es gente muy motivacional y muy loca y es gente con mucha motivación.
<b>SUJETO 23</b>	Satisfacen mi necesidad de estar informado, con eso es suficiente.

<b>SUJETO 24</b>	Me parece muy esclavo, en realidad me llegué a abrir cuenta de Facebook pero la terminé borrando rápido porque me robaba mucho tiempo estando conectada, y no me aportaba gran cosa. No iba mucho conmigo, no lo utilizaba, no tenía tiempo para cubrir toda la información y tampoco soy muy cotilla, así que la borré.
------------------	--

<b>14. ¿Cómo se siente cuando la conexión a Internet no funciona? ¿Qué hace para sustituir la falta de Internet?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Pues depende de lo que esté usando, si es más importante lo que esté haciendo o menos, pero me suelo poner nerviosa y me fastidia, supongo que como a todo el mundo. Para sustituir la falta de Internet, suelo dormir o hacer cosas del trabajo o quedar con mis amigas.
<b>SUJETO 2</b>	Muy cabreado. Intento tener series descargadas por si pasa, y esperar a que vuelva.
<b>SUJETO 3</b>	Bueno la verdad es que casi nunca me pasa porque tengo muy buena conexión, si acaso la pierdo bajo al bar de al lado de mi casa que tiene wifi. Pero si me pones en una situación en la que pierdo el wifi me pongo bastante nervioso. Me han dicho que haga deporte, que lea... Lo he intentado a veces pero, me da pereza, leer es aburrido y salir a correr también, correr para nada me aburre.
<b>SUJETO 4</b>	Me enfado bastante. Reinicio el iPhone para ver si funciona así el internet
<b>SUJETO 5</b>	Siempre estoy conectado, aunque si va más lento o algo por el estilo me tengo que aguantar hasta coger un WiFi.
<b>SUJETO 6</b>	Pues, generalmente me enfado, si me quedo sin datos o algo me cabreo pero me intento distraer con otra cosa. Depende, también del contexto y la situación.
<b>SUJETO 7</b>	Siento impotencia. Suelo sustituir el móvil por otra cosa, porque por ejemplo prefiero fastidiarme antes que renovar datos si ya he consumido mi tarifa. Eso nunca lo he hecho, busco otras alternativas como SMS o llamadas, porque tampoco me gusta estar esperando y ver cómo una página tarda en cargarse más de quince minutos.
<b>SUJETO 8</b>	No.
<b>SUJETO 9</b>	No tengo problema. Veo la tele, o suelo leer también.
<b>SUJETO 10</b>	

<b>SUJETO 11</b>	Depende de para qué, si es para Whats App o para el juego me frustra. Para sustituir la falta de Internet llamo por teléfono.
<b>SUJETO 12</b>	Pues si estoy haciendo algo importante me fastidia, pero en general no tengo problema, me pongo a leer un libro o hago cualquier otra cosa.
<b>SUJETO 13</b>	Me da bastante igual, se pueden hacer un montón de cosas sin Internet.
<b>SUJETO 14</b>	Nada. Me siento normal. Por ejemplo si quiero mirar la cuenta bancaria pienso que ya lo miraré más tarde o si es muy urgente me acerco al cajero más cercano.
<b>SUJETO 15</b>	Frustrado. Intento centrarme en mi día a día.
<b>SUJETO 16</b>	Nada.
<b>SUJETO 17</b>	La verdad es que no me afecta en absoluto. No hago nada, simplemente espero a que vuelva.
<b>SUJETO 18</b>	Si en ese momento realmente necesito internet reconozco que llevo mal si no funciona. Cuando no tengo Internet normalmente leo libros, creo que es una manera entretenida de sustituir la falta de Internet.
<b>SUJETO 19</b>	Si necesito internet en ese mismo momento me pongo nervioso. Si no intento hacer otra cosa.
<b>SUJETO 20</b>	Me enfado, llamo a la compañía para que lo solucionen y no lo sustituyo, espero a que me den una respuesta o lo intento arreglar yo desde casa si me dan opciones y si no pues nada, me aguanto, me enrabieta y ya está.
<b>SUJETO 21</b>	_____
<b>SUJETO 22</b>	Si no funciona en general no me provoca ningún shock. Otra cosa es que sea en días continuados. Eso me ha pasado que por ejemplo tuve que pasar una temporada en casa de mi madre por mi perro y ellos tienen Internet pero que es como ADSL en un pincho porque en el centro Internet va muy lento. A lo mejor quiero ver un capítulo de Netflix y no puedes porque consumes los datos y si somos unos cuantos hay que racionalizarlo y es más coñazo. Yo no concibo el hecho de ir a un sitio a conectarme Internet, si no tengo pues no tengo. A no ser que sea un caso de trabajo o necesito Internet sí o sí.
<b>SUJETO 23</b>	No pasa nada, espero a que vuelva la conexión o cualquier cosa. Pero vamos que casi nunca tengo ese problema.
<b>SUJETO 24</b>	Cuando es a nivel de trabajo sí que me molesta, si es en otros momentos no me molesta mucho. Siempre intento tener a mano alguna alternativa, adelanto trabajo en

	otros asuntos; y las cosas a nivel personal como no suelen ser urgentes sobrevivo sin mayor problema.
--	---

## CONCLUSIONES PREGUNTAS BLOQUE 1

1. ¿Qué dispositivo suele utilizar para visitar Internet?

Todos los encuestados menos uno utilizan el móvil para visitar Internet. El ordenador lo utilizan la gran mayoría aunque en menor medida que el móvil. Los que no utilizan ordenador utilizan la tablet.

2. ¿Cuánto tiempo al día está conectado a Internet?

En cuanto al tiempo al día que están conectados a Internet las respuestas son muy dispares. Hay dos grupos diferenciados; los que están conectados entre 8 y 10 horas, que son la mayoría; y los que se conectan menos de 5 horas al día.

3. ¿Utiliza otros dispositivos? ¿Cuánto tiempo le dedica a cada uno?

En lo que a tiempo dedicado a cada dispositivo se refiere, la mayoría de los encuestados coinciden en que usan el ordenador el tiempo que están en el trabajo, mientras que el resto del día están conectados al móvil. Otros por su parte, utilizan tablet o ipad en su casa, aunque son una minoría.

4. ¿Cada cuánto tiempo se suelen conectar?

La mayoría se conectan constantemente a través del móvil, es decir, cada menos de 15 minutos. Siendo 1 hora el periodo máximo que están sin conectarse.

5. ¿Tiene una rutina o unos horarios fijos para utilizar internet?

Una gran parte de los encuestados no tienen rutina, dado que utilizan internet a través del móvil. Los que si tienen una rutina, acceden cuando se levantan y/o antes de dormir.

6. ¿Podrías vivir sin Internet?

Alrededor de la mitad de los encuestados afirman que no podrían vivir sin Internet. Por su parte, los que dicen que sí, reconocen que lo harían con dificultad.

7. ¿En qué lugares lo utilizas?

Prácticamente todos los encuestados afirman que lo utilizan en cualquier parte, sobre todo en casa y en el trabajo.

8. ¿Lo utilizas solo o acompañado?

La mayoría de encuestados lo utilizan de las dos formas, aunque prefieren no hacerlo cuando están acompañados.

9. ¿Para qué suele usar Internet?

En lo que al uso de Internet se refiere, los encuestados coinciden en el uso de aplicaciones como Whatsapp para comunicarse, para asuntos de estudios o trabajo y aunque en menor medida para informarse. Otros lo utilizan para apostar o para jugar a juegos on-line.

10. ¿Qué aplicaciones suele utilizar?

En el caso de las aplicaciones más utilizadas por los sujetos entrevistados, las respuestas son de lo más dispares, sin embargo coinciden en la utilización de redes sociales como Whatsapp y Facebook, y en menor medida Twitter y Youtube.

11. ¿Tienes redes sociales?

La inmensa mayoría poseen perfiles en redes sociales, salvo dos sujetos.

12. ¿Cuáles sueles utilizar más?

En el caso de las aplicaciones más usadas, las que más veces se repiten son Whatsapp y Facebook.

13. ¿Qué le aportan?

Para mayoría de los encuestados las redes sociales les aportan estar conectados con su entorno. Hay otros dos grupos minoritarios para los que las redes sociales les aportan puro cotilleo y diversión, y luego otros que no les aporta nada.

14. ¿Cómo se siente cuando la conexión a Internet no funciona? ¿Qué hace para sustituir la falta de Internet?

Algo más de la mitad de los encuestados se sienten furiosos cuando no tienen conexión a internet, sobre todo cuando están haciendo algo que implica estar conectado. Hay otro grupo de sujetos que no se sienten frustrados, no les afecta la falta de internet.

Para sustituir la falta de internet, la mayoría buscan actividades alternativas, aunque algunos tratan de volver a conectarse a internet reiniciando sus dispositivos, llamando a la compañía electrónica.

### CONCLUSIÓN GENERAL BLOQUE 1

Todos los sujetos menos uno acceden a internet a diario, siendo el móvil el dispositivo más usado, seguido por el ordenador. Hay dos grandes grupos a la hora de conectarse a internet; uno que está conectado 8 o más horas al día, y otro que está menos de 5 horas conectado. El tiempo medio de conexión a internet es cada 15 minutos como mínimo y una hora como máximo, aunque algo más de la mitad de los encuestados afirman que podrían vivir sin internet. La gran parte de los sujetos utilizan internet en cualquier lugar, sin embargo no tienen una rutina para conectarse y prefieren utilizarlo solos a acompañados.

Los encuestados en su gran mayoría usan internet para comunicarse, empleando Whatsapp y Facebook que son las redes sociales más utilizadas, para otros las redes no les aportan nada o mero entretenimiento. En cuanto a la falta de internet se refiere los sujetos reaccionan de distinta manera, algunos se enfadan y a otros les es indiferente, en lo que sí coinciden es en la búsqueda de actividades complementarias.

## BLOQUE 2

### Bloque 2

· Ludópatas

1. ¿Qué suele hacer en su tiempo libre?	
SUJETO 1	Estar con los amigos o estar con el móvil.
SUJETO 2	Jugar al ordenador.
SUJETO 3	Pues jugar, puedo estar con el ordenador sin jugar, es que no tengo otro hobby destacable.
SUJETO 4	Suelo hacer deporte, ir al cine, quedar con los amigos...

<b>SUJETO 5</b>	Me gustan mucho los videojuegos, sobre todo los de ordenador. Guerras y eso.
<b>SUJETO 6</b>	A parte de las apuestas, salgo con mis amigos o de fiesta. También me gusta mucho jugar al más aunque bueno, es parte de las apuestas.
<b>SUJETO 7</b>	Cuando no trabajo, intento entrenar y estar con mi pareja y mis amigos. Suelo ir de compras a centros comerciales, ir a parques o bares a ver el fútbol.

<b>2. ¿Tiene descargado algún juego en su teléfono móvil o algún otro dispositivo electrónico?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Sí, Disney Magic Kingdom, y el Piano Tails.
<b>SUJETO 2</b>	Sí, en el ordenador tengo el League of Legends (LoL), el World of Warcraft (WoW) y el Overwatch. En el móvil tengo el Clash Royale.
<b>SUJETO 3</b>	Sí, en el móvil tengo aplicaciones de apuestas, en la tablet el Candy Crush, el Angry Birds, el Pokemon Go...
<b>SUJETO 4</b>	No
<b>SUJETO 5</b>	En el móvil tengo el típico juego al que juega todo el mundo para pasar el rato pero en el ordenador tengo los juegos que me gustan.
<b>SUJETO 6</b>	Sí, claro. Unos 7 u 8 juegos.
<b>SUJETO 7</b>	El Pokémon Go.

<b>3. ¿Cuánto tiempo invierte en jugar a este tipo de juegos?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Al Disney Magic Kingdom cuando termina el tiempo de que cada personaje tenga que hacer sus tareas, y el Piano Tails cuando me aburro bastante.
<b>SUJETO 2</b>	En el LoL prácticamente todo, 7 u 8 horas al día. en el Clash Royale por ejemplo 2 o 3 al día.
<b>SUJETO 3</b>	Los juegos me los dejo para el fin de semana que tengo más tiempo libre.
<b>SUJETO 4</b>	No.
<b>SUJETO 5</b>	Mucho, la verdad, jugaré 8 horas como mínimo.

<b>SUJETO 6</b>	Pues unas 3 horas yo creo.
<b>SUJETO 7</b>	Llevaba sin jugar bastante, solo abrí la aplicación el fin de semana pasado para ver cómo seguía el juego, e incluso pensé en borrarlo por si me estaba saturando un poco el móvil pero decidí dejarlo por si algún otro día me da por jugar o actualizan algo que me llame la atención. Pero cuando estaba jugando le dedicaba bastante tiempo porque como tenías que estar en la calle para jugar pues tal vez estaba con mis amigos y mi pareja y al estar a dos bandas pues se me iba el tiempo que le dedicaba al juego.

<b>4. ¿Alguna vez ha apostado dinero para jugar a algo?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	En el Disney Magic Kingdom sí que he gastado dinero, pero sobre todo lo he hecho en otros juegos.
<b>SUJETO 2</b>	Sí.
<b>SUJETO 3</b>	Sí, he metido dinero en Sportium y en el Bet365, cada vez que hay un partido importante de fútbol, o de baloncesto. Últimamente también he metido dinero al Pokemon Go, que me ha tenido viciado.
<b>SUJETO 4</b>	Sí, claro.
<b>SUJETO 5</b>	Apostar no, pero he pagado por contenidos, es más, suelo pagar por ellos.
<b>SUJETO 6</b>	Sí, al poker online. A parte de las apuestas normales.
<b>SUJETO 7</b>	Sí.

<b>5. ¿En qué juego invirtió el dinero? ¿Cuánto dinero apostó?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	En el bingo, el salón de apuestas del Codere para hacer apuestas deportivas. Como máximo, a lo mejor a lo largo de un año 50 euros.
<b>SUJETO 2</b>	En el LoL y en el WoW. En el WoW cerca de 100 euros, y en el LoL pues 150, a lo mejor un poco más.
<b>SUJETO 3</b>	En apuestas me gastaré 40 euros al mes, que a veces recupero o a veces no. En juegos como el Pokemon Go 5 euros al mes o por ahí. En total unos 50 euros al mes.

<b>SUJETO 4</b>	En apuestas deportivas. Apuesto mucho dinero, la verdad.
<b>SUJETO 5</b>	El Diablo, WoW, el Dark Souls... Exactamente no sé cuánto pero más de 100 euros me gasto cuando salen mapas o ampliaciones.
<b>SUJETO 6</b>	Al póker, y también al poker con mis amigos y partidas de mus. Pero partidas normalitas, 10 o 15 euros por partida.
<b>SUJETO 7</b>	En apuestas deportivas, concretamente fútbol. Aposté dos o tres euros cuando fui al establecimiento. En cambio por el móvil la primera vez que aposté ya fueron 5 euros porque ingresé directamente 25 euros de golpe y decidí apostar más.

<b>6. ¿Qué le llevó a empezar a jugar con dinero?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Necesitar más dinero.
<b>SUJETO 2</b>	En el WoW necesitas pagar para jugar cada mes, entonces no me quedaba otra. En el LoL, puro capricho, porque gastarte dinero no te mejora nada, simplemente cambia la apariencia del juego y lo hace más ameno.
<b>SUJETO 3</b>	Cuando abrieron el Sportium de al lado de mi casa. Fui con un amigo y vi que podías apostar en todo, que era un 50-50.
<b>SUJETO 4</b>	Me lo recomendó un amigo, que siguiera a un tipster. A partir de ahí empezamos con esto.
<b>SUJETO 5</b>	Pues compro contenidos más que nada porque se me queda pequeño el juego, y cuando sacan ampliaciones o mapas los suelo comprar porque si no estaría siempre jugando a lo mismo.
<b>SUJETO 6</b>	Pues que le dábamos más importancia al juego porque había más emoción.
<b>SUJETO 7</b>	(Dubitativo) Creo que morbo, la avaricia de poder verte con más dinero, pensar “voy a jugar solo dos euros pero puedo ganar treinta” y poco a poco sabes que lo acabas perdiendo, pero ves treinta y ya de primeras te llevas una sorpresa de lo que te puedes llevar.

<b>7. ¿Qué sintió al apostar por primera vez?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Que iba a perder la apuesta que había echado, y aunque la ganara, en

	realidad tenía un reconcome de haberme gastado dinero para nada.
<b>SUJETO 2</b>	En LoL me sentí bien porque me veía mejor en el juego.
<b>SUJETO 3</b>	Pues me gustó, porque además la primera apuesta que hice la gané.
<b>SUJETO 4</b>	Cague máximo.
<b>SUJETO 5</b>	No he apostado nunca. Pero al comprar un contenido sientes que debes aprovecharlo al máximo...
<b>SUJETO 6</b>	Pues que era más emocionante.
<b>SUJETO 7</b>	Es difícil explicarlo, pero yo creo que intriga, emoción e ilusión de poder llevarte un premio, estás súper pendiente de todo lo que ocurre.

<b>8. ¿Ha vuelto a apostar dinero en algún juego?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Sí.
<b>SUJETO 2</b>	En el WoW no, en LoL sí pero cada vez menos.
<b>SUJETO 3</b>	Claro, es tan fácil apostar, tan cómodo que sigo metiendo dinero.
<b>SUJETO 4</b>	Sí, claro.
<b>SUJETO 5</b>	Apostar no, comprar sí todos los meses.
<b>SUJETO 6</b>	No, bueno, sí, en la ruleta y cosas de esas también.
<b>SUJETO 7</b>	Sí.

<b>9. ¿Cada cuánto tiempo suele jugar?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Al bingo sobre todo, depende de mi estado de ánimo con el tema del dinero. Si veo que estoy hasta el cuello la verdad que le echo un poco para ver si con suerte gano algo.
<b>SUJETO 2</b>	Diariamente.
<b>SUJETO 3</b>	Entre semana apuesto a la NBA, los fines de semana a fútbol de varias ligas y si ya voy al local del Sportium me gusta meter a las carreras de galgos o a las de caballos.
<b>SUJETO 4</b>	Todos los días.

<b>SUJETO 5</b>	Todos los días, cada noche y por las tardes a veces
<b>SUJETO 6</b>	Los fines de semana generalmente.
<b>SUJETO 7</b>	Cada semana suelo hacer alguna apuesta. Tengo rachas que apuesto todos los días que hay fútbol nacional: sábado y domingo con la liga, y luego los martes, miércoles y jueves con Champions y Europa League. Pero también cuando no hay fútbol español en verano, por ejemplo estoy tres meses sin hacer ninguna apuesta.

<b>10. ¿Cuánto dinero suele apostar?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Entre 5 y 10 euros cada vez que juego.
<b>SUJETO 2</b>	Pues en los juegos on-line poco, 10 euros cada mes, en total me habré gastado 250 o 300.
<b>SUJETO 3</b>	Depende, en total, unos 40-50 al mes.
<b>SUJETO 4</b>	Unos.. pfff, 2000 eur.
<b>SUJETO 5</b>	Pues... al mes me gastaré 50 euros o así.
<b>SUJETO 6</b>	En este tipo de juegos unos 20 cada fin de semana.
<b>SUJETO 7</b>	Empecé apostando un euro, empecé a subir a dos y ahora las hago de tres a cinco euros. Pero depende, a veces las hago de ochenta céntimos, o como ayer, que tenía ocho euros en la cuenta de la aplicación, y los aposté de golpe. Pero lo máximo que llego a apostar son diez euros, nunca más.

<b>11. ¿Cómo suele conseguir el dinero?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Sobre todo jugando al bingo y ganándolo y por supuesto trabajando.
<b>SUJETO 2</b>	De la paga de mis padres.
<b>SUJETO 3</b>	Lo gano por mis medios, nunca pido a nadie.
<b>SUJETO 4</b>	Empecé con poco dinero, 20 euros, y poco a poco pues...
<b>SUJETO 5</b>	Trabajo con mi padre de fontanero, no cobro demasiado pero me da para jugar.

<b>SUJETO 6</b>	A parte de mis estudios, trabajo en un bar los sábados y los domingos y con lo que me pagan allí voy tirando un poco.
<b>SUJETO 7</b>	De otras apuestas o sino de mi dinero propio, del que gano con el trabajo.

<b>12. ¿A qué suele jugar?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Al bingo y a las apuestas del fútbol.
<b>SUJETO 2</b>	Al LoL, al Wow, al Overwatch...
<b>SUJETO 3</b>	Sportium mayoritariamente.
<b>SUJETO 4</b>	Bet365, apuestas deportivas.
<b>SUJETO 5</b>	Son juegos de roll y de guerra. Me gustan también las ambientaciones antiguas.
<b>SUJETO 6</b>	Suelo jugar al póker, al mús, ruleta, y las apuestas deportivas.
<b>SUJETO 7</b>	Apuestas deportivas: fútbol, baloncesto o tenis. Y si voy al casino al bingo y a la ruleta.

