

Estimados de Prevalencia Sobre el Juego Patológico en Puerto Rico

*Rachel A. Volberg
GEMINI RESEARCH*

Northampton

Pedro A. Vales

CONSULTORES EN CONDUCTA HUMANA, INC.

San Juan, P.R.

La investigación presentada en este Artículo fue auspiciada por el Departamento de Hacienda del Gobierno de Puerto Rico, al cual estamos agradecidos. De igual forma, queremos agradecer a los residentes de Puerto Rico que fueron entrevistados para esta encuesta. Su contribución ha sido de vital importancia en ampliar nuestros conocimientos sobre variaciones en juegos de azar y en problemas relacionados con el juego a través del mundo.

Abstract

Legal gambling has proliferated internationally and has become a public health issue because of the association between gambling participation and the prevalence of pathological gambling. This paper summarizes the major findings of a prevalence survey of gambling and pathological gambling conducted in Puerto Rico. The prevalence of pathological gambling in Puerto Rico is substantially higher than prevalence rates in any other jurisdiction where similar surveys have been conducted. Gender, age, marital and employment status, regular participation in continuous forms of gambling, starting to gamble at a young age, and having a parent who had gambling problems were found to be major risk factors for pathological gambling in Puerto Rico. The findings provide a baseline for further study into the relationship between socio-economic status, cultural attitudes toward gambling-related difficulties. The findings also raise questions about the impact of methods of data collection on identified prevalence rates of pathological gambling.

INTRODUCCION

La legalización de juegos de azar se ha llevado a cabo a través del mundo entero hasta épocas recientes, con muy poca consideración sobre el impacto negativo potencial que el juego de azar puede tener en los individuos, familias y comunidades. Sin embargo, en los años del 1990, las encuestas de prevalencia del juego de azar han venido a ser un componente esencial en el establecimiento y monitoría de las legislaciones sobre el juego (Volberg & Dickerson, 1996).

Aun cuando las actividades de juegos de azar en Puerto Rico tienen su origen desde el periodo de la colonización española, no es hasta el año 1994 que el Departamento de Hacienda de Puerto Rico toma la iniciativa y auspicia un sistema para los jugadores problemáticos (Programa PODEMOS). Al igual que en muchas otras jurisdicciones, los servicios para jugadores problemáticos en Puerto Rico se establecieron antes de que se desarrollara un estudio empírico sobre la prevalencia de juegos de azar y de problemas de juegos en la Isla.

En el 1997 se llevó a cabo la primera encuesta de prevalencia sobre juegos de azar y problemas de juegos en Puerto Rico. El objetivo principal del estudio fue explorar la extensión y la magnitud del juego legal e ilegal entre la población adulta en Puerto Rico y examinar los diferentes patrones de juegos existentes. El estudio también buscaba establecer una medida base sobre la prevalencia de los problemas asociados con el juego e identificar los tipos de juegos que más dificultades le creaban a la población puertorriqueña.

Lo primero que hacemos en este artículo es presentar una información resumida sobre la evolución del juego legalizado en Puerto Rico. Luego de discutir los métodos utilizados en la recolección de datos para la encuesta, examinamos los patrones de participación y gastos incurridos en juegos de azar en una muestra de 1,506 participantes de 18 años o más de edad en Puerto Rico. Se identificó luego algunas de las diferencias significativas entre jugadores patológicos y jugadores no problemáticos. El artículo concluye con una discusión sobre la importancia de los hallazgos en el campo de la investigación sobre juegos de azar.

La Historia de Juegos de Azar en Puerto Rico

Los puertorriqueños siempre han tenido un gran entusiasmo hacia los juegos de azar y estas actividades constituyen parte esencial de su diario vivir en la Isla (Instituto de Cultura: Archivo General de Puerto Rico, 1997). Una de las actividades de juego de mayor antigüedad en Puerto Rico son las peleas de gallos, actividad recreativa introducida por los españoles y reglamentada por el Gobierno durante muchos años (P.R. Ley 1 del 12 de agosto de 1933; Ley 95 del 30 de junio del 1994). Al momento existen alrededor de 125 galleras a través de todo Puerto Rico y las peleas de gallos se realizan prácticamente todos los días en la Isla. Las carreras de caballos también fueron introducidas a la Isla por los españoles y ha sido reglamentada por el Gobierno de Puerto Rico desde inicio del siglo 20. En el 1910 se legalizaron las carreras de caballos en Puerto Rico, y en el 1956 las apuestas fuera del hipódromo (agencias hípcas) fueron autorizadas por ley. En la actualidad el Hipódromo El Comandante en Canóvanas, Puerto Rico, celebra cinco días de carreras a la semana (P.R. Ley 28 del 10 de marzo de 1910; Ley 149 del 22 de julio de 1956).

Los casinos representan una de las actividades de juego legal más recientes en Puerto Rico, instituidos bajo la Ley de Juegos de Azar del 1948. Prácticamente todos los hoteles turísticos en Puerto Rico tienen casinos, donde los turistas y los puertorriqueños pueden jugar en máquinas tragamonedas y en juegos de mesa como "blackjack", póker, dados y ruleta (P.R. Ley 221 del 15 de mayo de 1948; Ley 90 del 23 de junio de 1956; Ley 185 del 3 de septiembre de 1996).

La primera lotería en Puerto Rico se establece en el 1814 autorizada por el Rey de España. Sin embargo, no fue hasta el 1934 que la lotería en Puerto Rico fue oficialmente instituida. En el 1989 se amplió la lotería con una modalidad de lotería electrónica, conocida como Loto y Pega 3. En la lotería electrónica los jugadores seleccionan sus propios números en una combinación de seis números para Loto y tres números para Pega 3. Todos los juegos de loterías se llevan a cabo semanalmente en Puerto Rico. El juego de Pega 3 se inició en el 1990 y el Loto en el 1991.

Los juegos de caridad, en específico el bingo, fueron legalizados en Puerto Rico en el año 1950 (Ley 242 del 18 de mayo de 1950). Las iglesias y las organizaciones sin fines de lucro con más de diez años de operación en Puerto Rico, son las únicas autorizadas para llevar a cabo actividades de juegos de caridad y cada actividad específica requiere un permiso por separado. Otros juegos de azar en pequeña escala que se realizan en Puerto Rico se conocen como las picas, lo cual es una actividad tradicional que viene de la época de la colonización española. Estas actividades y otras actividades de juegos en pequeñas escalas fueron permitidas bajo una ley en el 1927, la cual ha sido enmendada, por lo menos dos veces, en los años del 1930. Estos juegos son parte de las festividades patronales que se celebran una vez al año en los municipios de Puerto Rico.

Las loterías clandestinas en Puerto Rico incluyen todos los juegos de lotería que no están organizados y autorizados por el Gobierno de la Isla. La bolita es el juego de lotería clandestino más común en la Isla. La bolita es muy similar al juego de Pega 3. Existen variaciones respecto a la forma del juego y a la frecuencia en algunas partes de la Isla. Algunas áreas utilizan las carreras de caballos para determinar el número ganador e inclusive la frecuencia de juego, ya que las mismas se llevan a cabo cinco días en semana. Otros lugares usan el sorteo de Pega 3 (cuatro días en semana) y aún otros utilizan los últimos tres dígitos de la Lotería Tradicional (una vez en semana).

