

XV
CONGRESO
INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA
ADMINISTRACIÓN
E
INFORMÁTICA





CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

CARACTERÍSTICAS EN EL CONSUMO DE JUEGOS DE AZAR Y PREVALENCIA AL JUEGO EN JÓVENES UNIVERSITARIOS: LOTERÍA NACIONAL, PRONÓSTICOS DEPORTIVOS Y CASINOS

Área de Investigación: Mercadotecnia

AUTORES

Dra. Judith Cavazos Arroyo 1

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

Teléfonos: (22) 229-94-00 ext. 7132

Correo electrónico: judith.cavazos@upaep.mx

Fax: (22) 2299400 ext. 7582

Mtra. Ana Paola Sánchez Lezama 2

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

Teléfonos: (22) 229-94-00 ext. 7132

Correo electrónico: anapaola.sanchez01@upaep.edu.mx

Fax: (22) 2299400 ext. 7582

Dra. Ruth Cavazos Arroyo 3

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

Teléfonos: (22) 229-94-00 ext. 7132

Correo electrónico: ruth.cavazos@upaep.mx

Fax: (22) 2299400 ext. 7582

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

RESUMEN

CARACTERÍSTICAS EN EL CONSUMO DE JUEGOS DE AZAR Y PREVALENCIA AL JUEGO EN JÓVENES UNIVERSITARIOS: LOTERÍA NACIONAL, PRONÓSTICOS DEPORTIVOS Y CASINOS

Área de investigación: Mercadotecnia

En esta investigación se compararon características sociodemográficas, el comportamiento de juego, uso de alcohol y drogas, y diferencias entre juego patológico y no patológico respecto a jugadores exclusivos de sorteos de la lotería nacional y pronósticos deportivos (LP), exclusivos de casinos (CA) y ambos tipos (LPCA) de jugadores. Se desarrolló un estudio cuantitativo, transversal y correlacional con 394 estudiantes del área de negocios en una universidad mexicana. Las 3 categorías del nivel de prevalencia al juego (sin problema de juego, jugador problemático, jugador patológico probable) fueron obtenidas al aplicar el instrumento South Gambling Screen-SOGS (Lesieur y Blume, 1987) en su versión en español incluyendo adaptaciones de Oliveira y Araujo (2001). Se demostró que las mujeres juegan más en LP, entretanto los hombres prefieren el consumo en casinos (valor p de $\chi^2 < 0.01$) y tienden más el juego patológico. La edad no difiere entre los 3 grupos de consumidores, y tampoco entre las 3 categorías de nivel de prevalencia al juego (Prueba de Kruskal Wallis, valor p de $\chi^2 > 0.05$). Los jugadores que apuestan en las 3 variedades presentan mayor tendencia a responder afirmativamente las preguntas de diagnóstico patológico en la escala SOGS y arriesgan más frecuentemente en casinos y pronósticos deportivos; además, apuestan mayores cantidades en un día (más de \$1,000) (valor p de Gamma < 0.005) y exhiben mayor riesgo de desarrollar una patología. Los consumidores de LP presentan la prevalencia más baja de jugadores patológicos. Mayor proporción de jugadores exclusivos de casinos afirman ser ganadores cuando perdieron o utilizan tiempo escolar o de trabajo para apostar (valor p de $\chi^2 < 0.05$). Sólo el 3.3% del total de los jugadores ha pedido ayuda a familiares, amigos o profesionales para abandonar el juego; por lo tanto es necesario fomentar la creación y difusión de programas de ayuda.

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Palabras clave: consumo adictivo, juego patológico, juegos de azar

PONENCIA

CARACTERÍSTICAS EN EL CONSUMO DE JUEGOS DE AZAR Y PREVALENCIA AL JUEGO EN JÓVENES UNIVERSITARIOS: LOTERÍA NACIONAL, PRONÓSTICOS DEPORTIVOS Y CASINOS

Área de investigación: Mercadotecnia

1. Introducción

El estudio del comportamiento de consumo involucra aspectos psicológicos, sociales, culturales e incluso biológicos relacionados con el ciclo del consumo vinculado a diferentes productos y agentes presentes en el mercado. Dentro de esta diversidad, el consumo desmedido puede llegar al extremo de un comportamiento compulsivo generando una adicción en la que los consumidores pierden el control e incluso sus acciones pueden tener consecuencias dañinas para su persona y para quienes los rodean (Schiffman y Lazar, 2001). El consumo adictivo es un estado del ser que no termina de ser comprendido (Hirschman, 1992). El consumo adictivo involucra amplias categorías de consumo compulsivo incluyendo entre otros, el consumo patológico de juegos de azar (O'Guinn y Faber, 1989). En México, el número de permisos para instalar casas de juego se ha incrementado en los últimos años generando nuevos consumidores que, si bien pueden encontrar nuevas formas de entretenimiento, también pueden caer en un estado de prevalencia de juego patológico derivado de un consumo adictivo.