<b>13. ¿Cuánto ha podido llegar a ganar? ¿Y a perder?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Llegar a ganar 600 euros como máximo. A perder entre 100 y 200 euros.
<b>SUJETO 2</b>	He ganado que me he entretenido. Perder, he perdido mucho tiempo de mi vida.
<b>SUJETO 3</b>	Mi record de ganancias fueron 85 euros que gané por apostar a un solo partido. Perder fue peor, porque metí 90 euros a una cosa que me falló.
<b>SUJETO 4</b>	La vez que más gané 10.000 euros. Lo máximo que he perdido 1500 euros.
<b>SUJETO 5</b>	Ganar nada. Ojalá ganase dinero jugando. Hay torneos en los que se ganan premios y dinero pero no he llegado a ese nivel nunca. He participado en varios torneos online pero nunca he llegado a posiciones en las que ganase nada. Y perder, bueno, pierdo el dinero que me gasto en los juegos pero para mí es no es perder dinero.
<b>SUJETO 6</b>	Pues... en este tipo de juegos, en una noche 50 euros a lo mejor, y a perder más o menos lo mismo, porque no apuesto mucho en estos juegos.

<b>SUJETO 7</b>	Lo máximo que me he llevado en una apuesta han sido sesenta euros. (se pone tenso) En general, pienso que está equilibrado, aunque seguramente haya perdido más de ahí que las casas de apuestas sean tan poderosas. A lo mejor, a lo largo de estos cuatro años que llevo apostando habré invertido 300 euros y habré ganado unos 200, el margen de pérdida estará en cien euros.
-----------------	--

<b>14. ¿Cree que jugar puede llegar a ser adictivo?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Sí, por supuesto.
<b>SUJETO 2</b>	Sí, mucho.
<b>SUJETO 3</b>	Sí, sería una idiotez decir que no. Al principio me engañaba, pero ahora lo reconozco, es una adicción.
<b>SUJETO 4</b>	Si.
<b>SUJETO 5</b>	Claro que sí. Yo no podría dejar de jugar porque me faltaría algo muy importante para mí.
<b>SUJETO 6</b>	Sí, si no tienes cabeza y tal si puede ser un poco adictivo, pero yo creo que si te controlas no pasa nada.
<b>SUJETO 7</b>	Sí. Sobre todo el tema de apuestas al llevar dinero de por medio sí, crea mucha adicción, te atrapa. Te atrae poder verte con más dinero.

<b>15. ¿Qué siente cada vez que apuesta?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Pues al principio tengo miedo de perder, pero cuando gano es muy satisfactorio y siento que ha merecido la pena y como me viene muy bien ese dinero, disfruto con la apuesta.
<b>SUJETO 2</b>	En el momento en el que juego me siento bien.
<b>SUJETO 3</b>	Me gusta y me entretiene.
<b>SUJETO 4</b>	Ahora ya nada, la verdad.
<b>SUJETO 5</b>	No apuesto. Pero cuando juego me divierto.
<b>SUJETO 6</b>	Emoción porque, no sé, me da mucha adrenalina, me lo tomo más en serio.

<b>SUJETO 7</b>	Me gusta la sensación de estar pendiente de todo lo que va a pasar desde que hago la apuesta, la misma intriga que la primera vez... ansia y morbo, en definitiva. Si pierdo la apuesta, me enfado pero vuelvo a apostar porque tengo confianza en mí mismo, en las estadísticas que voy haciendo.
-----------------	--

<b>16. ¿Se suele poner un límite de dinero al jugar?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Sí, normalmente unos 10 o 20 euros.
<b>SUJETO 2</b>	Sí, cuando me cabreo con un juego me prometo no volver a meter dinero.
<b>SUJETO 3</b>	Sí, al principio solo 5 euros, pero empecé a ganar y aumenté la cantidad.
<b>SUJETO 4</b>	Sí, y también me limita la casa de apuestas.
<b>SUJETO 5</b>	No. Me suelo gastar lo que te dije, unos 50 euros al mes, a veces más, a veces menos...
<b>SUJETO 6</b>	Generalmente lo decidimos entre los que estamos en la partida.
<b>SUJETO 7</b>	Sí, por ejemplo tengo un límite de 25 euros en la cuenta de la aplicación móvil. El límite lo elegí yo y decidí ese porque mínimo eran 25 y después pasaban a 50 euros. Si hubiesen sido 30 euros, algo más redondeado, pues lo hubiese subido, pero ya 50 me parecía demasiado.

<b>17. ¿Suele apostar solo o acompañado?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Mayormente acompañada. Hay alguna vez que sola, pero casi siempre acompañada.
<b>SUJETO 2</b>	Sí, la mayoría con los que juego on-line han gastado dinero.
<b>SUJETO 3</b>	Como me venga, a veces aviso amigos cuando voy al local de Sportium. Conozco también a la gente que está siempre allí.
<b>SUJETO 4</b>	Solo y acompañado.
<b>SUJETO 5</b>	Apostar nada, pero a estos juegos se puede jugar solo o acompañado. No acompañado en persona pero sí con otros jugadores.
<b>SUJETO 6</b>	Al principio iba con amigos a apostar pero ahora suelo ir solo o por internet directamente

<b>SUJETO 7</b>	De las dos formas. Más bien solo porque lo hago con la aplicación del móvil aunque también hago capturas de pantalla y las comparto con mis amigos en un grupo de Whatsapp que tenemos solo para el tema de apuestas y que me digan que piensan e incluso apostar de forma conjunta. Pero la gran mayoría las hago solo.
-----------------	--

<b>18. ¿Cree que apostar con dinero es mejor que jugar sin él? ¿Por qué?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Yo sé que no, pero si juegas sin él la gracia de jugar a esos juegos no está.
<b>SUJETO 2</b>	Sí, te puede mejorar porque ves mejor a los personajes, pero a la hora de jugar da igual que hayas metido dinero o no.
<b>SUJETO 3</b>	Al final es lo que da gracia al asunto.
<b>SUJETO 4</b>	Si tu fin es ganar dinero es mucho mejor, si. Si el fin es solo pasártelo bien, no apuestes con dinero.
<b>SUJETO 5</b>	No apuesto.
<b>SUJETO 6</b>	Sí por lo que te he dicho antes, le da más emoción a los partidos o a lo que se esté jugando
<b>SUJETO 7</b>	El dinero te da más morbo, es verdad. Aunque he tenido juegos donde no había dinero y me he enfadado igual la perder... es cierto, que en juegos colectivos donde no hay dinero terminamos apostándonos entre los amigos una cena o algo, algo que nos active en el juego aún más.

<b>19. De su entorno más cercano, ¿alguien comparte su misma afición?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Sí, dos amigas más y de vez en cuando se une otra más.
<b>SUJETO 2</b>	Sí.
<b>SUJETO 3</b>	Si tengo amigos que también apuestan.
<b>SUJETO 4</b>	Si, casi todos mis amigos...
<b>SUJETO 5</b>	Bueno, tengo amigos que también juegan pero de mi familia nadie.
<b>SUJETO 6</b>	Sí, prácticamente todos mis amigos porque al final te creas tu entorno con las mismas aficiones así que casi todos.

<b>SUJETO 7</b>	Sí, más o menos pero sí. Del grupo de amigos, de ocho cinco solemos apostar semanalmente. En el trabajo igual, dos de mis compañeros hacen apuestas también.
-----------------	--

<b>20. ¿Cree que su afición podría llegar a obsesionarle?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Espero que no.
<b>SUJETO 2</b>	Sí, bastante, de 0 a 10, un 8.
<b>SUJETO 3</b>	Quizás se podría llamar obsesión, pero no me gusta la palabra. Lo necesito porque es lo que me hace sentir bien.
<b>SUJETO 4</b>	Si.
<b>SUJETO 5</b>	No sé, puede ser... yo estoy contento con mis juegos y mis cosas.
<b>SUJETO 6</b>	Sí, si no lo controlo supongo que sí pero yo creo que demomento no me he llegado a obsesionar.
<b>SUJETO 7</b>	Sí... hasta el punto de obsesionarme muchísimo no creo, pero es verdad que veo la televisión y sale algo de fútbol o escucho la radio y hablan de ello yo pienso en mis apuestas. No creo que sea obsesivo pero si adictivo. Pero no me obsesiono porque tal vez hago apuestas pero tengo otros planes en mi tiempo libre y no me acuerdo. Es verdad que intento mirar cómo van los partidos y eso, pero muchas veces se me olvida...

<b>21. Cuando no puede jugar, ¿qué hace?</b>	
<b>SUJETO 1</b>	Estar con los amigos, con la familia o trabajando o durmiendo.
<b>SUJETO 2</b>	Veo alguna serie o alguna película en el ordenador.
<b>SUJETO 3</b>	Pocas veces me pasa, siempre me las arreglo para poder apostar.
<b>SUJETO 4</b>	Dejo el movil y fuera.
<b>SUJETO 5</b>	Si no puedo jugar es porque o estoy con mis amigos o tengo algo con la familia... pero vamos que casi siempre puedo jugar.
<b>SUJETO 6</b>	Generalmente le pido prestado a algún amigo, y ya se lo devolveré.
<b>SUJETO 7</b>	Me enfado un poco, me siento impotente... me da rabia. Pero me propongo hacer otra cosa con la que entretenerme.

## CONCLUSIONES PREGUNTAS BLOQUE 2. LUDÓPATAS

En la primera pregunta en la que preguntamos a ludópatas que solían hacer en su tiempo libre, sacamos como conclusión que este perfil suele tener vida social pero tiene una gran afición al juego y a las apuestas.

En cuanto a si tienen descargado algún juego en su teléfono móvil o algún otro dispositivo electrónico, hemos recibido un 90 % de respuestas afirmativas sobre la descarga de varios juegos en sus dispositivos.

La media del tiempo que invierten en este tipo de juego o aplicaciones son 6 horas diarias de juego. Los datos varían desde las 3 horas a las 12 horas diarias.

En el caso de si han apostado dinero para jugar alguna vez, tenemos un 100% de respuestas afirmativas.

Respecto a la pregunta acerca de en qué invierten su dinero y cuando dinero apuestan, la mayoría invierte en apuestas deportivas o en juegos de entretenimiento y suelen gastarse de 5 a 150 euros.

En cuanto a la sexta pregunta sobre qué les llevó a empezar a jugar con dinero hemos obtenido respuestas dispares: una de las respuestas que recibimos fue que por acompañar a un amigo o por recomendación, empezó a apostar; otra fue para mejorar el juego y conseguir más niveles o vidas, simplemente; y por último por la necesidad de conseguir y ganar más dinero.

Hay dos posturas respecto a qué sintieron por primera vez al apostar dinero en algún juego. La más numerosa, fueron los sujetos que sintieron emoción al apostar por primera vez, también sintieron intriga y finalmente satisfacción y poder al ganar su primer premio; en la segunda postura, estos sujetos sintieron miedo y culpabilidad.

El 100% de los sujetos ha vuelto a apostar dinero en algún juego o apuesta.

El 90% de los sujetos apuesta diariamente, algunos por falta de dinero y apuestan para intentar ganar más y otros por obsesión.

En esta pregunta, se volvía a preguntar cuánto dinero se gastan en apuestas. Nuestra sorpresa ha sido las diferentes respuestas que hemos obtenido con respecto a la primera pregunta. Aquí el mínimo sigue estando en 5 euros, pero el máximo a la semana es de 2.000 euros.

Respecto a cómo consiguen el dinero, la mayoría lo obtienen trabajando, pero los demás lo consiguen ganando apuestas según nos cuentan.

Suelen jugar a juegos de azar, apuestas online y juegos que tienen en sus dispositivos.

La mayoría de los sujetos afirman haber ganado mucho más de lo que han perdido. El caso más significativo es el sujeto que dice haber ganado más de 10.000 euros y haber perdido 1.500.

En cuanto a la pregunta que si creen que jugar puede llegar a ser adictivo, hemos comprobado que todos tienen claro que sí, y que alguno se considera adicto.

Todos nuestros sujetos sienten emoción, satisfacción cada vez que apuestan. Afirman disfrutar.

EL 90 % de los sujetos dicen que sí se ponen límite de dinero al jugar, pero que además, la casa de apuestas lo limita a su vez.

Los sujetos suelen apostar acompañados. Unos acompañados físicamente y otros de forma online con otros usuarios.

Todos afirman que con dinero es más emocionante y que sin él no tiene sentido el apostar.

En el entorno más cercano de los ludópatas suele haber gente que comparte su misma afición. La mayoría de los casos son amigos.

La mayoría cree que sí que puede llegar a obsesionarnos, pero dicen controlarlo actualmente aún invirtiendo las cantidades que se gastan.

Cuando no pueden jugar, algunos sujetos sustituyen ese tiempo aplicándolo en su entorno más cercano y otros se las arreglan para jugar como sea.

## Bloque 2

### · Ex ludópatas

1. ¿Cuándo fue consciente de que tenía un problema con el juego? ¿Qué pensó?	
<b>SUJETO 8</b>	Me costó mucho ser consciente de que tenía un problema con el juego, porque yo lo utilizaba como escape entonces nunca pensé que iba a ser un problema y bueno me dí cuenta del problema cuando empezó a afectar a mi vida personal y familiar.

2. ¿A qué edad comenzó? ¿Cómo y por qué?	
<b>SUJETO 8</b>	Empecé a los 30 y de manera fortuita acompañando a unas amigas en un cumpleaños al Bingo y bueno, pues esa noche me lo pasé bien y fue divertido y luego no me digas porqué pero una mañana salí y me metí en un Bingo y ahí empezó algo que bueno pues que yo creía que podía controlar y de hecho estuve mucho tiempo pensando en que lo controlaba hasta que se me fue de las manos.

3. ¿Cuánto tiempo y dinero jugaba?	
<b>SUJETO 8</b>	Al principio poco. Era el tiempo que tenía entre dejar a los niños en el cole e ir a volver a buscarlos, entonces al principio poco tiempo, luego fui sacando tiempo de donde fuera.

4. ¿Cada cuánto tiempo jugaba?	
<b>SUJETO 8</b>	Al principio aproveché una excusa muy tonta para volver a ir y luego empecé yendo una vez a la semana, dos veces a la semana... y luego ya

	los 5 días a la semana en los que no había nadie en mi casa. Al principio solamente iba al presencial pero como yo iba cuando en casa no había nadie, luego los fines de semana en casa estaban todos, entonces aprovechaba cualquier momento, cuando estaban dormidos la siesta o cuando bajaban a comprar el pan y terminé enganchada al Bingo online.
--	--

5. ¿Qué sentía cada vez que apostaba?	
<b>SUJETO 8</b>	Al principio era un poco la necesidad de recuperar lo que había perdido, luego ya llega un momento en el que te da igual lo que has perdido, entonces es bueno... la sensación de que siempre te va a tocar.

6. ¿A qué solía jugar?	
<b>SUJETO 8</b>	Al Bingo online y al presencial.

7. ¿Cuánto pudo llegar a ganar? ¿Y a perder?	
<b>SUJETO 8</b>	Pues si que gané un par de premios un poco más significativos que es lo que yo creo que te hacen ver y decir bueno, como siga así ganando... pues eso... puedo llegar a tener una vida mejor de la que tengo y si que tuve un par de premios significativos, en uno llegue a ganar 2.500 euros. Y a perder... mucho dinero, mucho mucho dinero.

8. ¿Se solía poner un límite de dinero al apostar?	
<b>SUJETO 8</b>	Al principio sí, al principio cuando fui con mis amigas el primer día, teníamos 30 euros cada una y era eso, cuando se acabó nos fuimos y luego los primeros meses, efectivamente, iba con un dinero en el bolsillo y era cuando se me gaste me voy. Si ganaba alguna línea o algún bingo, pues seguía jugando, no decía me paro aquí y me voy a casa que he ganado sino que seguía jugando por la necesidad de ganar, de doblar lo que había perdido. Al principio si.

9. ¿Cómo conseguía el dinero?	
<b>SUJETO 8</b>	Al principio iba al cajero y sacaba dinero y volvía a entrar a jugar. Al principio era así, y luego pues bueno, conseguía dinero para que en casa mi marido no se diera cuenta porque él me preguntaba que porque había sacado esa cantidad de dinero, y al principio era porque había ido a comprar, porque le había comprado unos zapatos a los niños, porque había tenido que arreglar alguna cosa de la casa y luego le pides a tu madre con la excusa de que se te ha perdido la tarjeta de crédito, le pides a una hermana o le pides a una amiga.

10. ¿Cómo reaccionó su familia?	
<b>SUJETO 8</b>	La primera vez no lo podían entender, no entendían muy bien el cómo podía haber llegado a jugar porque aparentemente tengo una familia normal, con mi marido, con mis dos hijos... no tengo así un problema que se viera aparentemente en el que nadie pudiera entender por qué me dedicaba al juego.

11. ¿Alguien de su entorno más cercano compartía sus hábitos?	
<b>SUJETO 8</b>	No.

12. ¿Cómo trató su problema?	
<b>SUJETO 8</b>	Al principio yo no lo quería ver con lo cual te metes aún más en el juego porque es como, nadie me entiende, ellos que sabrán... fue muy complicado, lo que pasa que a lo largo del tiempo pues ya se deteriora todo, la vida familiar, la vida de las amistades... todo se te deteriora entonces bueno pues mi marido buscó un sitio para pedir ayuda.

13. ¿Cómo ha sustituido la falta de juego?	
--	--

<b>SUJETO 8</b>	Es muy complicado pero he trabajado mucho en la terapia. Rellenando el tiempo libre, me he puesto a estudiar y me he puesto a trabajar.
-----------------	---

<b>14. ¿Cuánto tiempo lleva sin jugar?</b>	
<b>SUJETO 8</b>	Un año y seis meses.

<b>15. ¿Ha recaído alguna vez?</b>	
<b>SUJETO 8</b>	No.

## CONCLUSIONES PREGUNTAS BLOQUE 2. EXLUDÓPATAS

1. ¿Cuándo fue consciente de que tenía un problema con el juego?¿Qué pensó?

El sujeto entrevistado se dio cuenta de que tenía un problema con el juego cuando empezó a afectar a su vida personal, al principio nunca pensó que fuese a ser un verdadero problema.

2. ¿A qué edad comenzó?¿Cómo?

Comenzó a los 30 años acompañando a unas amigas al bingo, más tarde, comenzó a ir al bingo ella sola.

3. ¿Cuánto tiempo y dinero jugaba?

Al principio jugaba poco tiempo, más tarde fue sacando más tiempo.

4. ¿Cada cuánto tiempo jugaba?

El sujeto al principio utilizaba cualquier excusa para ir al bingo, pero luego iba todos los días. Además empezó a utilizar el bingo on-line cuando no tenía excusa para bajar al bingo físico.

5. ¿Qué sentía cada vez que apostaba?

El sujeto sentía que cuando perdía, tenía que recuperar el dinero perdido. Más tarde sentía que siempre iba a ganar cuando jugaba.

6. ¿A qué solía jugar?

Solía jugar al bingo on-line y presencial.

7. ¿Cuánto pudo llegar a ganar?¿Y a perder?

La máxima cantidad que el sujeto llegó a ganar fue 2500 euros. Afirma que llegó a perder mucho dinero.

8. ¿Se solía poner un límite de dinero al apostar?

El límite del sujeto al apostar era el dinero que llevaba en el momento de apostar.

9. ¿Cómo conseguía el dinero?

Al principio el sujeto usaba sus ahorros, más tarde empezó a pedir dinero a familiares y amigos.

10. ¿Cómo reaccionó su familia?

La familia del sujeto en un primer momento no lo entendía.

11. ¿Alguien de su entorno más cercano compartía sus hábitos?

No, nadie del entorno del sujeto compartía sus hábitos.

12. ¿Cómo trató su problema?

En un primer momento, el sujeto no lo vio como un problema real, aunque después su marido buscó un sitio para pedir ayuda.

13. ¿Cómo ha sustituido la falta de juego?

A través de terapia, de estudiar y de trabajar el sujeto a sustituido la falta de juego.

14. ¿Cuánto tiempo lleva sin jugar?

Actualmente el sujeto lleva sin jugar un año y seis meses.

15. ¿Ha recaído alguna vez?

El sujeto no ha recaído.

## Bloque 2

### · Familiares

1. ¿En qué momento fue consciente de que tenía un problema con el juego? ¿Qué pensó?	
<b>SUJETO 9</b>	Porque dejó de tener contacto con su familia, incluso con sus hijos. Solamente pensaba en jugar.
<b>SUJETO 10</b>	No entendía que la pasaba, me tiraba horas observándola y viendo como jugaba a escondidas, viendo como me mentía a mí, mentía a mis hijos y mentía a su familia, tenía todo lo que se podía tener, no entendía el por qué.
<b>SUJETO 11</b>	Cuando ella me contó que jugaba la hice ver que tenía un problema con el juego. Al principio la quise dejar a su aire para ver si era algo esporádico o si realmente me tenía que preocupar. Tenía miedo de que se pasara con el dinero, y así fue.
<b>SUJETO 12</b>	Cuando la veía muy nerviosa y muy inquieta. Pensé que tenía algún problema y como la veía siempre con el móvil, que era algo relacionado con internet.
<b>SUJETO 13</b>	Me di cuenta que hubo un momento en el que estaba prácticamente todo el día en su habitación sin salir. Además empezó a empeorar de manera

	muy evidente en los estudios. Pensé que era un bache y que tarde o temprano se solucionaría.
<b>SUJETO 14</b>	Cuando lo conocí ya lo sabía, es una persona de mi pueblo y todo el mundo sabíamos su problema. Él ya estaba en tratamiento, iba a un psicólogo. Pensé que yo era una persona muy fuerte que podía ayudarlo y que gracias a mí se iba a curar. Pero no fue así, evidentemente.
<b>SUJETO 15</b>	En el momento que estuve mirando en que páginas se metía, porque estábamos preocupados en la familia y vi que eran de juego, entonces..