Otros juegos ilegales en Puerto Rico incluyen las apuestas a las carreras de caballos fuera del Hipódromo y de Agencias Hípicas, las quinielas clandestinas, apuestas a las peleas de perros, el juego de gallos fuera de las galleras y el dragueo de autos fuera de pistas autorizadas. El apostar en eventos deportivos y en las máquinas tragamonedas clandestinas constituyen juegos ilegales en Puerto Rico (Capítulo 5, LPRR, Título 15; Capítulo 13 - 17, LPRR, Título 15; Ley 149 del 22 de julio de 1960).

A pesar de la preocupación ciudadana, el juego de azar legalizado es una empresa que va en aumento en Puerto Rico. De acuerdo al Secretario del Departamento de Hacienda de Puerto Rico, Hon. Manuel Díaz Saldaña (1994), las apuestas en juegos de azar lícitos han aumentado 609% en los 24 años entre el año fiscal del 1970 y el año fiscal del 1995, o sea de 343 millones de dólares a 2.6 billones de dólares. El mismo período de un cuarto de siglo evidencia un aumento

de 593% de ingresos generados para el Gobierno de Puerto Rico, procedente de las actividades de juegos de azar lícitos. En el año fiscal del 1970, el Gobierno de la Isla recibió 37 millones de dólares de ingresos debido al juego de azar. En el año fiscal 1995 el Gobierno de Puerto Rico recibió 259 millones de dólares por juegos de azar lícitos.

Prácticamente todas las encuestas sobre el juego de azar y el problema del juego que se han realizado hasta la fecha de hoy son estudios de línea base, donde se evalúa por primera vez este comportamiento en la población (National Council on Problem Gambling, 1997). Las encuestas sobre la prevalencia de línea base proveen estimados sobre el número de personas en la población general, que han experimentado o están experimentando dificultades, para controlar su participación en juegos de azar. De igual manera proveen información acerca de las características demográficas y de la participación de las actividades de juegos de estas personas. Esta información es muy útil en la planificación sobre la accesibilidad de oportunidades de juegos de azar, así como en la planificación de servicios para las personas que tengan problemas con el juego.

La mayor parte de las encuestas sobre juegos de azar y problemas de juegos se han realizado a través del teléfono. Estudios de base sobre el juego de azar y problemas de juegos han sido realizados en 32 jurisdicciones diferentes en los Estados Unidos de América y en Canadá, al igual que en Australia, Nueva Zelandia y en España. Encuestas replicadas basadas en la Escala de Cernimiento sobre el Juego de Azar de South Oaks (SOGS) han sido realizadas en nueve jurisdicciones de América del Norte (National Council on Problem Gambling, 1997).

La mayor parte de las personas que participan en juegos de azar tienden a ser jugadores sociales, que juegan responsablemente, para divertirse y para socializar con amigos y familiares. En términos generales, el concepto de "juego problemático" se refiere a los patrones de comportamiento relativos al juego que compromete, interrumpe o afecta las metas personales, familiares u ocupacionales (National Council on Problem Gambling, 1997). El "juego patológico" se ubica en uno de los extremos de la dimensión de juego problemático y fue inicialmente reconocido como un desorden psiquiátrico en el 1980 (American Psychiatric Association, 1980). Se han hecho cambios recientes a los criterios psiquiátricos sobre

juego patológico, para incorporar investigaciones empíricas, que vinculan el juego patológico con otros desórdenes adictivos, como la dependencia al alcohol y a las drogas. Las características esenciales del juego patológico son: una pérdida periódica o continua de control sobre el juego; un aumento en la intensidad de juego, en la frecuencia de juego y en la cantidad apostada; en la preocupación con el juego y en obtener dinero para jugar, así como mantener su actividad de juego, a pesar de consecuencias negativas (American Psychiatric Association, 1994).

En encuestas de prevalencia se han clasificado a las personas como jugadores problemáticos o probablemente patológicos a base de su respuesta a las preguntas de la Escala de Cernimiento de Juego de South Oaks (Lesieur & Blume, 1987). Los respondedores que han tenido puntuaciones entre tres y cuatro puntos de un total posible de 20 puntos en la Escala han sido clasificados como jugadores problemáticos, mientras que aquellas personas con puntuaciones de cinco o más puntos en la Escala han sido clasificados como jugadores probablemente patológicos. En las encuestas realizadas desde el 1990 se ha incorporado la distinción entre jugadores problemáticos o probablemente patológicos de "por vida" y "actuales". Jugadores problemáticos o probablemente patológicos de "por vida" son individuos que alguna vez en su vida cumplen con los criterios de la Escala de Cernimiento de Juego de South Oaks (SOGS), con relación al juego problemático o patológico. Los jugadores problemáticos o probablemente patológicos "actuales" son individuos que cumplen con los mismos criterios durante el último año.

Las investigaciones realizadas sobre la ejecución de la Escala de Cernimiento de Juego de South Oaks (SOGS) ha demostrado que la escala de "por vida" es muy útil y adecuada, para identificar aquellos jugadores patológicos que experimentan ese desorden. Sin embargo, según esperado la Escala identifica individuos en riesgo a expensas de generar una cantidad sustancial de falsos positivos. La Escala de Cernimiento de Juego de South Oaks "actual" produce menos falsos positivos que la medida de "por vida", pero produce más falsos negativos y por lo tanto, se convierte en una escala más débil para identificar jugadores patológicos en el sentido clínico. A pesar de eso, la mayor eficiencia de la Escala de Cernimiento de South Oaks "actual" la convierte en un instrumento útil, para detectar la proporción

de cambio en la prevalencia de juego problemático y juego patológico a través del tiempo (Abbott & Volberg, 1996).

Contrario a otras jurisdicciones, la encuesta en Puerto Rico se llevó a cabo en una muestra de hogares a través de entrevistas cara a cara, en vez de entrevistas telefónicas. La decisión para recoger los datos a través de entrevistas personales en los diferentes hogares de la muestra de Puerto Rico se basó en la alta proporción de familias que no tenían servicio telefónico o el mismo era privado. Debido a que nosotros no íbamos a tener acceso acerca de una tercera parte de la población de la Isla, nos hubiera sido imposible obtener una muestra representativa de sus residentes a través de una encuesta por teléfono. Además de esa limitación, la encuesta en Puerto Rico tenía que ser llevada a cabo en español, lo cual requería una traducción cuidadosa y validada del cuestionario.

La encuesta en Puerto Rico se realizó en siete etapas. Las mismas incluyen el diseño de muestreo, la traducción del cuestionario al español y en forma independiente del español al inglés, el desarrollo de una prueba piloto para probar la claridad y entendimiento del cuestionario, el completar 1,506 entrevistas a través de las comunidades por participantes de 18 años o más de edad, la codificación y el análisis de los datos y la preparación del informe final para el Departamento de Hacienda de Puerto Rico.