Si bien, el consumo vinculado a los juegos en casinos, bingos y otros centros de entretenimiento puede afectar adictivamente a cualquier grupo de consumo, los jóvenes son un grupo frecuentemente estudiado, por ejemplo Lesieur et al. (1991), encontraron que los

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

estudiantes universitarios presentaban un porcentaje de juego problema y patológico entre cuatro y ocho veces más alto que el de los adultos y David et al. (2008) identificaron niveles significativos de prevalencia al juego en estudiantes universitarios en Singapur. Además, otros estudios (Jacobs, 1989; Marlatt et al., 1988; Krahn, 1991) muestran que hay un gran riesgo de que la presencia de un desorden contribuya a desarrollar otros por lo que, desde las perspectivas psiquiátrica y social existe la necesidad de identificar la tasa de prevalencia de distintos grupos poblacionales para adoptar medidas de prevención y atender los casos existentes y, desde la perspectiva del marketing comprender mejor el comportamiento y consumo compulsivo a fin de desarrollar estrategias preventivas relacionadas con el sobreconsumo y sus desórdenes. Algunos temas a ser estudiados en el contexto mexicano acerca del juego y sus diferentes tipos, incluyen diferencias en género, edad y carrera de los estudiantes; problemas familiares relacionados con el juego; cantidades apostadas; riesgo de generar un comportamiento patológico de juego y la relación con el uso de alcohol y drogas.

En este sentido, el objetivo general de esta investigación consistió en analizar el consumo de juegos de azar a través de lotería nacional, pronósticos deportivos y casinos en relación a una tipología de consumo sustentada en la prevalencia al juego. Además, los objetivos específicos buscaron: 1) Comparar las características sociodemográficas, el comportamiento de juego, uso de alcohol y drogas respecto a jugadores exclusivos de sorteos de la lotería nacional y pronósticos deportivos, exclusivos de casinos y ambos tipos de jugadores y 2) Examinar las diferencias entre juego patológico y no patológico de estudiantes universitarios por su tipo de juego.

2. Revisión de la literatura

Faber y O'guinn (1987) consideran que el consumo compulsivo es disfuncional y se presenta cuando el comportamiento en el consumo está orientado a mejorar la autoestima pero éste resulta inapropiado, excesivo y claramente nocivo para la vida de los involucrados. En el

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

comportamiento compulsivo, el daño puede ser financiero (Faber y O'guinn, 1992), emocional (Valence, d'Ástous y Fortier, 1988) o comportamental (Ridgway et al., 2008) y los desórdenes pueden clasificarse dentro de un continuum que va entre los de control-impulso hasta los de compulsión-obsesión. El juego problema es clasificado dentro de los de control-impulso (Black et al., 2005; Ridgway et al., 2008) de hecho, el juego problema es definido como un comportamiento orientado al consumo persistente y recurrente a los juegos de azar que involucra la pérdida de control del juego, con deterioro progresivo del desorden y con continuidad a pesar de las consecuencias negativas (American Psychiatric Association, 1994).

Existen varias tipologías en cuanto al juego en casinos y otros juegos de azar en relación con los jugadores. Kusyszyn (1978) por ejemplo, los caracteriza desde los profesionales hasta los compulsivos agudos mencionando en cada tipo su relación con el dinero, el tiempo, si existen personas afectadas y sus sentimientos con el juego. Custer y Milt (1985) los categorizan como sociales, profesionales y patológicos. Estos últimos pueden ser dependientes, compulsivos o asociados a una enfermedad psíquica. McCormick y Taber (1987) los clasificaron en función de sus características psicológicas y sociales definiéndolos como de carácter obsesivo, compulsivos y de alta compulsividad. Moody (1990) los clasifica en relación al tiempo, las motivaciones, el control y las consecuencias de sus juegos por lo que son tipificados como serios, dependientes y compulsivos. En general, las clasificaciones van desde un extremo de no jugadores y jugadores sociales hasta los jugadores altamente compulsivos.