2. ¿A qué edad comenzó? ¿Cómo y por qué?	
<b>SUJETO 9</b>	Sobre los 32 años. Tenía problemas con su pareja, y pensaba que metiéndose en el juego evitaría esos problemas.
<b>SUJETO 10</b>	Empezó a los 30, dice que acompañando a sus amigas al bingo.
<b>SUJETO 11</b>	A los dieciocho. Empezó porque no tiene un trabajo en el que gane mucho dinero y necesita dinero para ganar más.
<b>SUJETO 12</b>	A los dieciocho. Porque se lo recomendó una amiga, lo probó ya partir de ahí no lo pudo dejar.
<b>SUJETO 13</b>	A los dieciséis años más o menos. Creo que la principal razón fue que nos mudamos, se alejó de sus amigos de siempre, y eso hizo que pasara más tiempo en casa.
<b>SUJETO 14</b>	Yo lo conocí con 35 años y llevaba ya casi 10 años jugando, o incluso más. Nunca me lo contó pero yo por lo que lo conozco me imagino que es porque él tiene un gran complejo de inferioridad y no es un persona muy habladora, y eso era una manera de saciar todas esas cosas, él acompañado de su vaso de whisky y jugando desconectaba totalmente del mundo y de su entorno.
<b>SUJETO 15</b>	Hace 1 año y medio o dos, pero le costó bastante reconocerlo. Empezó por un amigo que le incitaba y se dejó enganchar. Empezó a ganar algo de dinero y no paró.

3. ¿Cuánto tiempo jugaba?	
<b>SUJETO 9</b>	Tres o cuatro días a la semana.

<b>SUJETO 10</b>	Al principio poco, porque en sus ratos libres se iba con sus amigas pero después era día y noche jugando por el ordenador, me dí cuenta tarde, pero me di cuenta.
<b>SUJETO 11</b>	Lo que le llevara la partida normalmente. Si jugaba al bingo, lo que duraba la partida del bingo. Si apostaba en apuestas deportivas o de ese estilo, lo que tardara ella en lo que quería apostar.
<b>SUJETO 12</b>	Seis horas más o menos.
<b>SUJETO 13</b>	Al principio un par de horas por las tardes, luego poco a poco el tiempo fue aumentando, hasta llegar a las 9 o 10 horas que se pasa ahora.
<b>SUJETO 14</b>	Él solía jugar los fines de semana, entre semana no porque nuestro horario de trabajo era de ocho de la mañana hasta las nueve de la noche. Pero los fines de semana, terminábamos de comer y él se iba al bar hasta que yo iba a buscarlo... se podía pasar horas y horas, no tenía límite.
<b>SUJETO 15</b>	Juega todos los días, seguro.

4. ¿Cuánto dinero jugaba?	
<b>SUJETO 9</b>	No había un tope, y lo que ganaba lo gastaba.
<b>SUJETO 10</b>	Al principio supongo que poco, porque nadie lo sabíamos pero después empezó a pedir a su madre, a sus amigas, se la fue de las manos.
<b>SUJETO 11</b>	Empezaba con cifras bajas, como 5 euros o 10, pero cuando iba ganando más apostaba.
<b>SUJETO 12</b>	Al día unos 50 euros.
<b>SUJETO 13</b>	Como el juega a juegos on-line, no apuesta nada, pero por algunos de ellos tiene que pagar entre 6 y 10 euros al mes por jugar.
<b>SUJETO 14</b>	Pues mucho, la verdad mucho. En euros... en un fin de semana se podía llegar a gastar perfectamente 3.000 euros.
<b>SUJETO 15</b>	A la semana puede jugar 200-300 euros fácil.

5. ¿Cada cuánto tiempo jugaba?
--------------------------------

<b>SUJETO 9</b>	Cuando más tiempo tenía y no tenía que ir a trabajar, es decir, los fines de semana.
<b>SUJETO 10</b>	Siempre que se creía que estaba sola.
<b>SUJETO 11</b>	Yo creo que iba por épocas, había veces que apostaba como tres o cuatro veces seguidas en la misma semana, pero luego a lo mejor se podía tirar un mes sin jugar porque no tenía dinero.
<b>SUJETO 12</b>	Todos los días, pero cuando se quedaba sin dinero a lo mejor estaba algún tiempo sin jugar hasta que conseguía más.
<b>SUJETO 13</b>	Al principio jugaba los fines de semana y algún día de entre semana, luego ya empezó a jugar varias horas todos los días.
<b>SUJETO 14</b>	Los fines de semana y si teníamos algún día de fiesta, llegaba Navidad o pascua, si no nos íbamos a algún sitio que cogíamos el coche o nos íbamos de vacaciones, pues su sitio era el bar y la máquina.
<b>SUJETO 15</b>	A diario.

6. ¿A qué solía jugar?	
<b>SUJETO 9</b>	Al bingo.
<b>SUJETO 10</b>	Al bingo y al bingo online.
<b>SUJETO 11</b>	Al bingo y a las apuestas deportivas sobre todo. Pero es cierto que también empezó a gastarse dinero en juegos del móvil para conseguir vidas, objetos, o cosas así. En esos no era por conseguir dinero, logicamente, pero era por el ansia y la impaciencia.
<b>SUJETO 12</b>	Al bingo sobre todo.
<b>SUJETO 13</b>	A juegos on-line.
<b>SUJETO 14</b>	A la máquina tragaperras.
<b>SUJETO 15</b>	Apuestas deportivas, por lo que me cuenta.

7. ¿Cuánto pudo llegar a ganar? ¿Y a perder?
--

<b>SUJETO 9</b>	No te puedo decir una cifra exacta. Pero a perder, lo que ganaba trabajando, lo perdía.
<b>SUJETO 10</b>	A ganar no lo sé, no la he preguntado, pero a perder, casi pierde toda su vida por esta adicción.
<b>SUJETO 11</b>	Ganar unos 500 o 600 euros. Perder bastante más.
<b>SUJETO 12</b>	A ganar unos 300 euros en un día, y a perder unos 500 euros.
<b>SUJETO 13</b>	En los juegos on-line por lo que tengo entendido no se gana dinero, se gana prestigio dentro del juego, por decirlo de alguna manera.
<b>SUJETO 14</b>	Ganar... nunca ganó porque la cuenta de dinero siempre nos bajaba, como mucho pudo llegar a ganar el premio máximo de una máquina pero se podía recorrer cuatro bares en un día... perdía muchísimo, lo perdía todo, y gastándose casi 3.000 euros cada fin de semana... imagínate.
<b>SUJETO 15</b>	Hay ocasiones que ha ganado bastante dinero, rondando los 3.000-4.000. Al final todo lo que gana lo pierde, yo creo.

8. ¿Cómo conseguía el dinero?	
<b>SUJETO 9</b>	Trabajando. Aunque después lo perdiera.
<b>SUJETO 10</b>	Como ya he dicho antes al principio se autofinanciaba pero después le pedía a su madre, a sus amigas...
<b>SUJETO 11</b>	Trabajando, normalmente.
<b>SUJETO 12</b>	Trabajando.
<b>SUJETO 13</b>	Al principio tenía 16 años y era lo que le dábamos de paga. Ahora el se las arregla para conseguir dinero.
<b>SUJETO 14</b>	De sus padres. Nosotros trabajábamos y ganábamos mucho pero en el momento en el que no teníamos dinero llamábamos a sus padres porque yo, evidentemente no me podía hacer cargo, y sus padres eran los que subsanaban el problema. Sus padres eran gente de dinero y siempre que nos faltaba, que era casi siempre, ellos nos ayudaban.
<b>SUJETO 15</b>	De sus ingresos porque trabaja. Pero en el momento que empieza eso a fallar nos preocupa más en la familia.

9. ¿Cómo le afectó ser consciente de esos hábitos compulsivos?	
<b>SUJETO 9</b>	Mentía, dejaba a su familia de lado, no cuidaba de sus hijos... Ella únicamente pensaba en jugar.
<b>SUJETO 10</b>	Me puse enseguida a buscar ayuda para poner fin a ese problema.
<b>SUJETO 11</b>	Se dio cuenta de ello y decidió dejarlo porque vio que empezaba a arruinarse. Prefirió mantener el poco dinero que ganaba en el trabajo que perder parte de ese dinero en apuestas.
<b>SUJETO 12</b>	Pues tenía agresividad, nerviosismo, mala leche...
<b>SUJETO 13</b>	El sabe que lo que hace no es normal, pero lo ha incorporado de tal forma a su rutina que ha conseguido normalizarlo.
<b>SUJETO 14</b>	Me afectó de dos formas. Primero, separé las cuentas bancarias y siempre estaba pendiente de él, yo era como su perro guardián. Yo iba al bar, o me recorría todos los bares y le iba a buscar. Y luego yo no pude tener una hija o familia hasta que él estuvo más o menos bien, porque no quería que viviese situaciones como cuando llegaba a casa borracho y lloraba porque se había gastado todo.
<b>SUJETO 15</b>	A mí me choca que él no lo reconozca, porque para mí es una enfermedad.

10. ¿Le costó aceptarlo?	
<b>SUJETO 9</b>	Sí, además ella no era consciente del problema que tenía realmente.
<b>SUJETO 10</b>	No, porque tengo antecedentes, mi padre era ludópata. Si que es verdad que al principio no lo quería creer pero enseguida me puse a ayudarla.
<b>SUJETO 11</b>	No, porque se dio cuenta ella misma.
<b>SUJETO 12</b>	Sí, mucho.
<b>SUJETO 13</b>	Sí, obviamente es mi hijo y me da mucha rabia y mucha tristeza que esté tirando su tiempo y desperdiciando su talento de esa manera.
<b>SUJETO 14</b>	A mí me costó mucho aceptarlo. Yo me considero una persona muy fuerte e intentaba ayudarlo y superarlo. Discutíamos mucho y yo no estaba bien, pero me hacía la fuerte y hacía como de madre. No lo llegué a aceptar nunca, lo sufrí. Mi familia todo esto no lo sabía por mí, lo sabía

	por lo que comentan en el pueblo. Yo nunca hable de esto con mi madre o mi hermana... me costó mucho la verdad.
<b>SUJETO 15</b>	No.

11. ¿Cómo se informó del problema para ayudarle?	
<b>SUJETO 9</b>	Nos mandaron un papel de una agencia que ayudaba por la Junta de Andalucía. Fue entonces cuando decidimos llevarla para que dejase de jugar.
<b>SUJETO 10</b>	Por internet, buscando terapias y los mejores psiquiatras.
<b>SUJETO 11</b>	Por Internet busqué información.
<b>SUJETO 12</b>	Miraba a ver qué hacía con el móvil tanto rato y veía que estaba siempre jugando al bingo y a raíz de ahí la intentaba ayudar para que lo dejara intentando hacer con ella otras cosas, distrayéndole.
<b>SUJETO 13</b>	Es difícil, porque los problemas de adicción a videojuegos como es el caso de mi hijo, no son tan populares, ni hay tanta información y tratamientos como con otras adicciones o ludopatías. De todas formas si que hemos contactado con asociaciones como "Sinadic".
<b>SUJETO 14</b>	Antes de conocerme él ya estaba en tratamiento pero al final decidí acudir a mi médico de cabecera y le pedí ayuda. Nos envió a un centro de la Seguridad Social donde hay psicólogos que tratan estos problemas.
<b>SUJETO 15</b>	Si, la verdad que hemos estado informándonos en asociaciones especializadas en ludopatía y demás, pero vamos si el no pone de su parte es imposible.

12. ¿Cómo intentó ayudarle?	
<b>SUJETO 9</b>	Pusimos todo el empeño para encontrar una terapia en la que ella estuviese cómoda. Hicimos una terapia de grupo.
<b>SUJETO 10</b>	La enseñé el problema y la hice ver que necesitaba ayuda, al principio no me resultó fácil.
<b>SUJETO 11</b>	Pues, intentando mostrarle otro tipo de juegos que no eran de pago y que también se podía entretener, para quitarle el hábito, porque más que el

	hecho de querer gastar dinero, lo que realmente es, es un mono, un vicio, como el tabaco, y te buscas otro vicio para suplirlo, donde no se gastara dinero. Al quitarse el mono de jugar apostando y ver que su dinero seguía intacto, se podía seguir entreteniéndose.
<b>SUJETO 12</b>	La intentaba distraer y hacer cosas con ella.
<b>SUJETO 13</b>	Hablamos con él en un primer momento, para ver si se podía solucionar de una manera más simple. Más tarde nos dimos cuenta de que servía de poco y que era mejor ponerse en manos de especialistas.
<b>SUJETO 14</b>	En casa no teníamos alcohol e intentaba en las horas que teníamos libres hacer cosas como irnos a andar, coger el coche e ir a visitar cosas... ocupar el tiempo libre que él tenía aunque a mí no me gustase lo que a él si como ir a la montaña o buscar fósiles, que a mí no me apasiona, pues nos compramos equipos para ir a estos sitios. Intentábamos ocupar esos tiempos e irnos los fines de semana por ahí y hacer cosas que le gustaban a él.
<b>SUJETO 15</b>	Primero traté de entenderle, y luego me informé.

13. ¿Ha conocido más casos?	
<b>SUJETO 9</b>	Sí.
<b>SUJETO 10</b>	Sí, como he comentado antes el de mi padre.
<b>SUJETO 11</b>	Directamente, no.
<b>SUJETO 12</b>	No.
<b>SUJETO 13</b>	Sí, a raíz de buscar ayuda e información, se conocen otros casos parecidos. Además, juegos como al que está enganchado mi hijo, son cada vez más populares.
<b>SUJETO 14</b>	Sí, porque en el centro donde íbamos, bueno al que le acompañaba a terapia, pues había terapias de grupo donde hablaban primero los que tenían el problema y luego los que les acompañábamos, pues conocí muchos casos. Hubo uno que me impactó mucho porque era un señor que se iba a casinos a jugar, ya no solo las tragaperras, y lo perdió todo, incluso a su familia. Me impactó porque yo pensé en que si nosotros no subsanábamos ese problema nos podía pasar lo mismo, miedo de acabar así.

<b>SUJETO 15</b>	Sí, en mi equipo hay varias personas que hace apuestas deportivas y demás. Hay algún jugador que todos los fines de semana tiene que apostar ciertas cantidades para sentirse agusto.
------------------	---

<b>14. Actualmente, ¿está recuperado o sigue en tratamiento?</b>	
<b>SUJETO 9</b>	Está recuperada y además estuvo de coordinadora en esa misma asociación para ayudar a más personas con este problema.
<b>SUJETO 10</b>	Está recuperada.
<b>SUJETO 11</b>	Está recuperada. Aunque sigue apostando, pero muy de vez en cuando.
<b>SUJETO 12</b>	Está en tratamiento aún.
<b>SUJETO 13</b>	En la actualidad sigue jugando, aunque tras haber sido tratado, intenta jugar menos. De todos modos, el problema sigue ahí.
<b>SUJETO 14</b>	En estos momentos jugar no juega pero beber sigue bebiendo, no como antes, pero si sigue bebiendo.
<b>SUJETO 15</b>	Actualmente sigue apostando, pero tratamos de estar encima de él, reducimos el tiempo que está el solo, e interpretamos que jugará menos ahora.

## **CONCLUSIONES PREGUNTAS BLOQUE 2. FAMILIARES**

1.¿En qué momento fue consciente de que tenía un problema con el juego? ¿Qué pensó?

En la primera pregunta, los familiares suelen coincidir en que los ludópatas se aíslan, no mantienen el mismo contacto con familiares y amigos.

2.¿A qué edad comenzó, cómo y por qué?

En la segunda pregunta, las respuestas de los familiares muestran resultados diferentes. Sus familiares empezaron a apostar cuando tenían 16, 18, 32 y 25 años. Podemos comprobar que no son edades muy avanzadas. Es más, varios son muy jóvenes. Existen diversas razones respecto a cómo y por qué empezaron pero, por lo general, fue por problemas personales, principalmente, problemas de trabajo, de pareja o complejos.

3.¿Cuánto tiempo jugaba?

En cuanto al tiempo que dedicaban a jugar, podemos observar resultados muy dispares. Algunos fueron aumentando el tiempo progresivamente. Otros, muestran comportamientos mucho más compulsivos. Desde solo los fines de semana hasta 10 horas al día en locales dedicados a juegos.

4.¿Cuánto dinero jugaba?

La mayoría de los ludópatas se suelen gastar más de 50 euros al día. Otros, se gastan desde 200 hasta 3000 euros. Incluso había un sujeto que afirmaba que el ludópata no tenía límite.

5.¿Cada cuánto tiempo jugaba?

La mayoría de los ludópatas suelen jugar más los fines de semana, cuando tienen más tiempo libre. Todos juegan a diario pero más en días festivos.

6.¿A qué solía jugar?

El bingo es el juego con el que pasan más tiempo los ludópatas. Le siguen las apuestas deportivas, las tragaperras y los juegos on-line.

7.¿Cuánto pudo llegar a ganar?

Todos los familiares coinciden en que los ludópatas perdían más de lo que conseguían ganar. La cantidad máxima que hemos escuchado ha sido 4000 euros. Algunos se gastaban el sueldo del mes o incluso más. Por lo general, los ludópatas ganan alrededor de 400 euros.

8. ¿Cómo conseguía el dinero?

Los ludópatas conseguían el dinero de dos maneras. Los más jóvenes mediante la paga que le ofrecían sus padres. Y los demás por su trabajo.

9. ¿Cómo le afectó ser consciente de esos hábitos compulsivos?

Varios ludópatas, al darse cuenta de estos hábitos, y al ver que tenían cada vez menos dinero, intentaban dejarlo. Otros lo intentaban adecuar a sus hábitos. En cuanto a comportamientos, por lo general los familiares observaban agresividad, nerviosismo y mentiras.

Un familiar respondió a cómo le afectó ser consciente de esos hábitos compulsivos, viendo las medidas que adoptó en cuanto a su relación con el ludópata. Separó las cuentas bancarias, vigilaba al ludópata y no pudo crear una familia hasta que el ludópata mejoró.

10. ¿Le costó aceptarlo?

Algunos se dieron cuenta por ellos mismos de que tenían un problema, otros no lo reconocían y necesitaron bastante ayuda.

11.¿Cómo se informó del problema para ayudarle?

Internet, folletos institucionales, asociaciones, médico de cabecera y Seguridad Social han sido los medios de información sobre ludopatía para los familiares.

12. ¿Como intentó ayudarle?

Los familiares intentaron ayudar a los ludópatas de dos maneras diferentes. Algunos con ayuda propia, intentando mostrar otras actividades que suplan al juego y otros decidieron ponerse en manos de especialistas.

13.¿Ha conocido más casos así?

Algunos familiares no conocen otros casos de ludopatía pero la mayoría sí. Desde personas cercanas que hacen apuestas deportivas los fines de semana y otros mediante las terapias de grupo y de haberse informado sobre el tema.

14. Actualmente, ¿está recuperado o sigue en tratamiento?

Solo dos de los siete familiares han respondido que el ludópata está actualmente recuperado. Uno está en tratamiento y tres siguen apostando aunque menos compulsivamente. Además, un familiar afirma que el ludópata no apuesta pero que sí bebe.