M E T O D O

Participantes

El estudio realizado incluyó una muestra de 1,506 participantes, los cuales representaban 1,506 familias o unidades de vivienda en Puerto Rico. La muestra se excedió por seis (6) participantes de la muestra estimada con un 2.5% de error tolerable, la cual era de 1,500 participantes o unidades familiares. El tamaño de la muestra se determinó usando como base las 880,900 familias estimadas en Puerto Rico para el año de 1990. Las unidades familiares fueron seleccionadas en forma aleatoria como parte de un diseño de muestreo doblemente estratificado a base de tamaño del municipio y de lugar de residencia. En cada unidad familiar seleccionada se escogió para

la entrevista a la persona mayor de 18 años de edad y cuyo cumpleaños era el más próximo a la fecha exacta de la entrevista. En caso de que ese participante estuviera ausente, la selección recayó sobre el segundo miembro de la familia mayor de 18 años de edad y cuyo cumpleaños vendría a ser el más próximo a la fecha de entrevista. En solo 45 unidades familiares no se logró hacer la entrevista, lo cual produce una tasa de participación de 97%, que es considerada como excelente. Estas unidades familiares fueron sustituidas por otras unidades seleccionadas aleatoriamente dentro del mismo contexto demográfico y residencial.

Diseño de Muestreo

El diseño de muestreo de doble estratificación se realizó en primer lugar por criterios demográficos o tamaño del municipio y en segundo lugar por el área o lugar de residencia en términos urbanos rurales. Los 78 municipios de Puerto Rico fueron clasificados en tres categorías, a saber: Areas Metropolitanas (con una población de 90,000 habitantes o más); Municipios Grandes (con una población entre 40,000 y 90,000 habitantes); Municipios Pequeños (con una población menor de 40,000 habitantes). Cada categoría demográfica tiene una proporción diferente de residentes urbanos y rurales. En los 10 municipios clasificados como áreas metropolitanas, el 94.2% de las familias residen en zonas urbanas y el 5.8% en zonas rurales. En los 10 municipios clasificados como municipios grandes el 75.7% eran residentes urbanos y el 24.3% residentes rurales. Los restantes 58 municipios clasificados como pequeños, el 45.3% eran urbanos y el 54.7% rurales. La muestra obtenida se comparó con la población de Puerto Rico en tres dimensiones de género, edad y procedencia urbano rural, usando una prueba de "Chi-cuadrado". No hubo diferencias significativas y los valores obtenidos fueron prácticamente cero en todas las comparaciones. La información demográfica fue provista por la Junta de Planificación del Gobierno de Puerto Rico, Oficina del Censo (1997).

Tabla 1

Distribución Porcentual de la Población de Puerto Rico por Tamaño Demográfico y Area de Residencia y Distribución Numérica del Diseño de Muestreo con Doble Estratificación

PUERTO RICO TOTAL

MUNICIPIOS	URBANA	RURAL	TOTALES
Metropolitanos (N=10)	94.2	5.8	43.7
Municipios Grandes (N=10)	75.7	24.3	14.9
Municipios Pequeños (N=58)	45.3	54.7	41.4
Totales (78)	71.2	28.8	100.0

DISEÑO DE MUESTRA (+/-2.5% DE ERROR

MUNICIPIOS	URBANA	RURAL	TOTALES
Metropolitano (N=3)	618	38	656
Municipios Grandes (N=3)	169	55	224
Municipios Pequeños (N=8)	280	340	620
Totales (14)	1,067	1,067	1,500

Fuente:
Oficina del Censo, Junta de Planificación,
Gobierno de Puerto Rico,
San Juan, P.R. 1997.

Instrumento

La Escala de Cernimiento de South Oaks (SOGS) está basada en los criterios diagnósticos sobre el juego patológico. Los ítems de ponderación en la Escala (SOGS) incluyen preguntas acerca de ocultar evidencia sobre la participación en juego de azar, gastar más tiempo y dinero en juegos que lo programado, discutir con otros miembros de la familia en relación al juego y tomar dinero prestado de una variedad de fuentes para jugar o para pagar deudas de juego. Al desarrollar la Escala (SOGS) se sometieron a prueba de Confiabilidad y Validez de ítems específicos, al igual que el instrumento en su totalidad, en grupos diversos, incluyendo empleados de hospitales, estudiantes universitarios, convictos en instituciones penales y pacientes en programas de tratamiento al abuso de sustancias y de alcohol (Lesier & Blume, 1987). El instrumento para la encuesta en Puerto Rico consistía de tres secciones. La primera sección incluyó preguntas relacionadas con trece (13) tipos diferentes de juegos de azar, legales e ilegales, que estaban disponibles para los residentes de Puerto Rico. A los respondedores en la encuesta se les preguntó si alguna vez habían participado en cada uno de los diferentes tipos de juegos de azar, si lo habían hecho durante el año pasado y si habían participado, por lo menos una vez a la semana, en esa actividad de juego. Se les pidió también a los respondedores, que estimaran sus gastos mensuales en cada uno de los juegos en que habían participado durante el año pasado. La segunda sección del instrumento estaba compuesta por ítems relacionados con la participación de juegos de "por vida" y juegos "actuales" de la Escala de Cernimiento de Juego de South Oaks (SOGS). La tercera sección del instrumento estaba constituida por preguntas sobre datos demográficos.

Traducción del Instrumento

Para la encuesta en Puerto Rico, el instrumento fue traducido al español por la firma ATABEX, Especialistas en Traducciones, Inc. Esta compañía estaba originalmente establecida en Washington, D.C. La traducción del instrumento en español fue examinada y analizada por tres expertos, incluyendo a la Dra. Olga Elena Resumil, Catedrática de Derecho Penal e Investigadora Científica de la Facultad de Derecho de la Universidad de Puerto Rico; Dr. Nelson Miranda, Catedrático Asociado de Sociología y Métodos de Investigación de

la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Cayey y por el Dr. Rubén Vélez, Profesor de Psicología Clínica y Métodos de Investigación de la Universidad Interamericana de Puerto Rico. A estos expertos se les pidió que evaluaran la exactitud de la traducción del instrumento y ponderaran el contenido de las preguntas. Hubo un consenso de más de 90% entre los expertos en relación a los ítemes del instrumento.

El instrumento en español fue nuevamente traducido al inglés por la Corporación TRENDS, la cual contrató los servicios del Dr. José Sánchez Lugo, Profesor de Educación en la Universidad del Sagrado Corazón en Santurce, Puerto Rico y de la Profa. Sara Santiago, M.S., Profesora de Consejería Educativa en la Universidad Metropolitana de Río Piedras, Puerto Rico. Ambos profesores tienen experiencia en investigación y evaluación en la Administración de Servicios de Salud Mental y Contra la Adicción (ASSMCA) y ambos cursaron sus estudios graduados en universidades norteamericanas. Estos expertos no tenían acceso a la versión original del instrumento en inglés. La traducción realizada por TRENDS Corp. fue revisada por la Dra. Rachel A. Volberg y el Dr. Pedro A. Vales, quienes determinaron que la misma correspondía al contenido del instrumento original en el idioma inglés.

RESULTADOS

Prueba Piloto del Instrumento: Versión en Español

Se realizó una prueba piloto del instrumento en 50 hogares escogidos al azar en diferentes municipios de la Isla. El objetivo de la prueba piloto consistía en probar la efectividad de la traducción y garantizar que la versión final del instrumento fuera clara y comprensible. La confiabilidad de la Escala de Cernimiento al Juego de South Oaks (SOGS) ha sido corroborada y validada en inglés. Sin embargo, para corroborar que la versión en español usada en Puerto Rico funcionaba adecuadamente, se hizo una prueba de confiabilidad de los datos obtenidos en la prueba piloto.