De acuerdo con Black et al. (2006) la causa de juego patológico es desconocida. El juego problema o patológico es un problema de salud con severas consecuencias negativas (Jiménez-Murcia et al., 2009). La tasa de prevalencia en la población adulta se encuentra entre uno y tres por ciento en Estados Unidos y Europa (Cunningham-Williams et al., 2005), algunos estudios revelan que suele iniciar a edades tempranas (Dell, Ruzicka y Palisi, 1981; Ladouceur, Dubé y Bujold, 1994) y la experiencia muestra que conforme los juegos de azar se hacen más populares, es más fácil identificar patrones de tipo patológico (Oliviera y Araujo, 2001).

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Se han desarrollado varios instrumentos para medir el nivel de prevalencia a los juegos de azar (IGB, DSM-III, DSM-IV, CCSM, SOGS, DISIII). Uno de estos instrumentos es el South Oaks Gambling Screen (SOGS) desarrollado por Lesieur y Blume en 1987 y es aún ampliamente utilizado incluso con adaptaciones (SOGS-M, SOGS-R). Este instrumento se basó en el DSM-III y su mayor crítica se ha centrado en la suposición que hace en que existen dos grupos bien diferenciados: los jugadores normales y los patológicos (Dickerson, 1993). Pese a esto es considerado un instrumento confiable (coeficiente test-retest=0.71, alpha de Cronbach=0.97, validez convergente=0.94 y con una validez discriminante aceptable).

3. Delimitación del estudio y método

Para esta investigación se hizo una revisión de la oferta de entretenimiento de la lotería nacional, los pronósticos deportivos y de los casinos que operan en la ciudad de Puebla, México. Hacia el segundo semestre del año 2009, en la ciudad operaban siete casinos (dos Play City, dos Caliente, un Winpot, un Yak & Sports Book y un Cash), además de contarse con una amplia oferta de expendedores de lotería nacional y pronósticos deportivos.

Diseño de la investigación. Se desarrolló un estudio cuantitativo, transversal y correlacional ya que se examinó la relación entre variables como factores demográficos y de comportamiento a los juegos de azar con el tipo de jugadores considerados en este estudio, en términos correlacionales (Hernández et al., 2010).

Muestreo. Los sujetos de estudio de esta investigación empírica fueron estudiantes universitarios. Se seleccionaron las carreras de la escuela de negocios de una universidad privada localizada en la ciudad de Puebla y orientada a un nivel socioeconómico de clase media (C, Cm y C+), además se obtuvo una muestra no probabilística bajo la técnica de muestreo por cuotas, resultando una muestra de 494 estudiantes bajo una confianza del 96% y un error del 4%; de las cuales se utilizaron un total de 394 después de eliminar los estudiantes con valores perdidos en alguna variable.

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Instrumento. Se aplicó el instrumento South Gambling Screen-SOGS (Lesieur y Blume, 1987) en su versión en español incluyéndose las adaptaciones realizadas por Oliveira y Araujo (2001) para su estudio en Brasil. Esto es: datos demográficos, frecuencia de juego, monto apostado, comportamiento de juego, comportamiento de búsqueda de ayuda y uso de alcohol y drogas. La técnica de obtención de datos fue la encuesta personal por intercepción, utilizándose diferentes zonas de uso común dentro de las instalaciones del campus para la aplicación del instrumento. En la tabla 1 se presentan las variables examinadas, así como su escala de medición.

4. Análisis de resultados

La prueba chi cuadrada de Pearson fue utilizada para comparar el tipo de jugador (consumidores exclusivos de sorteos de la lotería nacional y pronósticos deportivos, exclusivos de casinos y consumidores de ambos tipos) respecto a: género; carrera; presencia de problemas de juego en familiares o personas cercanas; búsqueda de ayuda por comportamiento en el juego; percepción de consumo tabaco, alcohol y otras drogas; conducta de juego. El estadístico chi cuadrada prueba la importancia estadística de la asociación observada entre las variables, donde la hipótesis nula (H_0) establece que no hay asociación entre ellas (Malhotra, 2008). Los supuestos de la prueba chi cuadrada probados para poder utilizarla en el análisis fueron: a) muestra aleatoria, como en toda prueba de hipótesis (Garson, 2009a), b) independencia de observaciones (Garson, 2009a); las observaciones no son independientes cuando el gran total es mayor que el número de sujetos, c) en tablas de 2*2 se requiere que todas las celdas tengan un valor esperado de 5 o más, el valor esperado en el 80% de las celdas en tablas más grandes, debe ser 5 o más pero no deben existir celdas con conteos (frecuencias observadas) igual a cero. La prueba exacta de Fisher en tablas I*J se aplicó cuando no se cumplió algún supuesto de la prueba chi cuadrada de Pearson (Garson, 2009a,b y Rosner, 2006). Al existir asociación, la fuerza de la relación entre dos variables nominales fue medida por el coeficiente V de Cramer (Garson, 2009c).