## **Bloque 2**

### **· Expertos y Asociaciones**

1. ¿Qué es la ludopatía?	
<b>SUJETO 16</b>	Es un trastorno adictivo, un comportamiento adictivo, que consiste en la realización compulsiva de una actividad relacionada con juegos de azar y que se mantiene a pesar de los problemas que le causan al individuo y que no consigue abandonar sin un gran esfuerzo. En la actualidad a parte de la más clásica que tiene que ver con los juegos de azar, se está desarrollando otro tipo de conductas de otros juegos, juegos de rol, juegos de estrategia... En la literatura anglosajona distinguen entre el “gamblin” y el “geimbin”, también se está extendiendo mucho esta segunda forma, que es bastante novedosa. La ludopatía con los juegos de azar es conocida y perfectamente descrita desde la antigüedad.
<b>SUJETO 17</b>	Yo diría que es un trastorno asociado a la dependencia y/o adicción al juego.
<b>SUJETO 18</b>	Es un juego patológico o adicción al juego. Es un comportamiento de juego persistente en la que la persona tiene una preocupación constante por el juego, su planificación y las recompensas, y que poco a poco va aumentando su necesidad de jugar. Este comportamiento se vuelve desadaptativo, causando en la persona una pérdida de control sobre el juego.
<b>SUJETO 19</b>	Es un trastorno por el que una persona tiene pérdida de control en relación con un juego de apuestas
<b>SUJETO 20</b>	La ludopatía es una adicción como cualquier otra, sin sustancia, además está catalogado así por el DSM5 que es actualmente la clasificación psiquiátrica que está en uso desde el 2013. Ellos lo clasifican como trastorno adictivo no relacionado con sustancias, lo llaman “juego patológico” en general.
<b>SUJETO 21</b>	Un trastorno. Siempre se me olvida la palabra que usan los psicólogos, pero es un trastorno compulsivo.
<b>SUJETO 22</b>	Uff... complicado. Yo no te lo voy a definir en plan psicóloga estricta, ahí científico porque me parece un coñazo. Para mí la ludopatía es falta de control. Al fin y al cabo la conducta es falta de control porque es gastarte dinero que no tienes, préstamos, hipotecas, pero para mí el trasfondo sería el control. Me explico, va muy ligado con los trastornos de alimentación que es “esta persona no come”, no, eso sería como la conducta de después. Pero antes yo me quedo más con la parte emocional, yo no he trabajado nunca con personas con ludopatía, pero sí he trabajado con personas que tienen asociados amigos o familiares con ludopatía. Al ver las relaciones por ejemplo de pareja que tienen, ves siempre que hay una parte dominante del otro. Es como una cierta

	<p>anulación suya. En gran parte veo que es “controlo esto porque puedo controlarlo”, aunque luego sea un descontrol. En la comida por ejemplo en ese momento estás diciendo, este es mi plato, esto es lo que me como o lo que me guardo, engaño y tiro. Lo demás no lo puedo controlar, pero esto sí. Es similar, no controlo el dinero pero en cierto modo lo estoy controlando, pidiendo hipotecas, cargando relaciones familiares. Es control desde la falta de control después.</p>
<b>SUJETO 23</b>	<p>Simplemente es la adicción, al juego. Difícil de parar pero no imposible. Lo que tiene de especial es que es una adicción a una acción, que es el juego.</p>
<b>SUJETO 24</b>	<p>No es una enfermedad, es un trastorno, está recogido dentro del Manual Diagnóstico de Trastornos Mentales. Es un tipo de conducta adictiva, que es verdad que ha ido pasando por distintas clasificaciones, hasta ahora se consideraba que era un trastorno del control de los impulsos, la persona tiene dificultad para controlarse y eso lo que le lleva es a una conducta compulsiva y adictiva al juego, y ahora está más encuadrada dentro de las conductas adictivas, es como una adicción pero en vez de a una droga, no es a una sustancia sino a una actividad. Podría ser la dificultad de controlar el impulso de jugar.</p>

2. ¿En qué edades se suele desarrollar?	
<b>SUJETO 16</b>	<p>Hay una percepción de que se está extendiendo muy rápidamente entre los jóvenes determinadas conductas pero quizá hay que tener en cuenta que ha habido una falta de percepción hasta ahora de lo que ocurría entre los adolescentes. Las tasas de ludopatía entre los adolescentes antes de las novedades con respecto a Internet o las casas de apuestas, etcétera, solamente con las máquinas, era mucho mayor que en los adultos. Cuando se hacían encuestas había muchos más entre los adolescentes que entre los adultos. Hay que tener en cuenta que lo que se mide para detectar si hay un problema es la forma de usarlo, la compulsión, el gastar lo que tienes o más de lo que puedes. El tener problemas independientemente de cual sea la cantidad absoluta, entonces un adolescente que se juegue 10 euros a la semana puede parecer irrelevante pero alomejor es toda su paga, toda su posibilidad, significa prescindir de otras posibilidades de ocio, significa tener que estar buscando dinero, incluso sisar, robar pequeñas cantidades, es decir, todas las conductas típicas de la ludopatía, aunque pase desapercibido porque no hay un descalabro económico.</p>
<b>SUJETO 17</b>	<p>Normalmente el rango está a partir de los 25 años, pero por desgracia</p>

	actualmente se dan más casos de adolescentes y personas de corta edad.
<b>SUJETO 18</b>	La edad más común para desarrollar juego patológico es la adolescencia, es la edad a la que suelen comenzar los problemas. Las edades más comunes en las que acuden a tratamiento son entre los 25-35 años. En el caso de los hombres la edad de comienzo es anterior que en mujeres.
<b>SUJETO 19</b>	Cada vez se suele desarrollar más entre los adolescentes, 16-18, pero el rango de edad normal son los 25 años.
<b>SUJETO 20</b>	Según está viéndose se desarrolla más en adolescentes y en adultos.
<b>SUJETO 21</b>	Uy... a cualquiera. Por desgracia a una edad demasiado temprana.
<b>SUJETO 22</b>	Suelen ser más tirando hacia 20, 30 y para arriba.
<b>SUJETO 23</b>	Está presente en todas las edades y se puede desarrollar en cualquier momento. No es algo que llevas dentro desde que naces, si no que, por determinadas circunstancias, aparece ese impulso que cualquier día es imposible controlar.
<b>SUJETO 24</b>	La mayor parte de los casos suelen desarrollarse en la adolescencia, al inicio de la edad adulta, aproximadamente entre los 17 o 20 suele ser la edad de inicio, pero hay casos que empiezan antes y otros que después, todo tiene excepciones.

<b>3. ¿Cuál suele ser el perfil de un ludópata?</b>	
<b>SUJETO 16</b>	Están apareciendo nuevos perfiles y aunque en la clínica todavía no está llegando demasiado lo que a priori podría pensarse en los medios de comunicación en relación con Internet, lo que sí que se está viendo de forma importante es un perfil de jóvenes entre los 16 y los 20 años, que suelen ir juntos, en grupo, en pandilla a lo que son las casas de juegos, de apuestas, y que pueden jugar o bien a las ruletas electrónicas o bien a las apuestas deportivas. Grupos entre los cuales muchos individuos puede parecer que las cantidades que juegan son pequeñas porque disponen de poco dinero pero sí que se ve ya todo el componente típico de la ludopatía, en cuanto a que juegan todo lo que llevan, pasan gran parte del tiempo, pasan todas las tardes metidos en estos sitios, se privan de todo lo demás y alguno de los hurtos que puede cometer hasta en casa, una cosa que puede pasar desapercibida por esas cantidades pero en cuanto alguno de ellos tiene algún trabajo o acceso a otras fuentes de dinero rápidamente se dispara, porque la ludopatía ya está establecida aunque

	<p>no se aprecie por las cantidades. Y de esto se está viendo bastante, un perfil de gente muy joven que, cuando vienen a contarlos pues además nos cuentan cómo van en un grupo y que prácticamente aunque no hayan consultado, todos sus amigos tienen el mismo patrón de juego, de pasar allí todas las tardes, de tener esa compulsión por jugar, de abandonar otras actividades, otras fuentes de ocio, otras relaciones por estar ahí metidos en la dinámica del juego.</p>
<b>SUJETO 17</b>	<p>Respecto a la edad, hay mucha variedad. Si hablamos personalmente, he de decir que los casos que he tenido han sido hombres o mujeres de mediana edad. Normalmente, estas personas suelen tener problemas de autoestima, y créeme, ese es el principal problema. Un dato muy curioso es que normalmente las personas que tienen este tipo de enfermedad, suelen tener un nivel económico medianamente considerable, ya que es complicado recurrir al juego si los ingresos que adquieres son pequeños.</p>
<b>SUJETO 18</b>	<p>En términos generales, el perfil de un ludópata es una persona que siente una gran disforia, con sentimientos de culpa, desesperanza y ansiedad. Pueden mostrar signos de irritabilidad o inquietud y es muy común utilizar la mentira y el engaño con las personas de su entorno.</p> <p>Respecto a los rasgos de personalidad en los ludópatas destaca el factor de búsqueda de sensaciones, que podemos definir como la búsqueda constante de estimulación, nuevas experiencias o placer.</p>
<b>SUJETO 19</b>	<p>Los perfiles son muy distintos. Puede ser un chaval de 17 años que roba dinero a sus padres hasta una señora rica de 70 años echándole dinero a la tragaperras. La mayoría son de mediana y hay más hombres que mujeres.</p>
<b>SUJETO 20</b>	<p>Bueno, a mí no me gusta hablar de perfiles porque se puede dar en muchos tipos de personas, incluso las que menos te puedes esperar muchas veces. Pero sí está descrito el tema de las características que tienen que tener para que tengan ese diagnóstico. Yo no diría que hay un tipo, pero sí una serie de características comunes.</p>
<b>SUJETO 21</b>	<p>El perfil más común, por mi experiencia, aunque ahora está cambiando, es una persona de entre 30 y 50 años. Casi siempre bastante solo y son más comunes los hombres que las mujeres.</p>
<b>SUJETO 22</b>	<p>Yo creo que en la ludopatía hay más porcentaje de hombres, pero no porque sea característico, sino porque el papel de la mujer en la sociedad ha estado muy relegado. Los hombres sí podían ir a las máquinas, fumar, votar, pero las mujeres no. Quizás no es tanto perfil hombre o mujer como perfil sociodemográfico, de decir “si hubiesen empezado a la vez ¿realmente hubiera sido así?”. Si lo vemos yo creo que hay mayor perfil</p>

	de hombres, pero por lo que te digo. También quizás pueda influir, metiéndome en el tema emocional, una mujer es mucho más fluida en la comunicación. Entonces, no es lo mismo poder desahogarte y poder contar y sentirte comprendido en un contexto que no tener o saber las herramientas y buscar métodos de escape como puede ser el alcohol o las drogas.
<b>SUJETO 23</b>	No se puede definir un perfil. Todos tienen características, o mejor dicho, actitudes similares pero no se puede hablar de perfiles porque no existe una regla establecida que si se cumple eres ludópata y si no se cumple no.
<b>SUJETO 24</b>	No hay un único perfil, porque podemos pensar que se da en personas problemáticas o con un nivel sociocultural determinado pero la realidad es que es un problema muy extendido en la sociedad que puede afectar a cualquier persona, aunque es verdad que hay más hombres que mujeres. Las variables que hacen que una persona tenga más riesgo de desarrollar este trastorno no son tantas personales sino la exposición al juego y esto puede pasarle a cualquiera. El perfil suelen ser personas que tienen dificultad de controlar sus impulsos, muchas veces por conocidos se han ido metiendo en ello, la red en la que se muevan amigos, familiares y conocidos que asistan a salas de juego van a condicionar, y luego variables personales como la educación familiar recibida. Pero es un trastorno con un perfil amplio de afectados, no hay un único tipo de ludópata, que va desde amas de casa hasta personas con mucho dinero.

<b>4. ¿Ha cambiado el tipo de ludopatía con la tecnología? ¿Ahora hay perfiles más jóvenes?</b>	
<b>SUJETO 16</b>	Las nuevas tecnologías son nuevas herramientas, luego depende de las estrategias que se utilicen para controlarlas. Las máquinas tragaperras por ejemplo son unas de las principales causas de adicción al juego por ejemplo en España. Pero por ejemplo si las máquinas tragaperras en vez de estar en todos los locales, en todos los bares, estuvieran en locales en los que hay que entrar con DNI como se hace en el bingo o en el casino, sería muy fácil para muchos individuos, autoexcluirse, limitarse la entrada y cortarlo. En las nuevas casas de apuestas y de juegos se supone que esa posibilidad debería existir pero sin embargo no se están llevando a la práctica, sin que sirvan por lo tanto las medidas que puede utilizar uno de autolimitarse el acceso. En algunas páginas de juego de Internet sí que existen estas estrategias para limitarse, para bloquearse, pero bueno también las formas de saltárselo pueden ser mucho más fáciles, pero

	<p>aunque parezca paradójico están funcionando mejor las barreras en Internet que lo que están funcionando en los nuevos locales. En los bingos y en los casinos funciona a rajatabla desde siempre y es una medida eficaz, pero en los nuevos salones, en los nuevos locales no se está aplicando de forma llamativa.</p>
<b>SUJETO 17</b>	<p>Por supuesto, era lo que te decía anteriormente. Existen muchos casos, pero normalmente y por desgracia, cada día se dan más casos de gente joven. Sin duda, uno de los factores que influyen en este tipo de casos es la tecnología, pues está totalmente expuesta al alcance de todos.</p>
<b>SUJETO 18</b>	<p>Si, totalmente. Con la tecnología existe un aumento de jugadores patológicos. El juego patológico es más común en jóvenes y adolescentes que en adultos, y existe una mayor incidencia en los últimos años. En el sector que más lo hemos notado ha sido en las apuestas deportivas.</p> <p>Es muy importante saber que uno de los factores más relevantes de la adicción al juego es precisamente su accesibilidad, ya que determina mayores probabilidades de practicarlo. Además, la tecnología permite que las apuestas no se hagan con dinero físico, y pinchar un botón para realizar una apuesta sin tener visible el dinero facilita mucho la reincidencia.</p> <p>Hay que tener en cuenta también que determinados tipos de juego son más comunes a determinadas edades. Por ejemplo, los juegos de lotería son más comunes en personas de más edad y en cambio las máquinas recreativas son más comunes en adolescentes. De igual manera, el sexo también influye. Los hombres son más propensos a las apuestas deportivas, quinielas y máquinas recreativas y en cambio las mujeres al bingo.</p>
<b>SUJETO 19</b>	<p>Ahora con la tecnología es mucho más fácil que los chavales prueben el mundo de las apuestas. Cada día crece el número de chavales jóvenes gracias a la tecnología</p>
<b>SUJETO 20</b>	<p>Sí, ahora es mucho más fácil. Incluso dan extras porque te dicen “si se engancha usted a tal le regalamos 30€”. Sí que ha cambiado, sobre todo en gente más joven. Lo que se está viendo es que adolescentes y gente joven se están enganchando porque no necesitan ni salir de casa. Estás en casa con tu ordenador, quieres jugar al póker y cuando te quieres dar cuenta pues has perdido un montón de dinero.</p>
<b>SUJETO 21</b>	<p>Sí, claramente.</p>

<b>SUJETO 22</b>	Sí, porque ahora hay mucho juego por Internet, incluso el YoBingo y estos. Además también se anuncian en la tele, con lo cual hay una retroalimentación, porque si Internet tiene un poder bestial, la tele ni te cuento. Entonces, aunque estés un poco desconectado de Internet, si no te llega el estímulo por un lado te llega por el otro. Así que sí que creo que aumentan los perfiles jóvenes por la facilidad y porque a nivel dinero es fácil, uno piensa “apuesto 100€ y me llevo 200€”. Uno piensa que va a ser así siempre y no hay pérdidas ni riesgo. Si uno hace eso y pierde 200€ y no sigue bueno, el problema es que intenta recuperarlos y sigue y sigue sin hacerlo. Ahí ya vienen las tramas, los engaños y todo eso.
<b>SUJETO 23</b>	Por supuesto. Al igual que la tecnología ha creado grandes avances sociales también puede ayudar a que los aspectos perjudiciales que existen se incrementen. Hoy en día, un niño de 5 años sabe usar una tablet o un móvil perfectamente. Ese niño estará usando juegos durante toda su vida y posiblemente tenga problemas. O quizá no. Pero lo que quiero decir es que si estás expuesto y no sabes controlar acabas cayendo.
<b>SUJETO 24</b>	Yo creo que sí porque el perfil de ludópata hace unos años era la persona que iba a casinos, salas de juego, máquinas tragaperras, pero hoy en día hay muchísima gente que su adicción al juego viene a través de las redes, como ejemplo el boom de las apuestas deportivas. Ha cambiado la manera de jugar y también el perfil del jugador. Es una herramienta a la que los jóvenes tienen más acceso y por ello aumenta la problemática.

5. ¿Qué síntomas delatan este tipo de trastorno?	
<b>SUJETO 16</b>	Hay una serie síntomas que tienen que ver con la conducta, como sería la sensación de deseo de jugar, la tensión, la sensación de impulso irrefrenable, las conductas repetitivas de jugar, continuamente estar pensando en cosas relacionadas con el juego. Pero luego también hay una serie de síntomas secundarios que a veces son los que dan o pueden dar la pista a los familiares: los cambios en los hábitos cotidianos, mucho más irritable... sobre todo suele llamar la atención cuando los familiares lo descubren es la irritabilidad y la desconexión, la falta de comunicación con los familiares.
<b>SUJETO 17</b>	Es habitual la falta de sueño y el cansancio. Las personas que sufren ludopatía no descansan bien. Otro de los síntomas es el nerviosismo, y eso es matador. Sin duda, la preocupación encadena todos los síntomas, porque son personas totalmente intranquilas. No son capaces de dejar la mente en blanco por un momento.

<b>SUJETO 18</b>	El síntoma más común es la preocupación por el juego, las personas con ludopatía piensan constantemente en el juego, en experiencias pasadas de juego, en planear el próximo juego, pensar en nuevas jugadas, en nuevas formas de conseguir dinero para jugar... Otro de los síntomas importantes es la pérdida de control ante el juego, no son capaces de resistir el impulso de jugar y sienten una gran activación que solo se alivia llevando a cabo la conducta de juego. Existe una necesidad de jugar cantidades mayores de dinero, muestran mucha inquietud cuando intentar dejar de jugar, son personas irritables, desconfiadas, ansiosas. Su humor es disfórico, pueden presentar sentimientos de depresión y culpa, tener malas relaciones personales. Es muy común que los jugadores patológicos mientan, cometan actos ilegales, y consuman sustancias como puede ser el alcohol.
<b>SUJETO 19</b>	Según el ámbito en el que se encuentre puede tener diferentes síntomas. Suelen engañar a amigos y familiares con cuantas veces apuestan y cuanto dinero apuestan. Están tensionados todo el día, irritables, también suelen tener falta de atención. Estos síntomas pueden causarlos otro tipo de problemas, pero en los ludópatas es bastante común. Pero como sociólogo no puedo decirte más
<b>SUJETO 20</b>	Necesidad de jugar con cantidades altas de dinero para llegar a conseguir el grado de excitación deseado, porque las teorías que están ahora en boga es como que hay un nivel de “arousal” o excitación interna que es lo que induce al impulso de jugar. Antes estaba clasificado incluso como “trastorno de control de impulsos”. En la anterior clasificación, el DSM4, estaba clasificado así. Ahora ya no. Ahora está clasificado en los “trastornos adictivos no relacionados con sustancias”. Se trata igual que una adicción a sustancias, pero sin sustancias. Otra característica es que se irritan mucho cuando se intenta interrumpir o detener el juego, es algo muy llamativo también, no pueden detenerlo. Es una preocupación además por revivir experiencias que han vivido en el pasado con el juego, les ocasiona cierto placer ante el desplacer muchas veces. Si han tenido a lo mejor un mal día les da el impulso de ir a jugar. Yo conozco algún caso concreto de tragaperras, que se da más en adultos. En adolescentes se está viendo más el tema de Internet, de los juegos por Internet. Pero en adultos se da mucho el tema de las máquinas tragaperras, aunque ya hay menos en los bares, pero todavía hay, y en los casinos. Lo utilizan normalmente como estrategia para escapar de problemas que no saben cómo hacerles frente o de sentimientos como ansiedad, depresión, culpa. Lo ocultan normalmente, muchas veces llevan a la bancarrota a las familias. Cuando no tienen dinero ponen en juego pisos, el coche... en fin, la verdad que es una ruina. Pierden

	relaciones sociales y muchas veces, cuando la familia se entera, se divorcian etc. Suelen ser más hombres. Hay un tercio de mujeres del total de hombres. Los que no tienen ya dinero recurren a engaños de “déjame porque tengo que pagar tal”. Las características se parecen mucho a las que tienen los adictos a sustancias.
<b>SUJETO 21</b>	Es muy fácil. Empiezan a ganar carácter. Tú tienes un amigo y te estás dando cuenta de que no es la misma persona que tú conociste. Se va cambiando poquito a poquito. Se va haciendo más solitario, cada vez está menos con vosotros, cada vez los estudios los va dejando, las notas van fallando y suelen, o solemos, ser bastante agresivos.
<b>SUJETO 22</b>	Es contradictorio porque podría verle más observador en el entorno, pero más distraído en una conversación. El tema de las distracciones es porque cuando alguien tiene una gran mentira a su alrededor está más tenso y con menos autoestima. Aunque podría ser cabeza agachada, mirando al suelo, sin mirarte cuando hablas...
<b>SUJETO 23</b>	Desde fuera es difícil identificar a una persona ludópata, a no ser que tenga un grado de ludopatía bastante avanzado. Pero un ludópata juega con dinero que a veces no puede permitirse, sufre apostando, juega para recuperar lo perdido, ansiedad, en fin, hay muchos síntomas.
<b>SUJETO 24</b>	Hay síntomas que pueden ser comunes a otros problemas, pero normalmente los familiares deben estar atentos a cambios de humor, que empiece a pedir dinero, que pase mucho tiempo fuera de casa sin dar explicaciones de donde está o bien que las explicaciones son que se va al bar o casino, o ver la cantidad de horas que dedica ello, salir del trabajo o de casa sin dar explicaciones ya que hay casos de personas que dejan su puesto de trabajo porque no aguantan las ganas de no estar jugando, perder amistades y relaciones, dejar hábitos de ocio que antes eran más habituales. En definitiva, cualquier cambio en las rutinas.

6. ¿Cómo se suele tratar el trastorno?	
<b>SUJETO 16</b>	Sobre todo con terapia porque los fármacos a día de hoy no se ha demostrado gran eficacia, alguno de los fármacos del alcoholismo, se ha utilizado para la ludopatía y bueno estadísticamente puede tener alguna ventaja pero es muy escasa, lo principal son los rodajes terapéuticos y se suelen emplear los mismos tipos de terapias que se emplean en otras adicciones, en grupos de autoayuda, terapias basadas en doce pasos como las de alcohólicos anónimos y terapias cognitivas de prevención de recaídas y similares.