El Dr. Rubén Vélez García hizo un análisis de confiabilidad de los datos obtenidos en la prueba piloto. Al preparar este análisis, el Dr. Vélez agrupó los datos del instrumento en quince (15) contextos diferentes, excluyendo las variables sociodemográficas. Los primeros 13 grupos respondían a preguntas sobre los tipos de juegos. Los otros dos grupos, uno estaba constituido de ítemes de la Escala de

Cernimiento al Juego de South Oaks que tenía 20 ítems y el otro de ítems misceláneos. Todos los demás tenían entre cinco (5) y siete (7) ítems. El análisis de confiabilidad fue llevado a cabo con cada uno de los 15 grupos específicos y con el instrumento en su totalidad, ya que éste era el instrumento principal de medición.

El análisis de confiabilidad inicial sobre los datos de la prueba piloto reflejó que el coeficiente "alpha" fue de .50 para el instrumento en su totalidad y .89 para el grupo de la Escala de Cernimiento al Juego de South Oaks. Los trece (13) grupos individuales obtuvieron un coeficiente con valor de cero (0). En términos generales, .70 es considerado como un buen índice de confiabilidad (Litwin, 1995). El análisis de confiabilidad sobre la prueba piloto reflejó que la Escala de Cernimiento al Juego de South Oaks tenía una confiabilidad bien alta, mientras que los otros grupos del instrumento, así como el instrumento en su totalidad tenían una confiabilidad más baja que lo aceptable.

El examen de los trece (13) grupos particulares y del instrumento en su totalidad identificó un elemento común responsable por los niveles bajos de confiabilidad. Fue consistente el que las preguntas responsables por la reducción del nivel "alpha" de la prueba de confiabilidad tenían que ver con los gastos (inversión) de dinero en el juego. El Dr. Rubén Vélez volvió a examinar los niveles de confiabilidad de la prueba piloto excluyendo las preguntas sobre inversión en el juego. El coeficiente "alpha" obtenido subió a .82 para el instrumento en su totalidad, lo cual es un valor excelente. El valor "alpha" por cada uno de los 13 grupos sobre actividades de juegos aumentó a .50, lo cual es muy adecuado dado la limitación de la cantidad de ítems en cada uno de los grupos. Basado en este análisis concluimos que la versión en español del instrumento es altamente confiable, con excepción de las preguntas que tienen que ver con los gastos (inversión) en el juego. Las respuestas a estas preguntas deben ser consideradas con cuidado.

Juegos de Azar en Puerto Rico

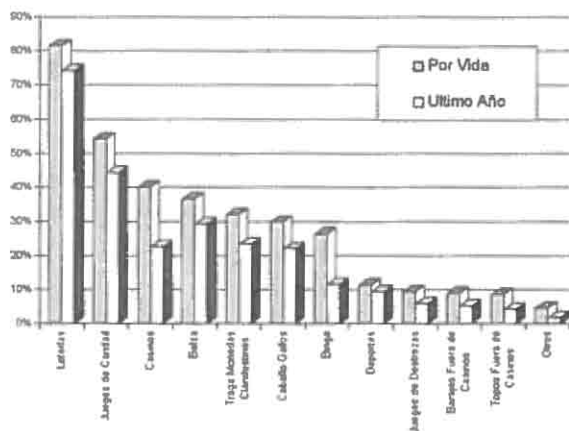
En cada una de las encuestas sobre juegos de azar y problemas con el juego realizadas en Norte América se encontró, que la mayoría de los participantes reconocieron haber participado en una o más de las actividades de juegos incluidas en el instrumento. En los Estados Unidos, la proporción de participantes que alguna vez han participado en juegos de azar varía de 64% en Mississippi en el 1996 hasta el

92% en Nueva Jersey en el 1989 (Volberg, 1997; Volberg & Steadman, 1989). En el 1997 se encontró que el 93% de los participantes en Puerto Rico indicaron que habían participado en una o más de las 13 actividades de juegos incluidas en el instrumento.

La participación de "por vida" en juegos de azar entre los participantes puertorriqueños fue mayor en las loterías, juegos de caridad (excluyendo el bingo) y los casinos. La tasa de participación en juegos de "por vida" fue también alta para los juegos ilegales de la bolita, tragamonedas fuera de casino, las apuestas a los caballos y a peleas de gallos y en juegos de bingos. La tasa de participación de "por vida" en otros tipos de juegos, entre los puertorriqueños, fue considerablemente más baja.

El 88% de los participantes en la encuesta de Puerto Rico que alguna vez han participado en juegos de azar también lo hicieron el año pasado. La participación en juegos durante el año pasado fue más alta en los juegos de loterías, juegos de caridad, casinos, bolita, tragamonedas, carreras de caballos y peleas de gallos, bingos y otros juegos. El patrón de participación en juegos de azar en Puerto Rico, en el cual se ubica la mayoría de los participantes (61%), que juegan por lo menos una vez a la semana o con mayor frecuencia, en por lo menos una actividad de juego, es diferente a lo encontrado en otras jurisdicciones donde se ha realizado la encuesta. La tasa de participación semanal en juegos de azar en otras jurisdicciones en Estados Unidos varía de un 7% en Mississippi a un 38% en Lousiana (Volberg, 1995, 1997).

Gráfica 1



Gastos en Juegos

La información relacionada a los gastos en juegos en Puerto Rico tiene que ser ponderada cuidadosamente. Ello responde al índice bajo de "alpha" encontrado en estos ítemes, a través del examen de confiabilidad en la prueba piloto. El análisis realizado con los datos sobre gastos de juegos, que se presentan en el informe tiene el objetivo de confirmar la importancia relativa que los participantes le dan a los diferentes tipos de juegos en Puerto Rico, y no como un método para calcular en forma exacta los gastos incurridos por los participantes en cada actividad de juego en particular.

Un ajuste importante que se hizo con relación a los datos sobre gastos de juegos en Puerto Rico consistió en excluir la información de ocho participantes que reclamaron invertir grandes cantidades de dinero en los casinos en un mes típico. El ajuste se hizo por dos razones. En primer lugar, los gastos informados de estas ocho personas representaban un impacto extraordinario en el análisis realizado sobre gastos de juegos en la totalidad de la muestra. En segundo lugar, al examinar las características demográficas de estos ocho participantes nos creó duda sobre la veracidad de su reclamo. Los ocho participantes aludidos eran hombres, de edad mediana, divorciados o separados, procedentes de lugares fuera de Puerto Rico, viviendo en zonas metropolitanas y reclamando un ingreso anual por debajo de los \$15,000. Sin embargo, estos participantes reclamaron gastar \$20,000 o más en los casinos durante un mes típico. El ajuste realizado consistió en calcular los gastos en casinos de estas ocho personas como cero.

La Tabla 2 presenta los gastos mensuales reportados en los diferentes tipos de juegos de azar en Puerto Rico. De igual forma presenta la proporción de cada tipo de gastos dentro del total de gastos mensuales ajustados en juegos de azar. En esta tabla se incluye solamente aquellos gastos mensuales en juegos que excedieron el 1% del total de gastos mensuales.