XV

CONGRESO INTERNACIONAL DE CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Tabla 1. Escala de las variables medidas

V. dependientes	Categorías	Escala	V. dependientes	Categorías	Escala
Tipo de jugador	Lotería Nacional y pronósticos deportivos	Nominal	Monto máximo apostado en un día cualquiera	\$100 o menos	Ordinal
Género	Casinos			Entre \$101 - \$500	
	Ambos			Entre \$501 - \$1,000	
	Hombre	Nominal		Más de \$1,000	
Carrera	Mujer	dicotómica	Presencia de problemas de juego en personas cercanas	Familiar	Nominal
	Economía y financieras (Contaduría y alta dirección, Economía, Administración financiera y bursátil)	Nominal		Pareja o cónyuge	
	Administración y comerciales (Mercadotecnia, Administración de empresas, Comercio internacional)			Amigo(a) o persona importante en su vida	
	Servicios (Administración de instituciones, Gastronomía)			Familiar y pareja o cónyuge	
Semestre	1 a 10	Ordinal		Familiar y amigo(a) o persona importante en su vida	
Prevalencia (Clasificación SOGS)	Sin problema de juego	Ordinal	Petición de ayuda	Nadie / ninguno	
	Jugador problemático			No	Nominal
	Jugador patológico probable		Edad	Si	dicotómica
Percepción de consumo de:			Ítems de la escala SOGS:	Razón	Razón
Alcohol	No	Nominal	Regreso para recuperar el dinero perdido	No	Nominal
	Si	dicotómica	Afirmar ser ganador cuando se pierde	Si	dicotómica
Tabaco	No	Nominal	Problemas con el juego	No	Nominal
	Si	dicotómica	Jugar más de lo planeado	Si	dicotómica
Tranquilizantes	No	Nominal	Criticado por la forma de jugar	No	Nominal
	Si	dicotómica	Sentimiento de culpabilidad por la forma de jugar	Si	dicotómica
Inhalantes	No	Nominal	Pensamiento de incapacidad de parar de jugar	No	Nominal
	Si	dicotómica	Ocultación del juego a personas importantes	Si	dicotómica
Hachís y marihuana	No	Nominal	Discusión por la forma de manejar el dinero	No	Nominal
	Si	dicotómica	Las discusiones han sido por los juegos de azar	Si	dicotómica
Anfetaminas	No	Nominal	Préstamo de dinero sin pagarlo	No	Nominal
	Si	dicotómica	Pérdida de tiempo escolar o de trabajo por el juego	Si	dicotómica
Anabólicos	No	Nominal	Procedencia del dinero prestado para jugar o pagar deudas	Casa de empeño	Nominal
	Si	dicotómica		Pareja o cónyuge	dicotómica
Cocaína	No	Nominal		Otros parientes	Nominal
	Si	dicotómica		Banco, compañías de préstamos o uniones de crédito	dicotómica
Éxtasis	No	Nominal		Tarjetas de crédito	Nominal
	Si	dicotómica			dicotómica
Heroína	No	Nominal		Prestamistas	Nominal
	Si	dicotómica		Vender objetos personales o familiares	dicotómica
Frecuencia de juego en:				Cuenta de cheques	Nominal
Lotería nacional	Nunca	Ordinal		Línea de crédito con un familiar	dicotómica
	Una vez al mes			Línea de crédito en un casino	Nominal
	Una vez cada quince días o más				dicotómica
Pronósticos deportivos	Nunca	Ordinal			
	Una vez al mes				
	Una vez cada quince días o más				
Casinos	Nunca	Ordinal			
	Una vez al mes				
	Una vez cada quince días o más				



CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Se realizó la comparación del tipo de jugador respecto a las siguientes variables: semestre, monto máximo total apostado en un día, nivel de prevalencia al juego (clasificados como: sin problema de juego, jugador problemático y jugador patológico probable) y frecuencia de juego. Este análisis se llevó a cabo con el coeficiente Gamma de Goodman y Kruskal. El coeficiente de correlación no paramétrico Gamma de Goodman–Kruskal mide la relación bivariada entre una variable ordinal y una nominal (Richards et al., 2007). Davis (1971) propuso los siguientes intervalos para su interpretación: 0.01 a 0.09 – asociación insignificante; 0.10 a 0.29 – asociación baja; 0.30 a 0.49 – asociación moderada; 0.50 a 0.69 – asociación substancial; 0.70 o mayor – asociación muy fuerte.

A través del análisis de varianza de un factor (ANOVA por sus siglas en inglés) o la prueba de Kruskal-Wallis, se contrastó la edad respecto a los tres grupos de jugadores. La técnica estadística ANOVA examina las diferencias entre las medias de 2 o más poblaciones (Malhotra, 2008), en la que se consideran los siguientes supuestos; a) las muestras provienen de poblaciones normales, b) los grupos presentan la misma varianza, c) independencia de las observaciones, d) la variable dependiente es métrica (Rosner, 2006). La alternativa no paramétrica del ANOVA de un factor es la prueba de Kruskal-Wallis (Rosner, 2006). Dicha prueba es empleada para comparar medianas entre dos o más muestras (H_0 : la mediana de las k muestras son iguales vs H_a : no todas las k medianas son iguales), cuando la distribución en los grupos no es normal o los datos son ordinales (Rosner, 2006); es decir, cuando no se cumplen los supuestos del ANOVA. El procedimiento de la prueba de Kruskal-Wallis sólo es aplicable si los tamaños de muestra en cada grupo son mayores o iguales a 5; si alguno de los tamaños de muestra es < 5 , éstas deben ser combinadas o utilizar tablas especiales de tamaños de muestra pequeños deben ser usadas (Rosner, 2006).

5. Resultados

En la tabla 2 se presentan las características sociodemográficas por tipo de jugador. La proporción de mujeres (45.1%) fue significativamente mayor en los juegos de lotería nacional y pronósticos que en casinos o ambos (valor $p < 0.01$); una mayor proporción de hombres

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

(46.5%) juega en casinos (Tabla 2). Los estudiantes de las carreras económico-financieras y los del área de servicios, prefieren consumir significativamente en los casinos (valor $p < 0.01$); aquellos del área de administración y comerciales juegan más en la lotería nacional y pronósticos deportivos (valor $p < 0.01$) (Tabla 2). La proporción de estudiantes en los 3 grupos de jugadores no difiere significativamente por semestre (Tabla 2).

Al analizar la edad se deduce que las muestras de los 3 grupos de jugadores y de los grupos de prevalencia de juego patológico, no provienen de poblaciones normales (Tabla 3). Al ser los tamaños de muestra en cada grupo de jugadores mayores o iguales a 5 (Tabla 3), la prueba de Kruskal-Wallis fue utilizada para comparar la edad.

La mediana de edad es muy similar entre los jugadores exclusivos de la lotería nacional y pronósticos deportivos, aquellos exclusivos de casinos y lo que apuestan en ambos (valor $p > 0.05$) (Tabla 4). Los estudiantes presentan una edad mínima de 17 años y una máxima de 38 años. Los jugadores patológicos probables no difieren significativamente en edad respecto a aquellos que no presentan problema o aquellos que son jugadores problemáticos (valor $p > 0.05$) (Tabla 4).



CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Tabla 2. Distribución de jugadores de lotería nacional y pronósticos deportivos, casinos y ambos por género, carrera y semestre