<b>SUJETO 17</b>	Yo siempre recomiendo una terapia cognitivo conductual. Y está claro que es necesaria una modificación de la conducta. Pero sin duda, con falta de actitud es prácticamente imposible. Una persona ludópata que no quiere curar esta enfermedad... Dudo mucho que lo consiga.
<b>SUJETO 18</b>	<p>La intervención puede plantearse de dos maneras dependiendo el caso particular: la abstinencia completa o el juego controlado. Para ello es necesario realizar tanto una intervención individual como una grupal.</p> <p>Existen muchos tratamientos pero desde mi punto de vista lo realmente efectivo es la terapia cognitivo conductual. Existen programas estandarizados donde se utilizan técnicas conductuales como el control de estímulos y la exposición gradual en vivo con prevención de respuesta y por otra parte técnicas cognitivas como la reestructuración cognitiva, tratamiento de la noción de irracionalidad, corrección de pensamientos irracionales y sustitución de hábitos. Asimismo, se utilizan técnicas complementarias de solución de problemas, habilidades sociales y en el caso de necesitarlo reincorporación comunitaria a una vida sin juego.</p> <p>Las intervenciones dependen mucho del enfoque psicológico que se adopte, por ejemplo todavía existen profesionales que utilizan técnicas aversivas, farmacología para casos graves o los conocidos grupos de jugadores anónimos que contextualizan el problema como una enfermedad y no como un comportamiento aprendido que se puede modificar.</p>
<b>SUJETO 19</b>	Como sociólogo recomendaría ir a una asociación o un psicólogo. Pero supongo que para eso se necesita que el afectado quiera ir.
<b>SUJETO 20</b>	<p>La verdad que es un trastorno de difícil solución porque suele estar bastante cronificado. Se suele tratar desde diferentes orientaciones, cada uno según su manera de trabajar desde la psicología, de su enfoque. Si son cognitivos tratan sus técnicas cognitivas, si son psicodinámicos desde sus técnicas, o si son más conductuales desde las suyas.</p> <p>A nivel de sanidad pública sé que se hacen programas de grupos, que normalmente tienen terapias individuales. Hacen grupos de ludopatía a los cuales asisten las familias también, porque las familias llega un momento de desestructuración muy grande que no saben qué hacer. De repente se encuentran un problema que no saben hacerle frente, tienen que cancelar que el que tiene el problema pueda sacar dinero de las cuentas. Tienen que hacer que no les dejen entrar a casino, etc. Con lo cual esa persona se queda muy invalidada también en la familia.</p> <p>Sé que se hacen terapias individuales conectadas con lo grupal también. Les hacen una especie de entrenamiento en habilidades sociales que no</p>

	tengan que recurrir a las máquinas, aunque depende también de las características de cada persona. Si tienen mucha ansiedad, a lo mejor les tienen que medicar también. Hacen ahora mismo un mix, “programas multicomponente” que hacen un poco de todo, abordando el tema social, el tema laboral (que también está afectado muchas veces) y el tema individual de la propia persona.
<b>SUJETO 21</b>	Terapias con las familias y grupales.
<b>SUJETO 22</b>	Terapia, pero no porque sea psicóloga. Yo creo que es la solución a mucho, porque es un viaje hacia uno mismo. Hay terapias específicas para esto y grupos de apoyo. Creo que el asunto no es cortarlo sino entender qué te ha hecho jugar y, aparte de entender, sentir. Si yo he sentido toda mi vida que primero he estado anulado por mis padres y no he tenido amor por su parte y luego al conocer a mi pareja hay otro papel dominante, sería el punto de entender por qué has llegado ahí. Más bien saber el qué y el cómo. No deja de ser todo emocional, porque es lo que más se rechaza, porque en la mente todos somos muy racionales muchas veces pero ¿está conectado lo que estás pensando con lo que estás sintiendo? Tú me puedes contar un discurso que yo piense que te has rehabilitado y a los dos días estar en una máquina, ¿por qué? Porque no lo has conectado. De cabeza tiene un diálogo súper lúcido pero luego no lo siente y se descompensa.
<b>SUJETO 23</b>	Primero hay que hacer ver a la persona que tiene ese trastorno, que lo reconozca y luego llegarían las medicaciones, los psicólogos... Cada especialista tendrá su forma. Yo no me dedico a tratar estos casos por eso no se explicarte mucho más.
<b>SUJETO 24</b>	Hay varias formas de intervención. Por un lado la farmacológica, la que tiene menos evidencias, no está muy claro que se haya encontrado algún medicamento que realmente ayude al control de impulsos, es la forma más cuestionada. Las más utilizadas, y casi siempre se dan a la vez, es la terapia cognitiva, es una terapia de tú a tú con un psicólogo, psiquiatra o terapeuta que trata de trabajar las ideas de la persona, las ideas cognitivas erróneas que tiene un jugador de que piensa que va a ganar, que controla la situación, que ganan y eso es un refuerzo que le sube la moral. Y se completa con las terapias de grupo, igual que alcohólicos anónimos hay jugadores anónimos, grupos de apoyo, terapias en grupa que ayuda a ver que no eres la única persona que tiene ese problema, a compartir experiencias, cómo se afrontan las recaídas, es una forma de apoyar más allá de la terapia psicológica que muchas veces es más puntual o dura menos.

7. ¿Es un trastorno que se puede curar completamente?	
<b>SUJETO 16</b>	Lo que no va a poder nunca es realizar la conducta de forma controlada.
<b>SUJETO 17</b>	Hay muchos casos. No siempre hay que darlo todo por perdido, pero por desgracia no siempre se cura. Ten en cuenta que una persona ludópata vive por y para ello. El juego se convierte en parte de su vida, y obviamente no es fácil de arrebatar.
<b>SUJETO 18</b>	<p>Si, desde una orientación cognitivo-conductual los psicólogos creemos que sí. Por ello, existen tratamientos orientados a la abstinencia total, vemos el problema como un problema de aprendizaje y falta de control de impulsos que con la ayuda necesaria se puede tratar.</p> <p>Bien es cierto que el proceso es largo y costoso, en el cual pueden aparecer recaídas. Asimismo, una persona que sufrió un problema de adicción al juego siempre tendrá más probabilidad de volver a recaer, y es muy importante realizar un buen seguimiento y un buen control de los factores que mantenían la conducta.</p>
<b>SUJETO 19</b>	Hay muchos casos de personas que han podido salir y ahora llevan una vida normal. Otras personas recaen
<b>SUJETO 20</b>	Como cualquier adicción siempre hay que estar pendiente. Es algo que siempre hay que estar “con la mosca detrás de la oreja” porque tiene mucha facilidad para volver a caer en la adicción. Hay gente que sí que realmente termina por no hacerlo nunca más, pero es algo que, como el alcoholismo, siempre hay que estar un poco a alerta.
<b>SUJETO 21</b>	Curar completamente no. Se puede a base de terapias contener. Es como un alcohólico, si no bebes no pasa nada. Pues esto es igual.
<b>SUJETO 22</b>	_____
<b>SUJETO 23</b>	Sí. Seguro.
<b>SUJETO 24</b>	Hay quien piensa que sí te puedes curar y otros que con las adicciones uno nunca está curado. Como en cualquier adicción es muy habitual que haya recaídas, en ese sentido una persona que ha sido jugador va a tener que tener cuidado toda su vida. Pero siendo optimistas sí se puede decir que existe una cura, que las personas se curan y que es posible salir adelante, y volver a llevar una vida normal y superar esto. Yo creo que es posible pero sin perder de vista que cualquier adicción siempre va a tener un peligro alto de recaídas.

8. ¿Qué tipo de casos ha conocido/tratado? ¿Qué edades tenían? ¿Cómo empezaron a jugar? ¿Por qué?	
<b>SUJETO 16</b>	<p>Cualquier juego de azar es susceptible de acabar teniendo una conducta ludopatía y esto desde la antigüedad en los ejércitos asirios jugaban a las tabas y se jugaban todo, luego los dados y una serie de juegos. Y en la actualidad hay sitios en España donde se juegan fortunas al parchís, convirtiendo una jugada en una posibilidad de pago por azar, se pudieron jugar fortunas y desarrollar auténticas conductas ludópatas como con cualquier otro juego. Entonces igual que ha habido infinidad de juegos con las cartas, con los dados, con las tabas, apostando sobre el resultado de algo, las apuestas en general ahora se añaden otros nuevos juegos como han sido los casinos, los bingos, las máquinas tragaperras y en la actualidad nuevos juegos a través de Internet sobre todo. Lo que añade Internet es la rápida extensión de determinadas posibilidades de juego y las dificultades de control, que también se relacionan a menudo con la verdadera intención de control por parte de la propia administración. Son como he dicho antes sobre todo en jóvenes pero como antes no se hacían tantas encuestas no sabemos muy bien. Estamos viendo mucho estos tipos de locales, de casas de apuestas, donde puede haber varios juegos para jugar allí mismo como las ruletas electrónicas o las apuestas deportivas.</p>
<b>SUJETO 17</b>	<p>Traté un caso de una mujer que tenía 40 años. 40 años, sus hijos, su marido... Y una muy seria adicción al juego. Comenzó a jugar por las tragaperras, pero por desgracia, lo que comenzó en un juego terminó dejándole una adicción muy grande y dependencia al juego. Además de unas cuantas deudas.</p>
<b>SUJETO 18</b>	<p>He tratado varios casos de adicción al juego, muy frecuentemente casos de adicción a las apuestas deportivas sobre todo vía internet. Las edades estaban comprendidas entre los 20 y los 35 años. He tenido casos de personas que además de jugar tenían otras adicciones relacionadas, y con una vida muy desestructurada previa al juego y en cambio casos en los que una persona con una vida estable ha mostrado igualmente un comportamiento adictivo con los juegos.</p> <p>A pesar de existir muchos hombres de mediana edad con problemas de adicción al juego, más típico de casinos y máquinas recreativas, en consulta se ve más gente joven, ya que es más probable que busquen ayuda.</p> <p>El origen del problema es diferente en cada caso, pero se podría decir que todos comienzan con un episodio de juego en el que se gana algo.</p>

	Esto actúa como reforzador positivo para volver a jugar, y así sucesivamente. Cuando la persona ya juega en exceso, las pérdidas comienzan a ser notables de modo que el jugador tiene que seguir jugando no para ganar más, sino para hacer frente a esas pérdidas. Esto se convierte en un círculo vicioso donde el juego se convierte en lo más importante de su vida, aparecen los sentimientos de culpa y comienza un deterioro de su vida laboral, social y personal.
<b>SUJETO 19</b>	No he seguido un caso en primera persona.
<b>SUJETO 20</b>	Yo los casos que he tratado han sido de adultos y empezaron a jugar por no saber cómo afrontar retos normales de la vida. También por problemas de comunicación, problemas sexuales, problemas en el trabajo... Realmente por una incapacidad o una manera de alguna forma de negación. "Con esto estoy este ratito muy a gustito, siento que tengo el control, meto la moneda y de vez en cuando gano, mira que bien. Además, durante ese rato no tengo penas y estoy encantado de la vida y si pierdo pues bueno, como mañana puedo ganar..." Es un sustitutivo, como si fuera una sustancia, algo que en ese momento te hace sentir bien y te hace olvidarte de tus problemas cotidianos.
<b>SUJETO 21</b>	A mí que más me llamase la atención, ver cómo venía un empresario, con toda su vida resuelta, y arruinado completamente por culpa del juego, cuando no le hacía falta jugar para tener dinero. Verle arruinado.
<b>SUJETO 22</b>	Tratar no he tratado ninguno.
<b>SUJETO 23</b>	Profesionalmente no trato estos temas pero si conozco a otros colegas que tratan la ludopatía y por lo general tratan a gente adulta, tirando a mayores. Imagino que será porque los jóvenes no se dan cuenta o tienen vergüenza en aceptarlo.
<b>SUJETO 24</b>	Directamente no he intervenido como psicóloga clínica, pero si conozco casos. Recuerdo dos casos, un hombre y una mujer de mediana edad. Él tenía problemas con el tema de juego en el casino y ella problemas con las máquinas tragaperras de los bares.

9. ¿Qué recomienda cuando alguien empieza a tener un problema con el juego?	
<b>SUJETO 16</b>	Buscar ayuda inmediatamente, buscar ayuda lo antes posible porque es algo que se puede vivir muy bien pero el nivel de destrozo que puede causar es inmenso, tanto a la persona como a los que le rodean.

<b>SUJETO 17</b>	Lo principal y más complicado es reconocerlo. Esa es la primera fase. Hay mucha gente que se cree que puede controlarlo. Es como el que dice: “fumo, pero puedo dejarlo en cualquier momento”. O como una persona que comienza jugando con las drogas. Si la fase de asimilación la pasa, lo que recomiendo es que acuda urgentemente a un profesional, y entonces empezar una terapia que puede llevar mucho tiempo, pero que puede ser factible.
<b>SUJETO 18</b>	Lo que recomiendo es que busque ayuda profesional y no intente manejar el problema por sí mismo. Normalmente la falta de recursos y estrategias inadecuadas empeoran el problema y lo conveniente es pedir ayuda cuanto antes.
<b>SUJETO 19</b>	A los familiares les recomendaría dar mucho apoyo a la persona afectada y buscar ayuda cuanto antes.
<b>SUJETO 20</b>	Lo primero pedir ayuda, lo que pasa es que es muy difícil que lo hagan. Normalmente piden ayuda a lo mejor por otras cosas (no duermo, tengo problemas en casa, no me hablo con mi mujer...). Vienen por otra cosa y a lo largo de la terapia o exploración se va viendo que hay un problema con el juego, pero normalmente no vienen con eso de primeras, porque muchas veces ni ellos consideran que sea un problema a no ser que ya estén en la calle o haya llegado a situaciones horribles. Ven normal jugar una partida o dos por la noche.
<b>SUJETO 21</b>	Que lo diga. Que se lo informe a la familia o a la persona más cercana que tenga y pida ayuda, que no pasa absolutamente nada.
<b>SUJETO 22</b>	Evaluar su situación a nivel familiar y comunicarlo. Es fundamental la red de apoyo. No es lo mismo enfrentarte tú solo a eso. Para los de alrededor es un ¿qué está pasando? ¿por qué ahora? Que no solo tienes ahora esta deuda, sino que me has metido a mí en la deuda.
<b>SUJETO 23</b>	Que pare cuanto antes. Ponerse en manos de un especialista en cuanto crea que le está pasando algo raro. Y no dejarse guiar nunca por gente que no sea especialista en este tema.
<b>SUJETO 24</b>	Es un problema que se debe atajar desde el principio. Un jugador pasa por distintas fases, no se hace adicto el primer día, uno se hace adicto jugando esporádicamente, y bueno todos hemos jugado alguna vez a la lotería y no ha pasado nada, el problema es ir pasando a las fases siguientes. Hay quien se dedica profesionalmente a ello, tienen en cuenta la probabilidad de las cartas y ensayan las jugadas, y hasta ahí podíamos considerar que es algo no patológico. Pero ¿cuándo se pasa la barrera de cuando el juego es una parte de tu vida pero no te obsesiona a cuando pasa a ser algo que no puedes controlar y pasa a afectarte a tu vida

	<p>personal, familiar, social laboral, desde perder dinero a perder relaciones?</p> <p>Lo importante es cuando se empiezan a dar los primeros síntomas que la persona cuente con apoyo, buscar ayuda ya sea terapéutica o de otro tipo cuando se empieza a ver el problema y no cuando ya está instalado o se ha hecho más permanente. Un factor importante aquí es el bombardeo de publicidad e incluso no solo en la publicidad sino que las casas de apuestas que están por todas partes. Esa fácil disponibilidad para entrar a lugares, en páginas, incluso cuando entras en Internet el gancho de ‘te regalo 30 euros’ para que empieces a jugar, aquí la publicidad es un factor importante porque una de las variables de riesgo es la exposición al problema, si esa exposición la tienes tan a mano pues obviamente es una de las razones por la que aumenta el número de jugadores.</p> <p>Hay que detectar lo antes posible esos primeros síntomas y buscar ayuda. Creo que lo mejor en estos casos es recurrir a asociaciones de jugadores, a alguna ayuda psicológica o gabinetes especializados en ello, pero no dejar que el problema se instale que luego empieza a ser más complicado.</p>
--	--

10. Todos los afectados, ¿poseen características comunes?	
<b>SUJETO 16</b>	<p>No, no todos tienen las mismas características. Para empezar porque hay diferentes juegos, lo cual impone variaciones en el tiempo, alguien se ha enganchado a la lotería son diferentes tiempos que para las máquinas tragaperras, donde los resultados son inmediatos y la apuesta es in crescendo. En la lotería se juega todo a la vez y no puedes ir poco a poco perdiendo el control aunque también se puede dar el caso con otro tipo de desarrollo. También hay diferencias en la persona en función de sus posibilidades económicas, van a desarrollar más tempranamente o menos el problema, pero lo esencial es que se desarrolla un hábito que a pesar de todo uno no puede cortar es igual en todas las ludopatías pero es que es igual también en adicciones a sustancias. Es un hábito que está dando problemas pero uno no lo consigue cortar sin esfuerzo.</p>
<b>SUJETO 17</b>	<p>Por supuesto. La mayor parte de las personas que tienen una adicción al juego comenzaron, por desgracia, ganando.</p>
<b>SUJETO 18</b>	<p>Cada caso particular es diferente pero se podría decir que sí. La impulsividad, la irritabilidad, la ansiedad y preocupación por el juego suelen estar muy presentes. Y en el caso de la pérdida de control se considera un requisito básico en cualquier problema de ludopatía.</p>

<b>SUJETO 19</b>	La mayoría empieza porque sus amigos se lo recomiendan.
<b>SUJETO 20</b>	Los síntomas son los mismos y se suele desarrollar en personas que tienen más problemas.
<b>SUJETO 21</b>	Los síntomas.
<b>SUJETO 22</b>	Sí. Creo que al final estamos cortados por el mismo patrón, pero no solo en esto. Si te vas a los miedos o a otro tipo de cosas no deja de ser autoestima baja, cierta dominancia anterior.
<b>SUJETO 23</b>	Sí, claro que sí. Como te he dicho antes. Pero cada uno es especial, nadie es igual que otra persona, es lo que tiene las adicciones, son iguales pero diferentes. No hay una regla para tratarlo. Sí existen técnicas pero se deben personalizar dependiendo de cada persona.
<b>SUJETO 24</b>	Por un lado estarían las variables predisponentes, como las personales: la impulsividad. Por otro lado, por el contexto, por un entorno inadecuado, muchas veces por la falta de normas a nivel educativo, un hogar en el que no haya habido normas y límites claros lleva a que las personas no han aprendido a ejercer autocontrol. Variables sociales, las personas con las que te juntas, el tipo de ocio. Y luego algo que suele suceder es que muchas personas que juegan también tienen problemas con otras drogas o el alcohol, el mismo control de impulsos que les lleva a jugar de manera impulsiva les lleva a consumir otro tipo de sustancias. Muchas veces no solo es un problema con el juego, sino con otras sustancias.

<b>11. ¿Cuándo se pasa de la afición a la adicción?</b>	
<b>SUJETO 16</b>	El no tener ya la capacidad de controlarlo, no tener la capacidad de cortar cuando estás en medio del juego, o no ser capaz de cortar una frecuencia. Hay gente que dice es que yo juego solo los sábados, pero claro un sábado tras otro, si no eres capaz de cortar esa frecuencia tienes un problema. Si el problema es que yo casi nunca juego, eso sí, el día que juegas empiezas y no paras hasta que no pierdes absolutamente todo, si no eres capaz de cortar tampoco ahí es una pérdida de control y eso es lo que define la ludopatía.
<b>SUJETO 17</b>	Cuando afecta a otros aspectos de la vida, e incapacita a la persona a un desarrollo vital medianamente normal.
<b>SUJETO 18</b>	Cuando existe pérdida de control. Una conducta de juego es desadaptativa cuando existen evidencias de pérdida de control, cuando la preocupación por el juego es muy frecuente, cuando existe la necesidad

	de aumentar la magnitud de las apuestas o de su frecuencia para conseguir la misma excitación.
<b>SUJETO 19</b>	Cuando no puedes apostar y tienes los síntomas que he dicho antes.
<b>SUJETO 20</b>	Cuando empieza a ser un problema realmente, cuando si no juegan no pueden vivir sin ello. Esa es la diferencia, porque hay jugadores además que se dedican a eso, son profesionales y ellos a lo mejor 6 horas al día y es su mecanismo de ingresos, pero no tienen un problema porque lo tienen controlado. También hay jugadores controlados que juegan los fines de semana o como las personas mayores, que en los centros de mayores juegan a las cartas todos los días, pero si un día no juegan no pasa nada. El tercer capítulo sería el jugador problema, que es el que juega todos los días y puede tener problemas de dinero con el juego. Por último, estaría el patológico, que es el dependiente del juego y sin control sobre la conducta porque, aunque quieran ya no pueden, como cualquier otra adicción. Ahí sería el límite, cuando empieza a ser un problema que ya no pueden controlar.
<b>SUJETO 21</b>	Pues... yo te voy a contar mi caso. Yo realmente no me di cuenta. Ahora, sí me di cuenta de que cada vez me gastaba más dinero, y me daba igual, porque yo estaba contento. Yo me quedaba a gusto y lo único que estaba haciendo era destrozándome la vida. Pero no te das cuenta realmente de cuando vas y juegas porque te diviertes a jugar porque necesitas jugar, y te da igual ganar que perder. Ya es jugar por jugar, una rutina.
<b>SUJETO 22</b>	Es complicado establecer, yo no soy partidaria de listas. Si a lo mejor juegas 3 veces al día, pero eres millonario es como si te da por tirar billetes y no porque seas adicto a tirar billetes, sino porque te da la gana tirarlos. Creo que el punto está cuando pones en riesgo todo o justo un pelín antes. El paso antes de ponerlo en riesgo, que a nivel mental no puedes controlar eso.
<b>SUJETO 23</b>	Cuando jugar se convierte en una necesidad, en un hábito.
<b>SUJETO 24</b>	Cuando el impulso de apostar empieza a afectar a las relaciones personales, sociales y laborales, en definitiva.