Tabla 2
Gastos Mensuales en Juegos de Azar reportados
en Puerto Rico

	Gastos Mensuales \$	Por Ciento del Total %
	(N=1,506)	
Caballos y Gallos	74,711	27.9
Casino	50,388	18.8
Loterías	47,805	17.9
Otros	20,807	7.8
Bolita	17,131	6.4
Deportes	15,638	5.8
Juegos de Barajas	12,374	4.6
Juegos de Caridad	8,257	3.1
Maquinitas Traga Monedas	8,050	3.0
Bingo	4,953	1.8
Juegos de Topos	4,255	1.6
Juegos de Destrezas	2,894	1.1
Totales	267,263	100.0

mensual), que los que estaban desempleados, amas de casa, retirados o incapacitados (\$112.72 mensual). Por último, los participantes con ingreso familiar de \$50,000 o más informaron gastar significativamente ($p \leq .01$) más dinero en juegos de azar (\$1,308.89 mensual), que los participantes que tenían ingresos familiares inferiores (entre \$191.97 y \$106.86 al mes).

Siguiendo los criterios establecidos para clasificar a los participantes que tienen dificultades asociadas al juego, se clasificaron

La Tabla 2 refleja que tres actividades específicas son responsables del 65% del total de gastos de juegos informados. Los gastos incurridos en carreras de caballos y peleas de gallos representan más de una cuarta parte del total invertido (28%). Los gastos mensuales en los casinos representan otros 19% y los gastos en las loterías representan otros 18% del total de gastos mensuales en juegos. Los gastos mensuales en otros tipos de juegos son significativamente más bajo y ninguno representa una proporción que exceda el 10% del gasto total.

En la mayor parte de las jurisdicciones sólo una pequeña proporción de los participantes (entre 5% y 10%) informaron haber gastado cantidades relativamente altas en juegos de azar en un mes típico. El 27% de los participantes en Puerto Rico informaron gastar \$100 o más en juegos de azar durante un mes típico. Esta proporción sobrepasa dos veces la proporción de jugadores problemáticos y probablemente patológicos identificados en cualquier otra jurisdicción. El grupo de jugadores problemáticos y probablemente patológicos en Puerto Rico es responsable del 90% de los gastos mensuales reportados en juegos de azar.

Los jugadores problemáticos y probablemente patológicos en Puerto Rico tienen una probabilidad significativamente mayor ($p \leq .01$) a ser varones (62.8%) y divorciados o separados (21.3%), que otros participantes cuya inversión era menor. De igual forma, estos jugadores problemáticos y probablemente patológicos tienen una probabilidad significativamente mayor ($p \leq .01$) de haberse graduado de escuela superior (79.7%), de estar empleados (72.9%) y de tener un ingreso familiar anual de \$25,000 o más (14.0%), que otros participantes pertenecientes a grupos con menor inversión en el juego ($p \leq .05$). Los hombres en Puerto Rico consideraron que ellos gastan más del doble en juegos de azar durante un mes típico, que lo que gastan las mujeres (\$257.19 vs. \$101.46). Los participantes que no se graduaron de escuela superior (20.3%) informaron gastar significativamente ($p \leq .01$) menos dinero en juegos de azar (\$102.48 mensual), que los que tenían diploma de escuela superior o estudios universitarios (\$199.63 mensual).

Los participantes que estaban empleados informaron gastar significativamente ($p \leq .01$) más dinero en juegos de azar (\$258.49

a los entrevistados en Puerto Rico como jugadores problemáticos, aquellos que tuvieron puntuaciones de tres a cuatro puntos en la Escala de Cernimiento al Juego de South Oaks de "por vida". Los participantes en Puerto Rico que tuvieron una puntuación de cinco o más en la Escala de Cernimiento al Juego de South Oaks de "por vida" fueron clasificados como jugadores probablemente patológicos. Los participantes en Puerto Rico que tuvieron puntuaciones de tres a cuatro puntos en la Escala de Cernimiento al Juego de South Oaks "actual" fueron clasificados como jugadores problemáticos "actuales" y aquellos, cuyas puntuaciones eran cinco o más se les clasificó como jugadores probablemente patológicos "actuales". El 7.4% (+/- 1.3%) de los participantes en Puerto Rico fueron clasificados como probablemente patológicos de "por vida". En adición, el 6.4% (+/- 1.2%) tuvieron puntuaciones que los identificaba como jugadores problemáticos de "por vida". Además, en Puerto Rico, el 6.8% (+/- 1.3%) de los participantes tuvieron puntuaciones que los identificaba como jugadores probablemente patológicos "actuales" y el 4.4% (+/- 1.0%) como jugadores problemáticos "actuales".

Comparación entre Jugadores No Problemáticos y Jugadores Patológicos en Puerto Rico

Al igual que en otras jurisdicciones, existen diferencias entre los jugadores no problemáticos y los jugadores probablemente patológicos en Puerto Rico. Los jugadores probablemente patológicos en Puerto Rico tienen una probabilidad significativamente mayor ($p \leq .01$) a ser varones entre las edades de 21 a 54 años, mientras los jugadores no problemáticos tienden a ser mujeres y a tener más de 55 años de edad. Aún cuando dos de cada tres jugadores en Puerto Rico son casados, los jugadores probablemente patológicos son más propensos a estar divorciados o separados que los jugadores no problemáticos. Por el contrario, los jugadores no problemáticos tienen una mayor probabilidad ($p \leq .01$) de ser viudos o de nunca haberse casado, en comparación con los jugadores probablemente patológicos. Los jugadores probablemente patológicos tienen una mayor probabilidad ($p \leq .01$) de estar empleados, en comparación con los jugadores no problemáticos y a tener un ingreso familiar que sobrepasa los \$50,000 al año. Los jugadores probablemente patológicos en la

Isla son significativamente más jóvenes ($p \leq .01$) que los jugadores no problemáticos y reconocen haber empezado a jugar a una edad más temprana.

Los jugadores probablemente patológicos en Puerto Rico tienen una probabilidad significativamente mayor ($p \leq .01$) que los jugadores no problemáticos, de haber participado en la mayoría de los juegos incluidos en la encuesta. Estos son: apuestas en los casinos, juegos de barajas, carreras de caballos y peleas de gallos, maquinitas tragamonedas, juegos de destrezas, juegos de topes, deportes y en la bolita. Los jugadores no problemáticos, al igual que los jugadores probablemente patológicos, tienen la misma probabilidad de comprar números de loterías y de haber jugado bingo. Los jugadores no problemáticos tienen una mayor probabilidad, que los jugadores probablemente patológicos, de haber participado en juegos de caridad, excluyendo el bingo. Estas diferencias también fueron observadas en los patrones de juegos del último año.

Los jugadores probablemente patológicos en Puerto Rico tienen una probabilidad significativamente mayor ($p \leq .01$) que los jugadores no problemáticos, de participar en juegos de azar una vez por semana o con mayor frecuencia. Los jugadores probablemente patológicos tienen una probabilidad significativamente mayor ($p \leq .01$) a participar en tipos de juegos continuos que se caracterizan por ciclos rápidos en las apuestas. Estos incluyen apostar en las carreras de caballos y peleas de gallos, la bolita, máquinas tragamonedas clandestinas, en los casinos, en los deportes, en los juegos de barajas fuera de los casinos y en los juegos de destrezas. Los jugadores no problemáticos tienen mayor probabilidad, que los jugadores probablemente patológicos, a identificar los juegos de loterías como su forma preferida de juego. Los jugadores probablemente patológicos identificaron en forma significativa sus preferencias en juegos, señalando las apuestas en los casinos y en las carreras de caballos y las peleas de gallos.