	Lotería nacional y pronósticos deportivos		Casinos		Ambos		Chi cuadrada		V de Cramer	
	n=144	%	n=135	%	n=115	%	valor	valor p	valor	magnitud
Género							23.409	0.000**	0.244**	baja
Femenino	106	45.1	61	26.9	68	28.9				
Masculino	38	23.9	74	46.5	47	29.6				
Carrera							14.730	0.005**	0.137**	baja
Economico - financieras	19	30.2	33	52.4	11	17.5				
Administración y comerciales	73	42.2	48	27.7	52	30.1				
Servicios	52	32.9	54	34.2	52	32.9				
							Gamma de Goodman-Kruskal			
							valor	valor p	magnitud	
Semestre							-0.023	0.684	insignificante	
1	21	30.4	26	37.7	22	31.9				
2	7	41.2	3	17.6	7	41.2				
3	27	38.6	26	37.1	17	24.3				
4	6	42.9	2	14.3	6	42.9				
5	33	36.7	39	43.3	18	20.0				
6	2	14.3	6	42.9	6	42.9				
7	27	40.3	16	23.9	24	35.8				
8	4	40.0	2	20.0	4	40.0				
9	13	40.6	13	40.6	6	18.8				
10	4	36.4	2	18.2	5	45.5				

** significativa con alpha de 0.01

* significativa con alpha de 0.05

El historial familiar de adicción al juego no fue significativamente diferente entre los 3 grupos de jugadores (Estadístico exacto de Fisher = 16.131, valor p = 0.065). La pareja o cónyuge, ha presentado problemas de adicción al juego en un mayor porcentaje (50%) en los jugadores de lotería nacional y pronósticos deportivos; así como en aquellos que también apuestan en casinos. Los jugadores de casinos reportan un problema de adicción con más énfasis (60%) en sus familiares y amigos (o personas importantes); sin embargo, dichas diferencias no son significativas (valor p > 0.05).

En la figura 1 se muestra la frecuencia del tipo de jugador respecto al mayor monto apostado en un día cualquiera. Los jugadores de la lotería nacional y pronósticos deportivos apuestan significativamente una menor cantidad en un día de juego, con respecto a los otros 2 grupos (Figura 1); tal asociación es moderada (Gamma de Goodman-Kruskal = 0.457, valor p = 0.000). No obstante, aquellos estudiantes que consumen las tres categorías, lotería nacional,

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

pronósticos deportivos y casinos, son los que arriesgan más dinero (más de \$1,000 pesos mexicanos) (Figura 1).

Por otro lado, los resultados muestran que sólo el 3.3% del total de jugadores (n=394) ha pedido ayuda a amigos, familiares o algún profesional para dejar de jugar juegos de azar. Aún cuando los estudiantes que juegan en las 3 categorías, representan la mayor proporción de individuos que han pedido ayuda (4.3%), en comparación a un 2.1% de jugadores exclusivos de la lotería nacional y pronósticos deportivos y un 3.7% de aquellos que asisten exclusivamente a casinos; no existe diferencia en la proporción de estudiantes que buscan ayuda, respecto a los 3 tipos de jugadores (Estadístico exacto de Fisher = 1.232, valor p = 0.600).

Tabla 3. Resultados de la prueba de Kolmogorov– Smirnov sobre el ajuste de las variables a una distribución normal

Característica	Grupos de jugadores		
	Lotería nacional y pronósticos deportivos n=144	Casinos n=135	Ambos n=115
Edad	0.000**	0.000**	0.000**
Edad	Sin problema de juego n=306	Jugador problemático n=42	Jugador patológico probable n=46
	0.000**	0.030*	0.009**
Edad	Grupos de jugadores patológicos probables		
	Lotería nacional y pronósticos deportivos n=10	Casinos n=14	Ambos n=22
	0.222	0.356	0.079

Datos son valores p

Ho: la variable se distribuye normal

**significativa con alpha de 0.01

* significativa con alpha de 0.05

Tabla 4. Resultados de la prueba de Kruskal-Wallis para examinar la diferencia en la edad por tipo de jugador
Rango medio de edad/ mediana, por tipo de jugador