## **CONCLUSIONES PREGUNTAS BLOQUE 2. EXPERTOS Y ASOCIACIONES**

Comenzando con la primera pregunta, en la que se preguntaba qué es la ludopatía, los expertos no se han diferenciado mucho en sus respuestas. Uno de los conceptos que más hemos podido comprobar gracias a su redundancia es el de “trastorno” respecto a la adicción, dado que son personas incapaces de controlar sus impulsos. Una respuesta que nos ha llamado mucho la atención, es aquella que nos dejaba bien claro que no se trataba de una enfermedad. Los expertos han citado diferentes fuentes que definen la ludopatía, como por ejemplo del DSM5 que califica la ludopatía como adicción, quienes lo llaman “juego patológico”; también el Manual Diagnóstico de Trastornos

Mentales que define este concepto como un trastorno y no una enfermedad. Otra idea clara que hemos sacado ha sido que es un trastorno realmente adictivo. Además, todo este trastorno no distingue entre juegos, no importa que sean juegos al azar, juegos de rol, videojuegos... Dicha adicción puede aparecer en cualquiera de ellos.

En la segunda pregunta nos centramos en las edades en las que aparece este trastorno, ya que no podemos denominarlo enfermedad por lo que nos dijeron anteriormente los expertos. Dichos especialistas nos comentaron que es común en cualquier edad, aunque existe un mayor número de casos a partir de los 25 años. Añadían, que por desgracia cada vez hay más casos entre los jóvenes, a partir de los 16 años más o menos.

Respecto a la tercera pregunta, preguntamos sobre la existencia de un perfil común de ludópata. En esta pregunta hemos comprobado que hay respuestas distintas. Algunos expertos nos comentan que suelen ser jóvenes, mientras que otros hablan de una edad comprendida entre 30 y 50 años. Algo común que tienen la mayoría de las respuestas es que se suelen dar más casos en hombres que en mujeres; que los jóvenes suelen robar a sus familiares e ir en grupo a jugar; y que las personas adultas suelen tener un nivel económico medio alto. Respecto al carácter del ludópata, muchos coinciden en que son personas de baja autoestima con una gran dificultad a la hora de controlar sus impulsos.

En la cuarta pregunta preguntamos si existía un gran cambio en la ludopatía respecto a la tecnología y que si se estaban dando casos más jóvenes. Todos los expertos coinciden en sus respuestas. Hay un nuevo tipo de ludopatía más potente gracias a las nuevas tecnologías. Además añaden que hay un incremento muy grande de jóvenes que caen en este trastorno. Esto se debe a la facilidad a la hora de apostar, ya que no es necesario tener el dinero físico para poder jugar. También muchos expertos coinciden en que se ha producido un aumento en las apuestas deportivas.

Cuando hablamos de los síntomas que delatan este trastorno, en la quinta pregunta, los expertos han coincidido bastante en las respuestas. Si hay algo común es la ira en el afectado, los cambios de humor que consiguen tener una mala relación con su entorno, el nerviosismo de cada paciente. Además, otro síntoma que se ha repetido ha sido el engaño, lo que son capaces de hacer para conseguir dinero y volver a jugar. Y para finalizar, un tema que han tratado los expertos es la poca paciencia que tienen a la hora de afrontar el día a día.

Los expertos también han tenido respuestas muy parecidas en la sexta pregunta, donde preguntábamos cuál es el tratamiento para este trastorno. En primer lugar, lo que más recomiendan es la terapia cognitivo conductual. Después, también se puede tratar en terapias grupales, al igual que alcohólicos anónimos. El último recurso al que recurren los especialistas es a los fármacos, pues no se ha demostrado actualmente su eficacia total.

En la séptima pregunta los expertos tienen opiniones distintas. Hay algunas respuestas que creen en su recuperación, por muy costoso que resulte el camino, y otros que creen que probablemente ocurra una recaída. Por ello piden ayuda a las familias para que el afectado se sienta acogido y pueda salir adelante.

Preguntamos sobre los casos que más habían captado la atención de nuestros expertos, sobre las edades, cómo empezaron a jugar y por qué. Todo ello en la octava pregunta. Hemos obtenido una similitud en las respuestas, ya que todos coinciden en que las personas que han tratado tienen edades de unos 20 años a unos 40. Uno de ellos nos dijo que probablemente fuera porque los jóvenes no reconocen su problema de la misma manera que puede hacerlo un adulto. En las respuestas, la coincidencia es que la mayoría de los casos comenzaron por juegos de azar, y ninguno gracias a las nuevas tecnologías.

Respecto a qué hacer cuando alguien tiene un problema con el juego, es importante que, como bien nos han contestado en la pregunta nueve, busquen ayuda inmediatamente, tanto ellos como los familiares. Y sobre todo, que estos últimos apoyen mucho al paciente.

En la décima pregunta, hemos observado una variedad enorme de respuestas tras preguntar a nuestros expertos si los afectados poseían características comunes. Algunos expertos nos dicen que no, pues cada persona es un mundo totalmente distinto. Asimismo, hay expertos que dicen que sí que existen características comunes como, por ejemplo, que algunos consumen alcohol, que todos comienzan ganando, y sobre todo la pérdida de control.

Para finalizar, en la última pregunta les preguntamos cuál era el momento exacto en el que se pasa de la afición a la adicción. Las preguntas fueron muy parecidas, es decir, cuando la adicción supone un problema a la hora de asimilar tu día a día normalmente.

## **CONCLUSIÓN GENERAL BLOQUE 2**

En el caso de los ludópatas, observamos que todos dicen tener vida social pero tienen una gran afición al juego y a las apuestas. El 90% tienen varias aplicaciones en sus dispositivos que las utilizan para apostar o jugar y la media de tiempo invertido en utilizarlas está en las seis horas diarias, variando los datos entre 3 y 12 horas.

Todos los sujetos de este perfil han apostado alguna vez con dinero. La mayoría apuestan en juegos de entretenimiento y apuestas deportivas. Hemos observado que lo que les ha llevado a jugar con dinero es el acompañar a amigos o familiares a apostar o por recomendación, o porque tenían la necesidad de conseguir y ganar más dinero.

Al apostar por primera vez, pudimos encontrar respuestas dispares, entre la emoción, intriga y satisfacción por ganar su primer premio a miedo y culpabilidad, pero todos ellos han seguido apostando. Lo hacen diariamente, unos por falta de dinero y apuestan para ganar más y otros por obsesión. Las cantidades que gastan a la semana son de 5 a 2.000 euros semanales. La mayoría consiguen el dinero para apostar trabajando pero otros muchos lo consiguen con lo que ganan de otras apuestas. La mayoría dicen haber ganado más de lo que han perdido, el caso más significativo es el sujeto que dice haber ganado más de 10.000 euros y haber perdido 1.5000.

Todos tienen claro que esto puede llegar a ser adictivo y obsesivo pero ninguno reconoce serlo a pesar de las cantidades que invierten en estas apuestas. Todos dicen que se ponen un límite al jugar pero que además las casas de apuestas los ponen, todos tienen claro que son 500 euros.

En el entorno de los ludópatas suele haber gente que comparta la misma afición a los juegos y apuestas. La mayoría de las veces son amigos. Aseguran que cuando no pueden jugar sustituyen el tiempo aplicándolo en el entorno más cercano y otros se las arreglan para jugar como sea.

El sujeto exludópata comenzó acompañando a sus amigas al bingo, aunque con el paso del tiempo empezó a buscar excusas para ir constantemente. Cuando no tenía excusas recurría a la aplicación de bingo on-line.

En cuanto al dinero que jugaba, en un primer momento utilizaba únicamente el dinero que tenía en la cartera, más tarde empezó a usar dinero de sus ahorros y a pedir a familiares y amigos. Lo máximo que ha llegado a ganar son 2500 euros, aunque no sabe cuánto ha podido llegar a perder.

No fue consciente de su problema con el juego hasta que empezó a afectar a su vida personal, de hecho, su familia al principio no podía entender que tuviera este problema, ya que en nadie en su familia había sufrido un problema parecido.

En la actualidad, a través de terapia ha conseguido superar su problema sustituyéndolo por estudio y por trabajo. Actualmente lleva un año y seis meses sin jugar.

Los familiares coinciden en que los ludópatas no pasan tanto tiempo con la familia y con los amigos como antes de empezar a apostar.

Además, afirman que su comportamiento es más agresivo e incluso mienten.

Todos los ludópatas empiezan a apostar a una edad temprana o adulta, entre los 16 y los 30.

No existe una cantidad de dinero estándar, algunos apuestan relativamente poco y otros de manera más excesiva. Suelen jugar todos los días pero con más énfasis en los fines de semana. Utilizan el dinero que ganan en sus trabajos y el dinero que le dan sus padres.

El juego por excelencia es el bingo, aunque no es exclusivo, ya que también juegan en locales de apuestas deportivas, las tragaperras de los bares y juegos on-line.

Al igual que no existe una cantidad estándar de dinero apostado, tampoco hemos encontrado una cantidad común de ganancias.

Los familiares han intentado ayudar por medios propios pero muchos han acabado en manos de especialistas debido a la no aceptación del problema por parte de los ludópatas, la mayoría sin éxito.

De los expertos entrevistados, no hemos notado mucha diferencia en las respuestas. Menos en algún caso, hay una gran similitud. Sin embargo, hemos sacado unos conceptos claros sobre el tema. Para empezar, que la ludopatía es un trastorno y no una enfermedad, y que entra en el bloque de las adicciones, independientemente del juego. Cuando hablamos de las edades, este trastorno se da en cualquier edad, siendo más común en personas a partir de 25 años y, cada vez más, en los jóvenes. Sin embargo, hablando de un perfil exacto de ludópatas, hablaríamos de personas entre los 30 años

y los 50, con un nivel económico medio alto y baja autoestima, habiendo más casos en los hombres. Si hablamos de jóvenes, debemos decir que suelen robar para apostar. Este trastorno ha aumentado gracias a las nuevas tecnologías, sobre todo en los perfiles jóvenes. Los principales síntomas del afectado son los cambios de humor, el nerviosismo constante y los engaños al entorno que les rodea.

Este trastorno se puede tratar mediante terapias cognitivo conductuales, además de terapias grupales y un fundamental apoyo de los familiares. Los tratamientos farmacológicos no se suelen recomendar a menudo porque todavía no se ha comprobado su eficacia total. No sabemos realmente si es un trastorno que tenga una cura total, pues los expertos chocan en las respuestas.

Los casos más recordados por los especialistas se dan en personas de edad adulta y están relacionados con las formas tradicionales de apuestas, como por ejemplo el bingo o las tragaperras. También puede ser que la edad sea una media adulta porque los jóvenes no suelen reconocer realmente su problema como los adultos.

A una persona que sufre este trastorno le podemos aconsejar que busque ayuda lo antes posible, y que se refugie en el apoyo de sus familiares porque es algo fundamental.

La mayoría de los afectados suelen tener problemas con el alcohol, tienen una gran pérdida de control respecto a sus impulsos, y normalmente comienzan ganando. Finalmente, hemos comprobado que el momento exacto en el que se pasa de afición a adicción es el momento en el que el juego comienza a suponer un problema para el desarrollo del día a día del afectado.

## BLOQUE 3

### Bloque 3

#### · Ludópatas

1. ¿Cuántas aplicaciones de juegos tiene descargadas?	
SUJETO 1	Solo dos.
SUJETO 2	Tendré 4 o 5 en el ordenador, en el móvil solo tengo un juego.
SUJETO 3	Pues en total, contando apuestas y juegos, entre 10 y 15.
SUJETO 4	Una solo.
SUJETO 5	Siete.
SUJETO 6	Más o menos unas 7 u 8.

<b>SUJETO 7</b>	Comunio y Pokémon Go.
-----------------	-----------------------

2. ¿Tiene alguna favorita?	
<b>SUJETO 1</b>	Sí, la de Disney Magic Kingdom.
<b>SUJETO 2</b>	El League of Legends (LoL).
<b>SUJETO 3</b>	Ahora el Pokemon Go, pero el Sportium es la que más uso.
<b>SUJETO 4</b>	Si, Bet365.
<b>SUJETO 5</b>	No, de móvil no. Luego tengo alguna en el ordenador, pero favorita no. Solo las uso para pasar el rato.
<b>SUJETO 6</b>	No, pero normalmente suelo jugar al Candy Crush.
<b>SUJETO 7</b>	Comunio.

3. ¿Cada cuánto tiempo la utiliza?	
<b>SUJETO 1</b>	Cada vez que los muñecos terminan de hacer las tareas que le mando.
<b>SUJETO 2</b>	A diario.
<b>SUJETO 3</b>	Los fines de semana cuanto más, aunque entre semana también.
<b>SUJETO 4</b>	Al día varias veces.
<b>SUJETO 5</b>	La verdad es que como máximo una vez al día durante unos diez minutos. Contando con todas las que juego.
<b>SUJETO 6</b>	Depende cuando estoy en clase o estudiando pues cada 20 minutos. Cuando estoy aburrido juego mucho.
<b>SUJETO 7</b>	Cada semana, cuando hay liga. Entre semana pero para cotillear o ir viendo si actualizan algo.

4. ¿Tiene aplicaciones para apostar de forma online?	
--	--

<b>SUJETO 1</b>	Tenía el Codere pero lo borré, y el bingo al que juego tiene que ser desde una página de Internet, no tiene aplicación.
<b>SUJETO 2</b>	Para apostar exactamente no, para jugar a juegos sí.
<b>SUJETO 3</b>	Sí, Sportium y Bet365, aunque también acudo a un local de Sportium.
<b>SUJETO 4</b>	Si, claro, nunca apostado físicamente.
<b>SUJETO 5</b>	No, pero las conozco.
<b>SUJETO 6</b>	Sí. Aunque apostado más por el ordenador.
<b>SUJETO 7</b>	Empecé con Bet365 y me he quedado con ella porque es la única aplicación que deja cerrar la apuesta antes de que termine el partido.

5. ¿Cada cuánto tiempo la suele utilizar?	
<b>SUJETO 1</b>	Al Codere hace bastante tiempo que no juego, pero al bingo depende. Dejé de jugar al Codere porque sabía que en lugar de ganar al final me iba a arruinar y prefería dejarlo.
<b>SUJETO 2</b>	Los juegos del móvil los uso cuando no juego al ordenador.
<b>SUJETO 3</b>	Siempre, aunque los fines de semana con más intensidad.
<b>SUJETO 4</b>	Varias veces, muchas.
<b>SUJETO 5</b>	No.
<b>SUJETO 6</b>	Generalmente los fines de semana que es cuando hay fútbol, a no ser que haya champions o algo de eso.
<b>SUJETO 7</b>	Hay veces que la utilizo hasta para mirar a qué hora juegan los equipos. La utilizo más de lo que debería pero muchas de las ocasiones es por la curiosidad de pensar ‘¿a cuánto se pagaría...?’, aunque luego no apueste. Para apostar, la utilizo entre dos y cuatro días a la semana, y cuando hay un partido en juego no cierro ni la aplicación, la dejo abierta directamente.

6. ¿Dónde o cómo conoció su existencia?	
<b>SUJETO 1</b>	El bingo por una amiga y el Codere por un exnovio.

<b>SUJETO 2</b>	Por mi cuenta en Internet.
<b>SUJETO 3</b>	Por la tele, vi un anuncio de Bet365 y me llamó la atención que te regalaban 10 euros para tu primera apuesta, además vi que era fácil.
<b>SUJETO 4</b>	Me lo enseñó un amigo y vi que él ganaba dinero.
<b>SUJETO 5</b>	Conozco la existencia de aplicaciones para apostar por los anuncios de la tele más que nada, También porque en la calle hay tiendas de apuestas pero no quiero meterme en ese mundo.
<b>SUJETO 6</b>	Pues las conocí gracias a anuncios que salen cuando ves fútbol y a través de algunos amigos que ya apostaban.
<b>SUJETO 7</b>	Me la enseñó mi cuñado, me aseguró que era muy fiable y como sabía que yo iba siempre a hacer apuestas me resultó mucho más cómodo. Tal vez, apueste más dinero de forma online pero me resulta mucho más cómodo.

7. ¿Cuánto dinero juega?	
<b>SUJETO 1</b>	El que he dicho antes. Entre 5 y 10 euros.
<b>SUJETO 2</b>	En los juegos de móvil nada, en los de ordenador unos 10 euros al mes.
<b>SUJETO 3</b>	Depende, al mes unos 50 o 60 euros en total.
<b>SUJETO 4</b>	1500 euros al día aproximadamente
<b>SUJETO 5</b>	No apuesto.
<b>SUJETO 6</b>	Depende mucho de los partidos que haya y de si son importantes o no, pero generalmente una media de 100 euros al mes.
<b>SUJETO 7</b>	Normalmente entre dos y cinco euros.

8. ¿Internet le obliga a poner un límite mínimo o máximo de dinero al apostar?	
<b>SUJETO 1</b>	Sí. Como mínimo, tanto el Codere como el bingo 10 euros, y como máximo 500 euros.
<b>SUJETO 2</b>	No.

<b>SUJETO 3</b>	No, pero porque yo nunca apuesto grandes cantidades, tengo entendido que hay un tope, pero yo nunca he llegado.
<b>SUJETO 4</b>	A mi me han vetado varias cuentas. A ellos no les interesa que gane mucha pasta y al final me las van capando poco a poco.
<b>SUJETO 5</b>	En las apuestas no sé pero en los juegos a los que juego yo no existe un máximo de cosas que puedas comprar.
<b>SUJETO 6</b>	Máximo la verdad es que no lo sé. Seguramente lo haya pero yo es que no suelo apostar más de 70 euros como mucho en algún partido. Mínimo sí. Te exigen 5 euros para poder apostar online.
<b>SUJETO 7</b>	Creo que sí. El mínimo no sé cuál es, pero de máximo creo que son 500 euros, es un margen bastante muy amplio.

9. ¿Ha buscado alguna vez páginas web sobre dónde seguir apostando?	
<b>SUJETO 1</b>	Sí, Loterías y apuestas normales, del típico de la ONCE, Online.
<b>SUJETO 2</b>	No.
<b>SUJETO 3</b>	Me lo he planteado, pero no, con lo que tengo me conformo.
<b>SUJETO 4</b>	Sí, pago por estar en un grupo de Telegram para que me digan que apostar.
<b>SUJETO 5</b>	He buscado muchos juegos para variar un poco pero siempre juego a los mismos.
<b>SUJETO 6</b>	Alguna vez porque me dijeron mis amigos que si apostabas en varias páginas a la vez tendría más probabilidad de acierto.
<b>SUJETO 7</b>	No. A mí me gusta la aplicación de Bet365, por lo que no he buscado más. Lo que sí busco son estadísticas, clasificaciones, otros encuentros... más información para saber qué apuestas hacer.

10. ¿Alguna aplicación o juego le ha llegado a obsesionar?	
<b>SUJETO 1</b>	No
<b>SUJETO 2</b>	No se si llamarlo obsesión, pero es verdad que al LoL le dedico mucho tiempo.

<b>SUJETO 3</b>	Creo que no he llegado a la obsesión.
<b>SUJETO 4</b>	No.
<b>SUJETO 5</b>	Yo creo que no, me gustan mucho pero obsesión... no creo.
<b>SUJETO 6</b>	Hombre, obsesionar, para mí no. Pero es verdad que sí que hay veces que he estado enganchado a algún juego peor no lo consideraría una obsesión.
<b>SUJETO 7</b>	Tanto como obsesionar no... levantarme y decir 'tengo que apostar' no, solo un poco de adicción.

11. Si la conexión a Internet falla y no puede jugar, ¿cómo reacciona?, ¿qué suele hacer?	
<b>SUJETO 1</b>	Depende de lo que esté haciendo en ese momento con Internet me puedo cabrear o no, pero si no estoy haciendo nada importante y lo único que estoy es con el Whats App o con cualquier red social me espero a que venga y ya está.
<b>SUJETO 2</b>	Intento tener series descargadas para entretenerme por si no hay Internet.
<b>SUJETO 3</b>	Me ha pasado poco, pero me suelo poner bastante nervioso, aunque tarde un minuto en arreglarse, ese minuto estoy de muy mal humor.
<b>SUJETO 4</b>	Dejo el movil y ya está.
<b>SUJETO 5</b>	Hombre, me tengo que aguantar pero si me molesta si se va la luz en casa justo cuando estoy en una partida, y más si estoy jugando bien pero bueno, que uno se aguanta y a esperar.
<b>SUJETO 6</b>	Generalmente, si se está jugando un partido por el que he apostado y no tengo internet, voy a algún bar o a casa de alguien para poder verlo.
<b>SUJETO 7</b>	Me da mucha rabia, pero nunca he llegado al punto de estar tirado en la cama, pegarme una ducha, vestirme e irme hasta un establecimiento... eso no. Muchas veces me fastidio... y me espero a la siguiente vez.

### CONCLUSIONES PREGUNTAS BLOQUE 3. LUDÓPATAS

El número de aplicaciones que tienen descargadas varía de 1 a 15.