Aún cuando los gastos en cada uno de los tipos de juegos de azar, excepto juegos de caridad, son significativamente mayores para los jugadores probablemente patológicos que para los jugadores no problemáticos en Puerto Rico, la mayor diferencia en el promedio de gastos mensuales se observó en las carreras de caballos y peleas de gallos y en los casinos. También se observaron diferencias substanciales entre los jugadores probablemente patológicos y los jugadores no problemáticos en los gastos en loterías y en los deportes.

Tabla 3

Datos Demográficos de Jugadores No-Problemáticos y Jugadores Problemáticos en Puerto Rico

		Jugadores No-Problemáticos %	Jugadores Problemáticos %	
		(N=1,190)	(N=207)	
Género	Masculino	46.92	62.8	**
	Femenino	53.1	37.2	
Edad	18-20	5.2	3.9	*
	21-29	17.6	21.3	
	30-54	52.1	58.0	
	55 o más	25.1	16.9	
Grupo Étnico	Puertorriqueños	96.9	89.4	**
	Continetales	1.8	4.5	
	Otros	1.3	6.0	
Estado Marital	Casados(as)	63.4	60.4	**
	Viudos(as)	5.1	1.9	
	Divorciados (as) Separdos(as)	11.1	21.3	
	Nunca se ha casado	20.3	16.4	
Educación	Menos de Esc. Superior	25.0	20.3	
	Escuela Superior o más	75.0	79.7	
Empleo	Empleado	52.5	72.	**
	Desempleado	5.4	6.3	
	Otros	42.1	20.8	
Ingreso	Menos de \$15,000	43.1	44.9	**
	\$15,000 a \$25,000	30.4	28.7	
	\$25,000 a \$50,000	23.9	14.0	
	\$50,000 o más	2.6	12.4	
Edad Promedio		42.7	40.2	*
Edad Promedio de Inicio en el Juego		21.2	17.9	**

* Significativo ($p \leq .05$)

**Altamente significativo ($p \leq .01$)

El promedio de gastos mensuales en juegos de azar es tres veces mayor en los jugadores probablemente patológicos que en los jugadores no problemáticos en Puerto Rico.

Existen otras diferencias significativas entre jugadores no problemáticos y jugadores probablemente patológicos en la Isla. Una diferencia importante es la edad, en la cual se inician en el juego. Los jugadores no problemáticos comienzan a jugar a una edad promedio de 21 años, mientras que la edad promedio en que los jugadores probablemente patológicos empiezan a jugar es significativamente menor, o sea a los 18 años de edad ($p \leq .01$). Los jugadores probablemente patológicos se distinguen en forma significativa de los jugadores no problemáticos porque tienden a sentirse nerviosos en relación al juego y porque perciben que uno o ambos padres tenían problemas con el juego. Los jugadores probablemente patológicos tienen una probabilidad significativamente más alta ($p \leq .01$) que los jugadores no problemáticos, de invertir tres o más horas en cada actividad de juego (45.2% vs. 9.7%), de haber perdido \$100 o más en un solo día (28.7% vs. 8.4%) y de viajar 15 millas o más para participar en juegos de azar (19.1% vs. 10.9%).

DISCUSION

Los hallazgos de la encuesta sobre juegos de azar en Puerto Rico tienen implicaciones para el desarrollo de programas de servicios y de política pública, que en la actualidad se están llevando a cabo a través del mundo. Los datos de la encuesta en Puerto Rico sugieren además, áreas de gran interés en el campo de la investigación científica sobre juegos de azar. Estas incluyen el rol del estatus socioeconómico en la prevalencia de juego patológico y el impacto de diferentes métodos de recolección de datos para identificar tasas de prevalencia.

Las tasas de prevalencia de "por vida" y "actuales" en Puerto Rico son más altas que las tasas de prevalencia en cualquier otra jurisdicción de los Estados Unidos. Estas tasas de prevalencia en Puerto Rico son también más altas que las tasas de prevalencia para jugadores probablemente patológicos encontradas en las provincias de Canadá, Australia, Nueva Zelandia y Europa (Abbott & Volberg, 1996; Becoña, 1996; Dickerson, Baron, Hong & Cottrell, 1996; Ladouceur, 1996).

Tasas de prevalencia similares a Puerto Rico han sido encontradas solamente en dos grupos étnicos específicos. Estos son,

los Maoris en Nueva Zelanda y los Indios Americanos en Dakota del Norte (Abbott & Volberg, 1996; Volberg, 1993; Volberg & Silver, 1993).

Una cantidad sustancial de estos dos grupos étnicos fueron encuestados como parte de estudios más amplios sobre juego de azar y juego problemático, en Nueva Zelanda en el 1991 y en Dakota del Norte en el 1992. La encuesta nacional en Nueva Zelanda incluyó una muestra al azar de 3,933 participantes y una muestra adicional de 120 personas que tenían antepasados Maoris o de las Islas del Pacífico. La encuesta en Dakota del Norte incluyó una muestra aleatoria de 1,517 participantes y una muestra adicional de 400 indios americanos (principalmente Sioux y Chippewa), procedentes de los cuatro condados que tenían la proporción mayor de Indios Americanos como residentes.

Todos los participantes en Nueva Zelanda y la mayoría de los participantes en Dakota del Norte fueron entrevistados por teléfono, sin embargo un grupo limitado de los Indios Americanos censados en Dakota del Norte (N=72) fueron entrevistados persona a persona por entrevistadores que a su vez eran indios americanos. Al igual que el instrumento usado en Puerto Rico, el usado para censar todos los participantes en Nueva Zelanda y en Dakota del Norte contenía tres áreas principales, a saber: preguntas relacionadas con la participación en diferentes actividades de juego, la Escala de Cernimiento al Juego de South Oaks de "por vida" y "actual" y preguntas relativas a datos demográficos.

A pesar de las grandes diferencias entre las poblaciones indígenas a través del mundo existen similitudes en las condiciones de vida de muchos de esos grupos. La pobreza, el desempleo y la dependencia en sistemas de asistencia social son condiciones comunes y frecuentes en estas poblaciones. Muchos de estos grupos han estado expuestos a un historial de colonización y de política de explotación económica. Muchos de ellos aún mantienen una condición de desventaja en términos socioeconómicos. Al igual que otros grupos indígenas, los Maoris y los Indios Americanos tienen niveles relativamente bajos de educación formal y de ingreso familiar. Estos grupos también tienen unas tasas de desempleo altas, niveles altos de mortalidad y abuso de drogas. En un análisis subsiguiente de los datos de Nueva Zelanda y Dakota del Norte, los participantes caucásicos de Nueva Zelanda fueron comparados con los participantes Maoris y así mismo, los participantes caucásicos de Dakota del Norte fueron comparados con los Indios Americanos (Volberg & Abbott,

1997). Comparados con los caucáseos en ambas jurisdicciones, los Maoris en Nueva Zelandia y los Indios Americanos en Dakota del Norte tenían una probabilidad significativamente mayor de participar en juegos de azar semanalmente y reconocieron gastar grandes cantidades de dinero en actividades de juego durante un mes típico. Los Maoris y los Indios Americanos tuvieron unas tasas de prevalencia de “por vida” y “actuales” significativamente mayor, en términos de juegos patológicos y juegos problemáticos, que los caucáseos de ambas jurisdicciones.