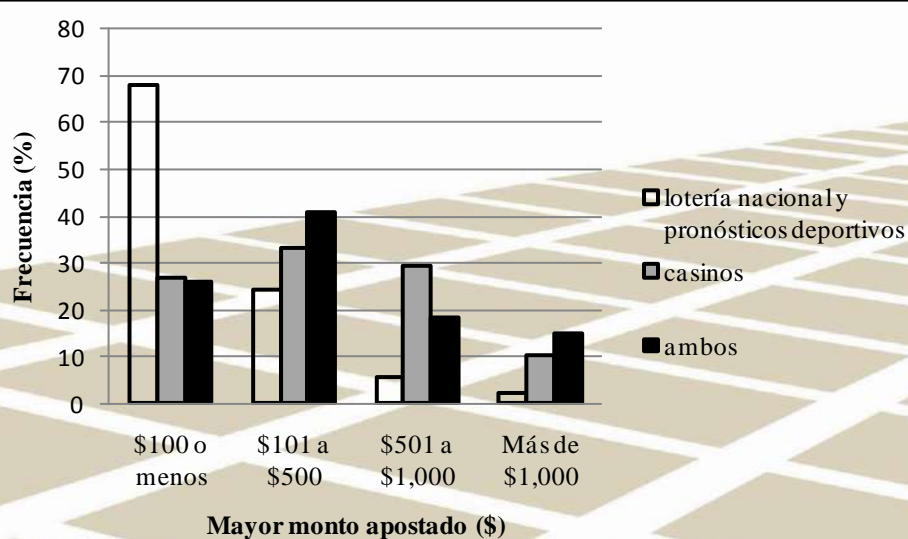
Característica	Lotería nacional y pronósticos deportivos			chi cuadrada	valor p +
	deportivos n=144	Casinos n=135	Ambos n=115		
Edad	194.01/20.500	197.26/21.000	202.15/21.000	0.336	0.846
Edad	Sin problema de juego			chi cuadrada	valor p +
	sin problema de juego n=306	Jugador problemático n=42	Jugador patológico probable n=46		
Edad	197.08/20.000	185.68/20.5000	211.05/21.000	1.137	0.566

+Ho: La mediana de edad en las 3 muestras es igual vs. Ha: no todas las 3 medianas de edad son iguales

**significativa con alpha de 0.01

* significativa con alpha de 0.05

Figura 1. Frecuencia del tipo de jugador por monto jugado en un día cualquiera en sorteos de la lotería nacional, pronósticos deportivos y/o casinos



XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

En la figura 2 se presenta la percepción afirmativa de los 3 tipos de jugadores, respecto al consumo de tabaco, alcohol y drogas. Más del 80% de los jugadores en los 3 grupos, considera que una persona adicta a los juegos de azar, consume tabaco y alcohol (Figura 2); pero no se encontró una diferencia significativa entre los 3 grupos de jugadores en relación a la percepción de consumo de alcohol, tabaco y drogas (valor p del estadístico chi cuadrada > 0.05). En contraste, los jugadores de lotería nacional y pronósticos deportivos muestran una mayor tendencia a opinar (28.50%) que una persona adicta al juego consume tranquilizantes, en comparación con los jugadores exclusivos de casinos (15.60%) y de ambos juegos (20.00%). Dicha asociación es baja (V de cramer = 0.134, valor p < 0.05) pero estadísticamente significativa (Chi cuadrada = 7.108, valor p < 0.05).

La detección de jugadores patológicos fue establecida de acuerdo al criterio definido por Lesieur y Blume (1987) al aplicar el instrumento SOGS; éste clasifica a los jugadores por nivel de prevalencia al juego en: 1) sin problema de juego, 2) jugador problemático y 3) jugador patológico probable. La proporción de jugadores patológicos probables fue baja en los 3 grupos de jugadores, pero significativamente diferente (Gamma de Goodman-Kruskal = 0.247, valor p < 0.005); existiendo 19.1% de jugadores patológicos en aquellos que juegan en la lotería nacional y frecuentan casinos en contraste con el 6.9% de los que juegan exclusivamente en la lotería nacional y pronósticos, y un 10.4% de los que asisten únicamente a casinos.