La mayoría tienen aplicaciones favoritas.

Estos usuarios dicen usar las aplicaciones diariamente varias veces al día.

En cuanto a la pregunta si tienen aplicaciones para apostar de forma online, una mayoría dicen que sí, los demás tienen juegos en los que gastan el dinero. La red es uno de los medios que suelen utilizar todos los sujetos.

Dicen utilizarlas la mayoría del tiempo que pueden.

Sobre a cómo y cuándo conoció la existencia tenemos a sujetos que lo han hecho mediante anuncios en la televisión o internet, y por amigos que se lo han aconsejado o enseñado.

Desde 5 a 1.500 euros al día.

En algunas aplicaciones vetan o te ponen límite de dinero, que son en las de apostar, en los juegos de los teléfonos o los ordenadores, que sirven para mejorar o conseguir vidas del juego, no tiene límite.

Tenemos respuestas dispares en cuanto a si ha buscado alguna vez páginas web sobre dónde seguir apostando. Algunos de los sujetos han dicho que sí. El caso más significativo es que un sujeto paga por estar en un grupo de Telegram para que le digan donde apostar; los que dicen que no, es porque tienen claro el juego que les gusta y no quieren cambiarlo.

Niegan haberse obsesionado con algún juego.

Generalmente cuando la conexión falla y no pueden jugar, suelen distraerse con los amigos o familias, con series... aunque algunos afirman enfadarse y enrabiarse.

## Bloque 3

### · Exludópatas

1. ¿Cuántas aplicaciones de juegos tenía descargadas?	
<b>SUJETO 8</b>	Muchas, de apostar solo tenía el bingo online pero luego tenía muchos juegos de entretenimiento.

2. ¿Tenía alguna favorita?	
<b>SUJETO 8</b>	El Bingo online.

3. ¿Cada cuánto tiempo la utilizaba?	
<b>SUJETO 8</b>	Al principio solo los fines de semana que era cuando no podía ir al bingo físico porque en casa había gente y no tenía excusa como para salir e irme, y luego ya llegó un momento que todos los días.

4. ¿Buscó alguna vez páginas web sobre donde seguir apostando?	
<b>SUJETO 8</b>	Sí.

5. Si no podía jugar o apostar porque la conexión a Internet fallaba, ¿qué sentía?, ¿qué hacía?	
<b>SUJETO 8</b>	Sentía mucha rabia, me generaba mucho nerviosismo... como un gato encerrado. Necesitaba salir y no podía, no podía estar en casa porque lo que quería... era un poco una lucha muy fuerte.

6. De las primeras cosas que hizo cuando fue consciente de su problema, ¿fue buscarlo Internet?	
<b>SUJETO 8</b>	Me lo enseñó mi marido, no me hizo falta buscarlo. Es verdad que él había estado buscando grupos de ayuda, se había estado informado de mi problema y fue él el que me lo buscó.

7. ¿Internet le ha ayudado para ser consciente del problema o le ha perjudicado?	
<b>SUJETO 8</b>	Me ha ayudado.

8. ¿Ha participado en foros que hablasen sobre el problema?	
<b>SUJETO 8</b>	No. Cuando ya ví que mi familia se dio cuenta y ya era un poco como un ultimátum que o cambiaba o perdía a mis hijos pues decidí dejarlo todo, todo lo que me pueda llegar en un momento dado a dar las ganas de volver. Es muy fácil y es muy accesible encontrar cualquier página, meterte en cualquier sitio, yo no he jugado nunca pero tienes máquinas tragaperras y muchas cosas que están al alcance de tu mano.

9. ¿Ha conocido casos similares al suyo?	
<b>SUJETO 8</b>	Sí, en los grupos de terapia.

10. En la actualidad, ¿juega en alguna aplicación?	
<b>SUJETO 8</b>	No, a ninguna.

### CONCLUSIONES PREGUNTAS BLOQUE 3. EXLUDÓPATAS

1. ¿Cuántas aplicaciones de juego tenía descargadas?

El sujeto solo tenía descargada una aplicación de bingo on-line, aunque tenía juegos de otro tipo instalados.

2. ¿Tenía alguna favorita?

La aplicación favorita del sujeto era el bingo on-line.

3. ¿Cada cuánto tiempo la utilizaba?

En un principio el sujeto solo la utilizaba los fines de semana, porque no podía ir al bingo físico, más tarde la empezó a utilizar todos los días.

4. ¿Buscó alguna página web sobre dónde seguir apostando?

El sujeto si buscó páginas web donde seguir apostando.

5. Si no podía jugar o apostar porque la conexión a internet fallaba, ¿qué sentía?, ¿qué hacía?

El sujeto se ponía nervioso y necesitaba salir de casa

6. De las primeras cosas que hizo cuando fue consciente de su problema, ¿Fue a buscarlo a internet?

Su marido fue consciente antes que ella de que tenía un problema con el juego, y fue este quien buscó información para ayudarla.

7. ¿Internet le ha ayudado para ser consciente del problema o le ha perjudicado?

El sujeto entrevistado dice que internet le ha ayudado a ser consciente del problema

8. ¿Ha participado en foros que hablasen sobre el problema?

La entrevistada dice que no ha participado, ya que llegó a un punto en el que se dio cuenta de que iba a perder a su familia si seguía allí, fue una especie de ultimátum. Sin embargo reconoce que es fácil acceder a páginas de ayuda.

9. ¿Ha conocido casos similares al suyo?

El sujeto sí que ha conocido a gente en el grupo de terapia.

10. ¿ En la actualidad juega en alguna aplicación?

La entrevistada no juega en ninguna aplicación en estos momentos.

## Bloque 3

## · Familiares

1. De las primeras cosas que hizo cuando fue consciente del problema, ¿fue buscarlo Internet?	
<b>SUJETO 9</b>	Sí, mis hijos me ayudaron porque yo no tenía mucha idea sobre Internet en ese momento.
<b>SUJETO 10</b>	Sí.
<b>SUJETO 11</b>	Sí
<b>SUJETO 12</b>	No.
<b>SUJETO 13</b>	Si, fue por donde empecé a buscar información.
<b>SUJETO 14</b>	No, la verdad es que no.
<b>SUJETO 15</b>	Yo ya conocía el problema porque lo había escuchado, pero siempre intentas informarte. Sobre todo era un tema familiar que había que tratar y así lo hice.

2. ¿Internet le ha ayudado a comprender el problema?	
<b>SUJETO 9</b>	No.
<b>SUJETO 10</b>	Sí.
<b>SUJETO 11</b>	Sí
<b>SUJETO 12</b>	No, lo intenté asimilar por mí misma y ayudarla yo sola.
<b>SUJETO 13</b>	En un primer momento sí, aunque hay que tener cuidado con lo que te encuentras por ahí, no toda la información que aparece es cierta.
<b>SUJETO 14</b>	No.
<b>SUJETO 15</b>	Te ayuda a informarte pero no a entenderlo. Hasta que no hablas con alguien experto en la materia no lo comprendes.

3. ¿Cree que Internet ha ayudado o por el contrario ha perjudicado en la recuperación de su caso?

<b>SUJETO 9</b>	Es una persona mayor, por lo que no ha afectado ni tampoco ayudado porque no entiende de nuevas tecnologías.
<b>SUJETO 10</b>	Me ha ayudado a entenderlo pero me ha perjudicado porque en el tratamiento en mi casa no podía haber internet, por lo que me tiraba los días en la oficina.
<b>SUJETO 11</b>	Le ha ayudado, en parte, pero es cierto que era como una ventana abierta al mundo por el que ella también jugaba porque independientemente de que también jugara en una casa de apuestas, también apostaba por internet, y tienes esa tentación, porque las nuevas tecnologías han hecho muy fácil ese acceso y cuando abres páginas normales de internet te saltan los anuncios que te incitan a jugar.
<b>SUJETO 12</b>	Creo que ha perjudicado porque gracias a internet es por lo que juega.
<b>SUJETO 13</b>	El problema de mi hijo está directamente relacionado con Internet, evidentemente le ha perjudicado.
<b>SUJETO 14</b>	En su caso no ha perjudicado ni tampoco le ha ayudado porque no utiliza Internet pero creo que en la actualidad perjudica en todos los sentidos, no solo en esta enfermedad. Tú buscas información sobre cualquier cosa y muchas veces no tiene mucho que ver con la realidad, no acaba de informarte bien. Y ahora con la facilidad que hay para entrar a numerosos sitios de juego a través de Internet creo que adolescentes y adultos pueden caer fácilmente.
<b>SUJETO 15</b>	Creo que le ha perjudicado, está claro que es una vía a las apuestas, al juego... En cualquier momento, en cualquier sitio.

4. ¿Ha visitado foros sobre familiares con casos similares?	
<b>SUJETO 9</b>	La verdad es que no. Conozco más casos, pero no por foros.
<b>SUJETO 10</b>	Sí.
<b>SUJETO 11</b>	Sí, alguno.
<b>SUJETO 12</b>	No.
<b>SUJETO 13</b>	Sí, en un primer momento lo hice.
<b>SUJETO 14</b>	No.
<b>SUJETO 15</b>	La verdad que no, porque es algo de la familia y hemos intentado

	preguntar a profesionales, y evitar opiniones de otros familiares que pudiéramos ver.
--	---

5. Su caso, ¿solía apostar de forma online a través de aplicaciones?	
<b>SUJETO 9</b>	No. Ella iba al bingo.
<b>SUJETO 10</b>	Sí.
<b>SUJETO 11</b>	Sí.
<b>SUJETO 12</b>	Sí.
<b>SUJETO 13</b>	Sí, como en su caso, juega a un juego en línea, exactamente no apuesta, pero obviamente la única manera que tiene para jugar es vía on-line.
<b>SUJETO 14</b>	No, solo jugaba a las tragaperras.
<b>SUJETO 15</b>	Sí. De hecho seguro que sigue apostando porque no tenemos un control exhaustivo de sus cuentas. Pero con las aplicaciones de ahora puedes apostar desde cualquier sitio en cualquier momento.

6. ¿Ha probado alguna de estas aplicaciones para apostar o juegos?	
<b>SUJETO 9</b>	No.
<b>SUJETO 10</b>	No, y espero no hacerlo jamás.
<b>SUJETO 11</b>	No, yo no. Pero es cierto que me he gastado a lo mejor dinero en lo que es comprar aplicaciones o juegos, y algunos que te cobran cargos para adquirir niveles o para la desarrolladora del juego, pero nada más.
<b>SUJETO 12</b>	Sí, el bingo.
<b>SUJETO 13</b>	No, no me llama en absoluto.
<b>SUJETO 14</b>	No, no, eso no lo ha hecho nunca. De hecho ahora tiene Internet en casa y no lo ha utilizado nunca para eso.
<b>SUJETO 15</b>	Sí, lo típico, con los amigos, en el equipo que ponemos un bote para apostar a algún partido. Pero vamos, no voy todos los fines de semana

7. ¿Tiene miedo de que vuelva a recaer con las facilidades que ofrecen las nuevas tecnologías?	
<b>SUJETO 9</b>	A día de hoy dudo que recaiga por eso. Ya es una persona mayor.
<b>SUJETO 10</b>	Miedo hay, pero espero que no vuelva a jugar y apostar.
<b>SUJETO 11</b>	Hombre pues sí, porque debido a los tiempos en los que estamos el dinero no se recupera tan rápidamente como se pierde y da bastante respeto que de repente vuelva a recaer.
<b>SUJETO 12</b>	Sí.
<b>SUJETO 13</b>	(No he hecho esta pregunta porque en este caso sigue jugando).
<b>SUJETO 14</b>	No, no. Estoy segura que él no haría eso. Antes se iría al bar que tiene al lado de casa y se iría a la máquina. Asocia bar, máquina y whisky, ese es el placer de estar ahí, en el bar.
<b>SUJETO 15</b>	-- NO LO HA DEJADO--

### CONCLUSIONES PREGUNTAS BLOQUE 3. FAMILIARES

En la pregunta 1 la mayor parte de los entrevistados sí consultaron Internet para informarse sobre el tema, a veces de forma directa y otras indirecta, pero en definitiva, necesitaron obtener información a través de la red para tener una mejor perspectiva del problema.

En la pregunta 2 casi todos los entrevistados han dejado claro que aunque la información encontrada sirve para poseer más conocimiento no toda ella sirve para comprenderlo, para esta fase de comprensión es mejor acudir a expertos porque no todos los datos que aparecen en Internet son ciertos.

Sobre la pregunta 3, salvo una persona, todos afirman que Internet perjudica a la hora de desarrollar una ludopatía online. Los principales motivos son el fácil acceso y la comodidad a la hora de apostar.

En la pregunta 4, acerca de los foros, la mayor parte de ellos afirma que no visitó ninguno porque prefería saber o conocer otros casos a través de diferentes vías como expertos. Algunos de ellos sí los visitaron, pero matizando que solo en un primer momento.

Respecto a la pregunta 5, muchos de los familiares han apostado alguna vez de forma online, también porque muchos de ellos eran jóvenes mientras que los que no han probado nunca suelen tener edades más avanzadas.

En la pregunta 6, sobre sí nuestros entrevistados alguna vez han probado algún juego de apuestas online existe una división notable en las respuestas. Mientras que la mitad de ellos sí han jugado, por diversión de estar con los amigos o por iniciativa propia, la otra mitad ha respondido rotundamente que no y que no cree que lo pruebe alguna vez en su vida.

Sobre la pregunta 7, la mitad de los entrevistados han respondido que sí tiene miedo de que alguno de sus familiares recaiga en el problema del juego debido a las facilidades que ofrece hoy en día la tecnología; cuando se tratan de familiares adultos y con edad muy avanzada su respuesta ha sido no y de manera muy firme, mientras que otros de los encuestados no han podido responder porque sus familiares todavía siguen sin rehabilitarse.

## Bloque 3

### · Expertos y Asociaciones

1. ¿Existen páginas web que traten el tema de la ludopatía?	
<b>SUJETO 16</b>	Hay sitios pero que básicamente lo que pueden encontrar es orientación de a dónde acudir, a sitios donde acudir físicamente.
<b>SUJETO 17</b>	A nivel informativo sí. A nivel terapéutico no.
<b>SUJETO 18</b>	Si, por supuesto que sí. Hay muchas páginas donde explican que es la ludopatía, dan consejos e información para personas que necesitan ayuda. Asimismo, muchas asociaciones de ayuda contra el juego cuentan con página web para informar y dar recursos a familias y afectados.
<b>SUJETO 19</b>	Por supuesto, hay muchas asociaciones con página web para buscar ayuda.
<b>SUJETO 20</b>	La verdad es que no lo sé, no tengo ni idea. Supongo que sí, porque hay páginas web de todo y estarán las páginas de las asociaciones, pero la verdad es que eso no lo tengo controlado.
<b>SUJETO 21</b>	Sí, nosotros tenemos una precisamente. Aquí FEJAR es muy importante en esto.
<b>SUJETO 22</b>	Sí las hay.
<b>SUJETO 23</b>	Si, claro. Desde foros para gente ludópata, pasando por páginas informativas, hasta llegar a las propias empresas, o asociaciones dedicadas al tema.
<b>SUJETO 24</b>	Sí que hay, pero sobre todo de asociaciones de jugadores rehabilitados. Suelen ser grupos terapéuticos o asociaciones lo que se suele encontrar cuando hablamos de búsqueda de ayuda. Habitualmente los familiares son los que suelen visitar este tipo de páginas y demandar este tipo de ayuda. Y el afectado únicamente cuando pierde todo y se encuentra solo, entonces decide dar este paso.

2. ¿Existen foros donde las personas hablen de sus casos?	
<b>SUJETO 16</b>	Hay foros pero la principal ayuda que se puede prestar en estos foros es orientar a dónde acudir, y luego pueden ser un complemento pues a una terapia que se esté haciendo en una asociación o en un centro especializado con profesionales. Lo que sea puede servir de complemento pero ese foro no puede ser un tratamiento de la ludopatía.
<b>SUJETO 17</b>	Posiblemente, pero no se recomienda.
<b>SUJETO 18</b>	Si, existen foros para que la gente exponga sus problemas. Existen grupos de Facebook, hay asociaciones que crean chats privados para afectados, hay consultorios...
<b>SUJETO 19</b>	Esas webs son como foros en la que los familiares y afectados cuentan sus problemas.
<b>SUJETO 20</b>	_____
<b>SUJETO 21</b>	Yo he intentado meterme en foros, porque sí que los hay, pero es complicado. O vas a lo que ellos quieren escuchar o te cortan radical y no te permiten entrar. Yo como presidente de una asociación he intentado entrar de incógnito y ha sido imposible.
<b>SUJETO 22</b>	Yo juraría que también.
<b>SUJETO 23</b>	Sí, multitud. Hay foros especialmente creados para ello y otro en los que la gente abre sus propuestas de tema y hablan sobre ello.
<b>SUJETO 24</b>	Si, son lugares donde comunicar y compartir experiencias, pero no conozco ninguno en concreto. Es verdad que al ser por Internet, al ser más impersonal, la eficacia no será la misma o todavía no está demostrada ya que los grupos terapéuticos sí que tienen una cierta validez científica, se ha demostrado su ayuda, la utilidad de un foro todavía no está demostrada.

3. Con las nuevas tecnologías, ¿han aumentado los casos de ludopatía?	
<b>SUJETO 16</b>	Eso está todavía por demostrar estadísticamente, a nivel epistemológico. Puede haber un aumento. Siempre que aparecen nuevas modalidades de juego se produce un aumento de los casos de ludopatía, cuando se abren los casinos, cuando aparecen las máquinas tragaperras, siempre hay un

	<p>aumento y luego la población toma conciencia de la peligrosidad de determinados hábitos entonces se auto controla a sí mismo. Actualmente si ves a alguien jugando a las máquinas tragaperras en un bar, casi seguro que es un ludópata, porque los no ludópatas van tomando conciencia y lo que no quieren es que nadie les confunda con un ludópata, entonces lo que antes era una costumbre muy habitual que te sobraban dos monedas y las echabas en la máquina así como quien dice sin mirar, ahora mucha gente no lo hace, porque basta que vayas a echar la moneda que te haya sobrado del café para que justo en ese momento pasa la cotilla de tu vecina y luego le va a contar a todo el mundo que eres un ludópata, con lo cual cada vez se cortan más los no ludópatas, y por ello cada vez es más probable que el que lo esté haciendo es un ludópata. La población va tomando conciencia de que las máquinas tienen esa peligrosidad y ahora mucha gente se inhibe de ni siquiera tocarlas ni por casualidad. Con los bingos había mucha costumbre de salir como acto social y ahora pues hay mucha gente que si tiene que salir, antes iba al bingo pero ahora se inhibe de ir porque basta que cuando salgas que te encuentres a alguien para que te confunda con un ludópata. Con los casinos todavía hay mucho hábito social con mucha gente sin problemas e irá ocurriendo con otras posibilidades. Internet ofrece toda una serie de variables diferenciales pero tienen que ver con el método.</p>
<b>SUJETO 17</b>	<p>Por supuesto, ahora está al alcance de cualquier persona y de cualquier edad.</p>
<b>SUJETO 18</b>	<p>Sí, mucho. Con las nuevas tecnologías es muy fácil apostar, además existe mucha publicidad acerca de estos servicios como apuestas deportivas, bingo online, bote manía, casinos online, etc. Es muy sencillo apostar por internet, el dinero no es visible lo que hace más fácil apostarte mayores cantidades de dinero. Parece que pulsar un botón resulta más sencillo que dar el dinero en mano.</p>
<b>SUJETO 19</b>	<p>Claro, sobre todo en los más jóvenes</p>
<b>SUJETO 20</b>	<p>Totalmente.</p>
<b>SUJETO 21</b>	<p>Sí.</p>
<b>SUJETO 22</b>	<p>Sí, lo que hemos hablado antes de Internet y el YoBingo y todo eso.</p>
<b>SUJETO 23</b>	<p>Sí, desde hace varios años va aumentando el número de casos, sobre todo en jóvenes. La facilidad y rapidez son elementos clave en este aumento.</p>
<b>SUJETO 24</b>	<p>Creo que sí. Está ligado a que ahora el juego ya no solo las apuestas se pueden realizar en un lugar físico sino que hay un fácil acceso a hacerlas</p>

	a través de la red. Otra cosa es hasta qué punto el jugador en línea es un jugador patológico o todavía no ha llegado a ese punto. ¿Cuántas horas es necesario que pase esa persona en Internet para determinar que existe una dependencia? Aquí está lo difícil. Los criterios son que se vea alterada su vida personal, social o familiar.
--	--

4. ¿Las tecnologías han cambiado la edad a la que comienzan las personas a apostar?	
<b>SUJETO 16</b>	Antes los jóvenes jugaban a las máquinas más que los adultos. Cuando hacías encuestas para ver el tipo de conducta que tenían con el juego las tasas de ludopatía eran más mayores entre los adolescentes que entre los adultos, hablo entre los 14 y los 18 años, y eso desde hace mucho tiempo, pero eso pasaba desapercibido. Alomejor lo que ocurre es que ahora se están viendo otro tipo de cosas y sobre todo en estas formas de internet es que gente muy joven haga gastos muy grandes. Había muchos niños que jugaban todo lo que tenían y no tenían para más. Ahora un niño coge una tarjeta electrónica y una página de internet y efectivamente se puede dar un juego masivo en gente muy joven que antes eso sí que era más difícil.
<b>SUJETO 17</b>	Sí, hay muchos más jóvenes.
<b>SUJETO 18</b>	Sí, es una de las razones de que exista mayor incidencia en jóvenes. Las personas desde muy jóvenes ya pueden tener acceso a páginas de apuestas. Simplemente un joven que le guste leer periódicos deportivos ya va a tener acceso a publicidad sobre apuestas deportivas. Si descargan una película, ya ven publicidad sobre bingo online o sobre cómo ganar dinero fácilmente. Las tecnologías han facilitado el acceso al juego y con ello ha disminuido la edad de comienzo.
<b>SUJETO 19</b>	Si.
<b>SUJETO 20</b>	Sí, cada vez más jóvenes.
<b>SUJETO 21</b>	Sí, demasiado jovencitos. Hacen incluso apuestas deportivas en las casas, cosa que lógicamente está súper prohibido.
<b>SUJETO 22</b>	Sí, porque además ahora con la tecnología empiezan muy jóvenes. Incluso ahora o estás muy puesto en tecnología por tu trabajo o lo que sea, o una persona de 50 puede no saber utilizar Internet o solo Whatsapp o Google.
<b>SUJETO 23</b>	Sí. Por supuesto. Y hay muchos establecimientos supuestamente legales que admiten a menores.