La Tabla 4 refleja las tasas de prevalencia de “por vida” y “actuales” de juegos probablemente patológicos en Puerto Rico, al igual que en los Indios Americanos de Dakota del Norte, los Maoris de Nueva Zelandia y los caucáseos de estas dos últimas jurisdicciones. El tamaño del grupo de participantes Maoris en Nueva Zelandia e Indios Americanos en Dakota del Norte refleja la inclusión de grupos minoritarios en la muestra aleatoria de los participantes en cada jurisdicción. La tabla refleja que las tasas de prevalencia de Aporvida@ y Aactuales@ de juego patológico y problemático en Puerto Rico son similares a las tasas de prevalencia entre los Indios Americanos de Dakota del Norte y los Maoris en Nueva Zelandia, pero significativamente mayores que las tasas de prevalencia de los participantes caucáseos en estas jurisdicciones.

Tabla 4
Comparación entre las tasas de Prevalencia para Nueva Zelandia, Dakota del Norte y Puerto Rico

Tasas de Prevalencia	Puerto Rico %	Caucáseos de Dakota del Norte	Nativos Americanos en Dakote del Norte %	Nativos Americanos en Dakote del Norte %	Maoris de Nueva Zelandia %
	(N=1,506)	(N=1,465)	(N=434)	(N=3,456)	(N=323)
“Por Vida”					
Problemático	6.4	2.5	7.1	3.0	8.7
Probablemente Patológico	7.4	0.8	7.1	1.7	5.9
Total “Por Vida”	13.8	3.3	14.2	4.7	14.6
Actuales					
Problemático	4.4	1.3	5.8	1.4	4.6
Probablemente Patológico	6.8	0.5	6.5	0.6	2.2
Total Actual	11.2	1.8	12.3	2.0	6.8

1997). Comparados con los caucáseos en ambas jurisdicciones, los Maoris en Nueva Zelandia y los Indios Americanos en Dakota del Norte tenían una probabilidad significativamente mayor de participar en juegos de azar semanalmente y reconocieron gastar grandes cantidades de dinero en actividades de juego durante un mes típico. Los Maoris y los Indios Americanos tuvieron unas tasas de prevalencia de “por vida” y “actuales” significativamente mayor, en términos de juegos patológicos y juegos problemáticos, que los caucáseos de ambas jurisdicciones.

La Tabla 4 refleja las tasas de prevalencia de “por vida” y “actuales” de juegos probablemente patológicos en Puerto Rico, al igual que en los Indios Americanos de Dakota del Norte, los Maoris de Nueva Zelandia y los caucáseos de estas dos últimas jurisdicciones. El tamaño del grupo de participantes Maoris en Nueva Zelandia e Indios Americanos en Dakota del Norte refleja la inclusión de grupos minoritarios en la muestra aleatoria de los participantes en cada jurisdicción. La tabla refleja que las tasas de prevalencia de Aporvida@ y Aactuales@ de juego patológico y problemático en Puerto Rico son similares a las tasas de prevalencia entre los Indios Americanos de Dakota del Norte y los Maoris en Nueva Zelandia, pero significativamente mayores que las tasas de prevalencia de los participantes caucáseos en estas jurisdicciones.

Tabla 4
Comparación entre las tasas de Prevalencia para Nueva Zelandia, Dakota del Norte y Puerto Rico

Tasas de Prevalencia	Puerto Rico %	Caucáseos de Dakota del Norte	Nativos Americanos en Dakote del Norte %	Nativos Americanos en Dakote del Norte %	Maoris de Nueva Zelandia %
	(N=1,506)	(N=1,465)	(N=434)	(N=3,456)	(N=323)
“Por Vida”					
Problemático	6.4	2.5	7.1	3.0	8.7
Probablemente Patológico	7.4	0.8	7.1	1.7	5.9
Total “Por Vida”	13.8	3.3	14.2	4.7	14.6
Actuales					
Problemático	4.4	1.3	5.8	1.4	4.6
Probablemente Patológico	6.8	0.5	6.5	0.6	2.2
Total Actual	11.2	1.8	12.3	2.0	6.8

Se ha sugerido que, contrario a las clases altas y medias, las clases trabajadoras o bajas representan subculturas, donde el juego de azar es una actividad socialmente aprobada que provee cierto estatus a sus participantes (Volberg, Reitzes & Boles, 1997). Al igual que las tensiones, que son parte de las formas de vida de las clases bajas o trabajadoras, los juegos de azar representan una oportunidad retante para vencer el sistema, obtener alguna acción, demostrar sus propias destrezas y ganar prestigio entre los amigos. En estos contextos, el juego de azar es ampliamente aprobado. La participación en juegos, al igual que los gastos en los mismos, tiende a ser substancialmente mayor en estas subculturas, por lo tanto, las tasas de prevalencia del juego probablemente patológico van a ser substancialmente mayores en estas jurisdicciones que en otras jurisdicciones, donde estos grupos representan una proporción menor de la población general. Como consecuencia sugerimos la hipótesis, que las altas tasas de prevalencia en juegos patológicos y problemáticos entre los Indios Americanos de Dakota del Norte, los Maoris en Nueva Zelandia y los participantes de Puerto Rico, surgen del papel que tiene el juego de azar en culturas de mucha pobreza.

El Impacto de la Metodología en las Tasas de Prevalencia

Uno de los asuntos importantes en los estudios de prevalencia de juegos de azar y juegos problemáticos consiste en la metodología de recolección de datos que se utilice y su impacto en identificar la prevalencia de juegos probablemente patológicos. Algunos investigadores han sugerido que las encuestas por teléfono subestiman la prevalencia real de juego probablemente patológico, ya que existe la posibilidad de que alguien en el hogar esté escuchando la entrevista realizada (Lesieur, 1994). Esta posibilidad asume que otra persona esté escuchando en otra extensión telefónica o, que pueda interpretar las preguntas a base de lo que el entrevistado responde.

Por otro lado, investigaciones realizadas sobre diferencias en tasas de autorrevelación relacionadas con encuestas sobre tipos sensitivos, como la depresión y las prácticas personales de salud, no respaldan la noción de que los métodos usados para recoger los datos pueda introducir errores o predisposiciones en los mismos (Hochstim,

1967; Wells, Burnham, Leake & Robins, 1988). Evidencias similares han surgido en el campo de investigación sobre juegos de azar. Por ejemplo, no se encontró diferencias significativas en las tasas de información personal sobre uso y abuso de drogas y alcohol, grado escolar, salud física, ansiedad psicológica, desórdenes de comer ni dificultades relacionadas con el juego, cuando adolescentes de escuela superior fueron censados a través del teléfono y a través de un cuestionario donde ellos escribían sus contestaciones (Winters, Stinchfield & Fulkerson, 1993). En adición, una encuesta reciente en Suecia, con 3,000 participantes entre las edades de 15 a 74 años, reflejó que no habían diferencias significativas en la participación de juegos de azar ni en las tasas de prevalencia de juego problemático, cuando se compararon los resultados obtenidos a través de un cuestionario enviado por correo con las entrevistas obtenidas a través del teléfono (Abbott, Ronnberg & Volberg, 1997).