<b>SUJETO 24</b>	Sin tener las estadísticas, la última vez el casi 3% de la población tenía problemas con el juego, pero sí tengo la percepción que ha habido un aumento los últimos años y que se ha dado en franjas de la adolescencia.
------------------	--

<b>5. En personas mayores, ¿cree que las aplicaciones de apuestas han propiciado un mayor interés y mejor manejo de los dispositivos electrónicos?</b>	
<b>SUJETO 16</b>	El problema es que hay personajes públicos que lo publicitan y el problema no es tanto que te estimulen a jugar pero si que te lo valida, si ellos lo dicen no debe ser malo, no es que si ellos lo dicen vamos a hacerlo porque ellos lo digan, pero repito que si ellos lo dicen no debe de ser malo. Esto también pasa con personajes públicos para el alcohol, vemos anuncios y campañas de publicidad de famosos, por ejemplo para las cervezas o para la ginebra que en España no se ha emitido porque es criminal. Los jóvenes son más vulnerables a crear adicciones y entonces con estos anuncios fidelizar clientes desde muy temprano, si enganchas al cliente joven, vas a tener durante toda la vida un fumador, un bebedor etc...
<b>SUJETO 17</b>	Pues posiblemente.
<b>SUJETO 18</b>	Puede ser. Una persona con gran preocupación por el juego hace cualquier cosa por jugar. La necesidad de juego puede ser un motivo para aprender a mejorar el manejo del ordenador, el móvil, la Tablet, etc.
<b>SUJETO 19</b>	Hablamos de los más jóvenes, pero en las personas mayores también ha habido un aumento de interés causado por la tecnología.
<b>SUJETO 20</b>	Sí, lo tienen mucho más fácil.
<b>SUJETO 21</b>	Yo por lo que vemos aquí, a las personas mayores no les atrae tanto, pero te dicen “si me hubiese pillado más joven...” Si hubiese sido posible lo hubieran hecho.
<b>SUJETO 22</b>	Fíjate que yo creo que no. Ahora también hay mucho salón de recreativos de adultos. Creo que si saben usarlas por supuesto que les ha facilitado mucho más, pero no para sustituir, para compaginar.
<b>SUJETO 23</b>	Sí. Sí. Quizá se note menos pero claro. Si una persona ve en el AppStore que hay una aplicación que le permite hacer lo mismo que hace yendo a un casino o a una casa de apuestas, claro que se la descarga.
<b>SUJETO 24</b>	Claro, también. Parece que somos los más jóvenes los que tenemos mayor acceso y por lo tanto mayor peligro a caer en estas cosas, pero

	para cualquier persona está esa herramienta ahí. Cualquier persona que se meta en la red puede ser vulnerable, incluso hasta los jóvenes estamos más formados a la hora de detectar cuando algo es un engaño o cuando no y quizás aquí las personas mayores han tenido menos formación para realizar esta detección.
--	--

6. ¿Existe una mayor preferencia por apostar a través de Internet?	
<b>SUJETO 16</b>	Es mucho más fácil, sobre todo para la gente joven, pero está por demostrar.
<b>SUJETO 17</b>	Por supuesto, es mucho más cómodo.
<b>SUJETO 18</b>	Sí, como he comentado es más fácil, da la sensación de ser menos arriesgado y lo más importante es que se hace desde cualquier lugar y a cualquier hora del día.
<b>SUJETO 19</b>	Los más jóvenes tiene más preferencia por internet. 16-18 años. En una edad más adulta se apuesta más por internet pero también acuden a las casas de apuestas, casi siempre acompañados. Las personas mayores, de 60 años o así, apuestan siempre físicamente.
<b>SUJETO 20</b>	Sí, porque es mucho más fácil y no tienes que dar cuentas a nadie. Tú estás metido en tu ordenador y ¿qué saben ellos qué estás haciendo?
<b>SUJETO 21</b>	Sí, porque es más fácil y nadie te ve. Es más privado. Puedes estar en cualquier sitio y hacer una apuesta que nadie se entera. Aquí tenemos universitarios ludópatas. Tenemos un ejemplo de un chico de 21 años que lleva aquí desde los 17, por apuestas deportivas.
<b>SUJETO 22</b>	Ahora mismo quizás por Internet por la facilidad. Puedes darle a apostar a cualquier hora del día e incluso si vives con tus padres tú puedes volver a las 5 de la mañana y si tu padre se ha levantado a hacer pis le tienes que dar una explicación. Desde Internet estás en tu cuarto, apuestas y fin.
<b>SUJETO 23</b>	Yo creo que va relacionado con la edad. Si coges a un hombre de 70 años que todos los sábados se pasa por el casino y le dices que haga lo mismo por internet, te dirá que no, lo más seguro. Pero un chaval con un móvil puede hacer de todo.
<b>SUJETO 24</b>	Entre una población juvenil creo que sí. Es mucho más cómodo, práctico y sencillo. En el caso de los adultos, lo dudo. Muchos de ellos lo han probado pero siguen prefiriendo ir al lugar en cuestión y apostar ellos directamente.

7. ¿Han superado las apuestas a través de Internet a las apuestas de forma física?	
<b>SUJETO 16</b>	
<b>SUJETO 17</b>	Relativamente sí. La gente prefiere sentarse en el sofá de casa y apostar que tener que desplazarse para hacerlo.
<b>SUJETO 18</b>	Yo diría que sí, aunque aún existen muchas apuestas realizadas en establecimientos físicos. Existen personas que así lo prefieren, pero yo creo que las apuestas a través de internet son actualmente un gran tema de preocupación.
<b>SUJETO 19</b>	Las apuestas deportivas online creo que sí que han superado a las físicas. Pero mucha gente sigue echándole dinero a las tragaperras y yendo a los casinos.
<b>SUJETO 20</b>	Sí, está siendo un problema, pero la verdad que no sé cuándo se van a dar cuenta.
<b>SUJETO 21</b>	Según el perfil, pero últimamente sí.
<b>SUJETO 22</b>	Es complicado porque yo creo que, al igual que las adicciones de las drogas, es muy contextual. Creo que a la gente también le llama ese sitio lleno de máquinas y dinero, e incluso el sonido de las monedas cayendo en la bandejita es como el estímulo. Tanto como sustituir... Creo que ha favorecido, que ha aumentado mucho y que quizás los que son más jóvenes y empiezan ahora sí que pueden tomarlo como preferencia. Pero creo que los ludópatas que ya lo eran y estar acostumbrados al sitio, a no ser que sea una cosa de estrategia o una trama, el contexto tiene mucho peso.
<b>SUJETO 23</b>	No lo sé. No tengo ese dato, la verdad. Sin embargo el dinero que mueven los casinos es mucho. A lo mejor por internet se mueve mucha cantidad de dinero, seguro, pero me da la impresión de que el casino tradicional está por encima.
<b>SUJETO 24</b>	No creo que las apuestas online haya superado a las físicas. Supongo que una gran parte del 3% de la población se habrá pasado al online, o nuevos casos que hayan surgido por Internet, pero los casinos siguen llenos al igual que las máquinas tragaperras. Creo que es difícil que las apuestas online superen a las físicas.

8. ¿Aplicaciones como juegos gratuitos (Candy Crush, por ejemplo) pueden llegar a desarrollar un trastorno de ludopatía en las personas?	
<b>SUJETO 16</b>	Pueden llegar a ser adictivos en el Geimin, es más difícil, su potencial adictiva es menor cuando no hay una ganancia inmediata. Tienen que ser en casos más vulnerables, en niños hiperactivos, en personas con determinadas carencias pueden ser más sensibles. Pero si que se van viendo. Y luego está esta modalidad que en principio no son juegos de azar por la circunstancia de tener que ir incluyendo cantidades de dinero una vez que ya uno está aficionado a algo que se ha enganchado de forma inocente, porque no parecía que fuera un juego de azar, tienen la capacidad de extraer una gran cantidad.
<b>SUJETO 17</b>	Hombre... yo creo que no. Aunque es que nunca se sabe.
<b>SUJETO 18</b>	Sí, puede pasar, pero no es algo sencillo. Tienen que confluir muchas variables para desarrollar un trastorno. Jugar mucho tiempo, tener ganas de jugar o intentar superar cada vez más niveles no es suficiente para diagnosticar un trastorno de ludopatía. Un trastorno de ludopatía es algo más complejo y mucho más grave, que se puede desencadenar por cualquier conducta de juego ya sea el bingo o el Candy Crush pero siempre cumpliendo los criterios establecidos dentro del juego patológico.
<b>SUJETO 19</b>	Claro.
<b>SUJETO 20</b>	Por ejemplo, yo que no me meto, es difícil. Yo creo que no es porque la aplicación exista. Si existe, pero tú no tienes una predisposición es muy difícil. Yo creo que no, pero sí colabora mucho en tipos de personas que tienen una predisposición o un carácter que haga que eso pueda salir adelante, pero no es ludópata el que quiere sino el que puede también. No todo el mundo puede. Aunque esté eso tú puedes no acceder o acceder una vez cada 3 meses. Hay muchas cosas que están y la gente no hace uso de ello.
<b>SUJETO 21</b>	Son MUY adictivos. Dicen que es gratis pero gratis son las primeras pantallas, luego si quieres más tienes que pagar.
<b>SUJETO 22</b>	Tanto como ludopatía no. Creo que puede crear adicción, pero no hace falta el móvil. Creo que puede generar adicción a Internet y al mundo tecnológico.
<b>SUJETO 23</b>	Por supuesto. Hay casos en los que jugadores del Candy Crush han

	arruinado a su familia al verse envueltos en deudas que no pueden pagar.
<b>SUJETO 24</b>	Hablamos de una adicción distinta, se ha demostrado que han aparecido casos recientes de adicción al móvil y también puede haber adicciones a juegos concretos. Las nuevas tecnologías han hecho que ahora mismo estemos descubriendo nuevas formas de hacernos adictos. El próximo manual de trastornos que se publique debería recoger estas nuevas adicciones que surgen y que están asociadas a las nuevas tecnologías en general.

9. ¿Cree que Internet ayuda o por el contrario perjudica al tratar el problema?	
<b>SUJETO 16</b>	Ambas. Porque es mucho más fácil apostar y más para los jóvenes. Pero en muchos casos ha servido para poder encontrar solución al problema.
<b>SUJETO 17</b>	Perjudica y además gravemente. Ten en cuenta que Internet está al alcance de todo, además cada vez son más los anuncios que promocionan aplicaciones para apostar.
<b>SUJETO 18</b>	Ambas. Por una parte ayuda, ya que gracias a Internet hay más información sobre este problema. Existe más facilidad de encontrar la ayuda que se necesita y de poner en contacto a los expertos con los afectados. Asimismo, existe la posibilidad de conocer a gente en tu misma situación, grupos de apoyo y programas de autoayuda para personas que lo necesiten. Por otra parte, perjudica el hecho de que se de tanta publicidad. Banners publicitarios en páginas que no están relacionadas con el juego, la facilidad y la falta de restricciones para jugar reiteradamente, el poco control que existe sobre que las personas jóvenes comiencen a desarrollar una conducta de juego...
<b>SUJETO 19</b>	Ayuda y perjudica. Te facilita el apostar dinero, de una manera más fácil, pero también puedes buscar ayuda para tratar la ludopatía.
<b>SUJETO 20</b>	Hombre, se podría hasta hacer alertas por Internet, incluso en las mismas páginas de juego avisar. No sé si lo pondrá porque yo no accedo, pero debería ponerse un aviso en grande igual que se hace con el tabaco, pero no creo que lo pongan porque ellos viven de eso. Para ellos, cuanto más ludópatas mejor.
<b>SUJETO 21</b>	Creo que Internet bien llevado ayudaría bastante. Además, hay que poner los avisos en grande en las páginas de apuestas. Te pone “juego

	responsable”, pero tú a un adolescente que acaba de ganar 100€ en una apuesta no le puedes decir eso.
<b>SUJETO 22</b>	Ambas. Creo que perjudica por la accesibilidad, es todo súper fácil y ahora, con que tengas un poco de posibilidades, si tienes algo de dinero en el banco puedes jugar y no hace falta ni moverte. Por otro lado, creo que sí que ayuda porque te permite conectar. Antes era “me tengo que ir a la asociación de Móstoles a ver esto”. Esto te permite informarte y a familiares. Muchas veces Internet es muy peligroso porque todo se agranda. Si se sabe utilizar Internet es súper útil, pero el problema es que no se enseña. Es como la educación emocional, ¿Por qué hay tanta ansiedad, ansiolítico, medicación? Porque no se enseña, porque no interesa.
<b>SUJETO 23</b>	Depende de la persona. Ni perjudica ni ayuda. Da más facilidades a la hora de apostar en cuanto al tiempo pero es la persona quien decide qué hacer.
<b>SUJETO 24</b>	Todo depende de cómo se use. Internet no es una herramienta ni buena ni mala, sino que depende del uso. Puede ser parte del problema pero también parte de la solución como encontrar información y apoyos en foros sobre este tema o un lugar donde poder ponerte en contacto con personas que estén pasando por la misma situación. No es ni bueno ni malo, depende mucho de la utilización, de la formación que tienen las personas y de cómo lo utilizan.

### CONCLUSIÓN PREGUNTAS BLOQUE 3. EXPERTOS Y ASOCIACIONES

Comenzamos el análisis con la primera pregunta a nuestros expertos entrevistados, donde preguntamos sobre la existencia de páginas web relacionadas con la ludopatía. Las respuestas han sido muy parecidas, pues todos los sujetos afirman la existencia de dichas páginas web, siendo muy comunes a nivel informativos y también como foros de opinión.

En la segunda pregunta hacemos una mención a los foros, preguntando a los expertos sobre su existencia y el conocimiento que tienen de ellos. Los especialistas nos han afirmado que conocen este tipo de plataformas, sin embargo, no todos las recomiendan, pues realmente no ayudan a los pacientes a su tratamiento, pues no se relacionan con especialistas, sino con personas que también tienen este tipo de trastorno.

Todos los expertos coinciden en la respuesta de la tercera pregunta, donde hablamos de ellos del incremento de los casos en ludopatía gracias a las nuevas tecnologías. Ellos mismos nos afirman

que hay más casos, y que por desgracia, no dejan de aumentar, dado que es más fácil acceder a este tipo de lugares web y jugar cierto dinero, pues no es necesario tenerlo físicamente.

Respecto a la cuarta pregunta, las respuestas vuelven a coincidir, pues los expertos nos han comentado que ha cambiado la edad en la que comienzan las personas a apostar, y que obviamente cada vez hay muchos más jóvenes. Todo ello por la facilidad que tienen a la hora que tienen de acceder a estas plataformas.

Gracias a la quinta pregunta, hemos podido saber que las aplicaciones de apuestas han conseguido captar la atención y el interés -a la vez que el manejo- de los dispositivos electrónicos en personas mayores. Los expertos nos han comentado que las personas que tienen una adicción al juego, harían cualquier cosa por jugar, y más si es de una manera mucho más sencilla y rápida, como a través de las nuevas tecnologías.

La sexta pregunta hace referencia a la existencia de una mayor preferencia a la hora de apostar por Internet. Los expertos coinciden en que sí que la hay en personas más jóvenes, pero que sin embargo, las personas mayores prefieren acudir a sus lugares de siempre.

La mayor parte de los expertos en la pregunta siete, donde preguntamos si las apuestas online han superado las físicas, nos han contestado que sí. Sin embargo, los casinos siguen teniendo una amplia clientela, y sobre todo fija.

Hay una gran diversidad de opinión respecto a la octava pregunta. En esta, preguntamos a los expertos si juegos de la índole de Candy Crush pueden desarrollar un trastorno de ludopatía. Algunos nos decían, sin ninguna duda, que sí, pues son realmente adictivos. Sin embargo, otros nos comentaban que es muy complicado desarrollar tal trastorno, ya que no todo el mundo juega.

Finalmente, en la novena pregunta, los expertos tenían también distintas opiniones. Preguntamos si el uso de Internet ayudaba o perjudicaba al desarrollo de este tipo de trastornos. Algunos piensan que perjudica y, además, gravemente. Otros sin embargo, piensan que depende del uso que se le de, puede ayudar también en cierto modo a pedir ayuda.

### **CONCLUSIÓN GENERAL BLOQUE 3**

El perfil del ludópata afirma tener entre 1 y 15 aplicaciones en sus dispositivos, teniendo su favorita que la utilizan diariamente y el dinero que se gastan oscila entre los 5 a los 1.500 euros al día. La red es uno de los medios que utilizan todos estos sujetos, pero la mayoría tienen aplicaciones para apostar de forma online, los demás, el dinero lo invierten en mejorar juegos o en ganar vidas para ese juego.

Están con estas aplicaciones la mayoría del tiempo posible y dicen haber conocido la existencia de estas aplicaciones y juegos mediante anuncios televisivos o anuncios en internet, y por amigos que se lo han aconsejado o enseñado.

En su dispositivo el sujeto tenía varias aplicaciones, pero para apostar solo tenía el bingo, que era su favorita. Al principio solo la usaba los fines de semana, aunque más tarde la empezó a usar a diario. Y cuando no la podía utilizar se sentía frustrada. Actualmente no tiene ninguna aplicación para jugar al bingo en su móvil.

Fue su marido quien la ayudó a buscar información sobre su problema. Aunque ella nunca ha participado en ningún foro de ayuda, reconoce que internet le ha ayudado a solventar su problema. En los grupos de terapias conoció a más gente con problemas similares.

La conclusión general del bloque sobre los familiares es que Internet perjudica más en el trastorno de la ludopatía. Su ayuda forma parte de los primeros pasos que siguen los familiares a la hora de tener la mayor cantidad de información posible a la hora de ayudar a sus allegados pero finalmente terminan acudiendo a expertos, por lo que todavía predomina una ayuda en presencia física antes que la ayuda cibernética. Para todos los foros todavía no ofrecen la misma ayuda que un psicólogo de forma presencial, u otro tipo de terapias.

Perjudica más que ayuda porque Internet es el principal causante, en muchos casos, del desarrollo de este problema con el juego en los sujetos afectados, por lo que los familiares no tienen ninguna duda a la hora afirmar rotundamente que en una balanza el mundo cibernético se inclina más hacia el lado de perjudicar que hacia el de ayudar.

Aunque algunos de los familiares han utilizado juegos o aplicaciones de apuestas hablan de ellas con mucho respeto y algo de rabia, por lo que solamente lo han probado para tener conocimiento de cómo eran y no porque les haya gustado o atraído en algún momento. Además, creen que seguirán siendo cada vez un problema mayor en aquellos afectados que quieran tratarse y curarse debido a que las nuevas tecnologías no establecen ningún control de edad en los usuarios, facilitan el acceso a los usuarios y la publicidad y pop-ups en las múltiples ventanas que abres cuando entras en Internet invaden el campo visual de los usuarios.

Mediante esta encuesta hemos podido sacar varias ideas claves a la hora de hablar de Internet y asociarlo al trastorno de la ludopatía. En primer lugar, hemos aprendido que existen páginas web informativas y foros en la red. Estos últimos, no son realmente recomendables -según nuestros expertos- pues los afectados tratan directamente con otras personas con ludopatía, no con expertos que puedan ayudarles. También hemos aprendido que, por desgracia, han aumentado los casos en ludopatía gracias a Internet, es por ello por lo que además hemos observado que la edad ha variado, pues cada vez se dan más casos en los jóvenes.

Las personas mayores que sufren este trastorno tienen un mayor interés por las nuevas tecnologías, ya que han descubierto que es una manera de apostar dinero mucho más sencilla. Sin embargo, los

mayores prefieren acudir a su lugar de siempre para apostar, algo que en los jóvenes cambia, pues son ellos los primeros en utilizar las nuevas tecnologías para este fin. Quizás por esto el número de apuestas online haya superado al número de apuestas físicas. También hemos podido comprobar que los juegos como Candy Crush pueden resultar muy adictivos, obviamente para aquellos que juegan a ellos.

En definitiva, el uso de Internet perjudica a la hora del desarrollo de este tipo de trastornos, aunque también -y si se usa adecuadamente- puede resultar de gran ayuda.