Es posible que las excepcionalmente altas tasas de prevalencia de juego probablemente patológico, tanto de "por vida" como "actuales", identificadas en Puerto Rico, sea el resultado del método usado al recoger los datos. Los participantes entrevistados en persona pueden estar en mayor disposición de reconocer comportamientos sociales indeseables y esto puede conducir a una mayor concordancia con los ítemes en la Escala de Cernimiento al Juego de South Oaks (SOGS). Se requiere mayor investigación para determinar si las entrevistas "cara a cara" producen tasas significativamente diferentes de aceptación de las preguntas sobre el juego problemático, que las encontradas a través de cuestionarios enviados por correo o de entrevistas por teléfono.

Otra posible explicación consiste en que las tasas de prevalencia de juego probablemente patológico sean substancialmente mayores, entre grupos marginados y de mucha pobreza, como los Maoris en Nueva Zelandia y los Indios Americanos de Dakota del Norte en los Estados Unidos. De nuevo, mayor investigación y análisis es requerido para determinar si las tasas de prevalencia sobre juego probablemente patológico son substancialmente mayores entre grupos de extrema pobreza que entre participantes de un estatus socioeconómico más alto.

Conclusión

El impacto de las dificultades relacionadas al juego puede ser sustancial, no sólo para los individuos con el problema, pero para los familiares y las comunidades. Los jugadores patológicos experimentan ansiedad física y psicológica, así como reflejan tasas de depresión, dependencia al alcohol y a las drogas e ideas suicidas. Los familiares de los jugadores patológicos experimentan abuso físico y psicológico, hostigamiento y amenazas de cobradores y acreedores. Otros impactos significativos incluyen las consecuencias observadas en los patronos, acreedores, compañías de seguros, agencias de servicios sociales y en los sistemas de justicia criminal y civil.

Por lo general, el primer paso que toman los gobiernos como respuesta a un problema social emergente es estimar el número de personas que puedan estar en necesidad de asistencia, como resultado de la política pública gubernamental o de actividades específicas promovidas. El próximo paso consiste en desarrollar una gama de servicios para las personas afectadas y sus familiares. Ante el surgimiento de la legalización extensa de juegos de azar en los años del 1980 y 1990, los diferentes gobiernos a través del mundo entero se han movido hacia la implantación de medidas para educar la ciudadanía, los profesionales de intervención y los operadores de lugares de juegos de azar, acerca de las dificultades relacionadas con el juego.

El estudio realizado en Puerto Rico representa la primera evaluación comprensiva hecha en la Isla sobre las tasas de juegos de azar y de juegos problemáticos. Los datos de la encuesta proveen introspección de alto valor para el desarrollo de política pública y de esfuerzos de planificación en Puerto Rico. Será de gran importancia en el futuro, que todas las personas involucradas en el juego legal en Puerto Rico, continúen esfuerzos coordinados para desarrollar programas y servicios a la ciudadanía que experimenta dificultades relacionadas con el juego y para prevenir aumentos en las tasas de prevalencia de juego patológico

- Abbott, M.W., & Volberg, R.A. (1996). The New Zealand National Survey of Problem and Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*. 12: 143-160.
- Abbott, M.W., Ronnberg, S., & Volberg, R.A. (1997). *Some Major Conclusions from the Pilot Study of Gambling and Problem Gambling In Sweden*. Report to the Sweden Ministry of Health and Social Affairs.
- American Psychiatric Association (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Third Edition*. Washington, D.C., Author.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Fourth Edition*. Washington, D.C., Author.
- Becoña, E. (1996). Prevalence surveys of problem and pathological gambling in Europe: The cases of Germany, Holland and Spain, *Journal of Gambling Studies*. 12: 179-192.
- Díaz Saldaña, M. (1994). *Report by the Secretary of the Treasury of Puerto Rico to the House of Representatives in relation to Project 1116*. San Juan, Puerto Rico (19 de marzo de 1994).
- Dickerson, M.G., Baron E., Hong M., & Cottrell, D. (1996). Estimating the extent and degree of gambling-related problems in the Australian population: A national survey, *Journal of Gambling Studies*. 12: 161-178.
- Hochstim, J.R. (1967). A critical comparison of three strategies of collecting data from households, *Journal of the American Statistical Association*. 62: 976-987.
- Instituto de Cultura: Archivo General de Puerto Rico (1997). *Expedientes históricos e informativos relacionados al juego de azar sin publicar*. San Juan, P.R.
- Ladouceur, R. (1996). Prevalence of pathological gamblers in Canada and related issues, *Journal of Gambling Studies*. 12: 129-142.
- Lesieur, H.R. (1994). Epidemiological surveys of pathological gambling: Critique and suggestions for modification, *Journal of Gambling Studies*. 10: 385-398.
- Lesieur, H.R., & Blume, S.B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of

pathological gamblers, *American Journal of Psychiatry*. 144: 1184-1188.

Litwin, M.S. (1995). *How to measure survey reliability and validity*. Thousand Oaks: Sage Publications.

National Council on Problem Gambling (1997) . *Problem and pathological gambling in America: The national picture*, Report prepared by the Research and Public Policy Committees of the National Council on Problem Gambling.

Puerto Rico Planning Board (1974). *Study of Gambling in Puerto Rico*. Area of Planning, Economy and Social Programs, San Juan, Puerto Rico.

Vales, P.A. (1997). *Three years analysis of the performance of the helpline of Programa PODEMOS (1994-1996)*. Report to the Puerto Rico Department of the Treasury.

Volberg, R.A. (1993). *Gambling and problem gambling among Native Americans in North Dakota*, Report to the North Dakota Department of Human Services.

Volberg, R.A. (1997). *Gambling and problem gambling in Mississippi*, Report to the Mississippi Council on Compulsive Gambling. Social Research Report Series 97-1. Social Science Research Center, Mississippi State University.

Volberg, R.A. (1995) *Wagering and problem wagering in Louisiana*. Report to the Louisiana Economic Development and Gaming Corporation.

Volberg, R.A., & Abbott, M.W. (1997). Gambling and problem gambling among Indigenous peoples, *Substance Use and Misuse*. 32 (11).

Volberg, R.A., & Dickerson M.G. (1996). *Journal of Gambling Studies*. Special issue on international prevalence studies and related treatment developments. Vol. 12, N. 2.

Volberg, R.A., & Silver, E. (1993). *Gambling and problem gambling in North Dakota*, Report to the North Dakota Department of Human Services, Division of Mental Health.

Volberg, R.A., & Steadman, H.J. (1989). Prevalence estimates of pathological gambling in New Jersey and Maryland, *American Journal of Psychiatry*, 146: 1618-1619.

- Volberg, R.A., Reitzes, D.C., & Boles, J. (1997). Exploring the links between gambling, problem gambling and self-esteem. *Deviant Behavior*. 18: 321-342.
- Wells, K.B., Burham, M.A., Leake, B., & Robins, L.N. (1988). Agreement between face-to-face and telephone administered versions Of the depression section of the NIMH diagnostic interview schedule, *Journal of Psychiatric Research*. 22: 207-220.
- Winters, K.C., Stinchfield, R.D., & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale, *Journal of Gambling Studies*. 9: 63-84.