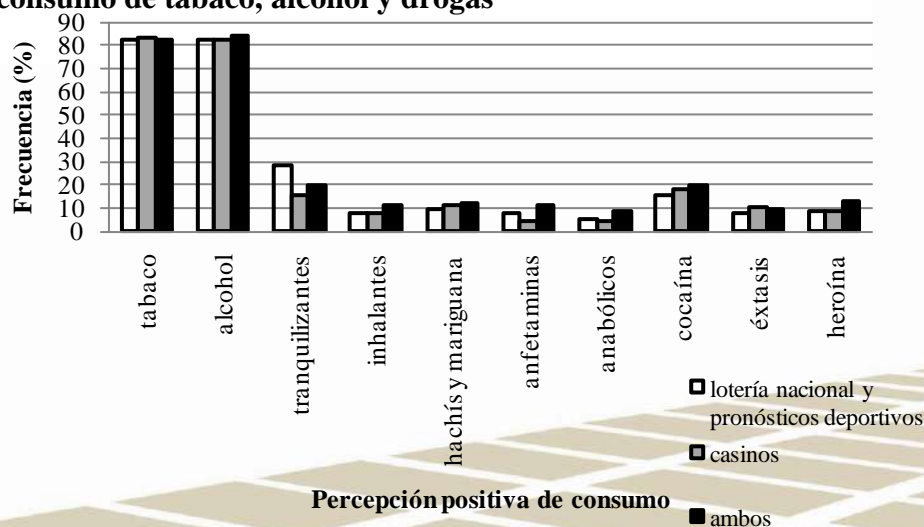
En la tabla 5 se muestra la proporción de jugadores en cada grupo, con respuestas afirmativas a cada ítem de la escala SOGS; existen algunas diferencias significativas entre ellos. Los jugadores que consumen las tres categorías, lotería nacional, pronósticos deportivos y casinos, muestran una mayor tendencia a regresar para recuperar el dinero perdido (chi cuadrada = 15.257, valor p < 0.01); tener problemas con el juego (chi cuadrada = 12.682, valor p < 0.01); jugar más de lo planeado (chi cuadrada = 12.078, valor p < 0.01); haber sido criticado por la forma de jugar (chi cuadrada = 7.729, valor p < 0.05); ocultar el juego a personas importantes (chi cuadrada = 7.808, valor p < 0.05) y discutir con seres queridos por la forma de manejar el dinero (chi cuadrada = 8.341, valor p < 0.05). Más jugadores exclusivos de casinos



CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

reportaron el haber afirmado ser ganadores aún cuando habían perdido, respecto a los otros dos grupos (χ^2 cuadrada = 8.616, valor $p < 0.05$); así como haber perdido tiempo escolar o de trabajo por el juego (χ^2 cuadrada = 9.865, valor $p < 0.01$). En comparación con los jugadores exclusivos de lotería nacional y pronósticos deportivos o usuarios exclusivos de casinos, una mayor proporción de jugadores en las 3 categorías piden dinero prestado para apostar o pagar deudas a: 1) parientes (χ^2 cuadrada = 10.997, valor $p < 0.01$), 2) línea de crédito con un familiar (Estadístico exacto de Fisher = 6.924, valor $p < 0.05$) y 3) línea de crédito en un casino (Estadístico exacto de Fisher = 6.924, valor $p < 0.05$).

Figura 2. Frecuencia del tipo de jugador por percepción positiva de consumo de tabaco, alcohol y drogas



Los 3 tipos de jugadores no presentan diferencia en la frecuencia de apuesta en sorteos de la lotería Nacional (Γ de Goodman y kruskal = 0.133, valor $p > 0.025$); aquellos que juegan en las 3 variedades arriesgan significativamente con mayor frecuencia (16.5%) (una vez cada quince días o más) en pronósticos deportivos en comparación a los otros dos grupos (6.3% y 14.1%, respectivamente) (Tabla 6). Una mayor proporción de jugadores exclusivos de

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

casinos (24.4%) los visitan una vez cada quince días o más en comparación al 2.1% de los exclusivos de lotería Nacional y pronósticos deportivos, pero similar al 24.3% de los que se aventuran en la 3 variedades; dicha asociación es sustancial y significativa (Gamma de Goodman y Kruskal = 0.528, valor $p < 0.005$) (Tabla 6).

La clasificación de la prevalencia de juego patológico en los jugadores, determinada a través del instrumento SOGS, fue analizada respecto a género y carrera. Adicionalmente, se analizaron los jugadores patológicos probables por grupo y repuestas afirmativas en los ítems de la escala SOGS. Los hombres presentan una mayor tendencia a ser jugadores patológicos que las mujeres (16.4% y 8.5% respectivamente), con una asociación baja pero significativa (chi cuadrada = 11.086, valor $p < 0.01$; V de Cramer = 0.168, valor $p < 0.01$). Sin embargo, la prevalencia de la patología es independiente de la carrera cursada (chi cuadrada = 1.385, valor $p > 0.05$). A través de ANOVA se comparó la edad, para los 3 tipos de jugadores. El cumplimiento de los supuestos se verificó en las 3 muestras concluyendo que: 1) la edad se distribuye normal (Prueba de Kolmogorov Smirnov, valor $p > 0.05$) (Tabla 3); 2) las varianzas son homogéneas (Estadístico de Levene = 0.025, valor $p = 0.975$, con H_0 : Las varianzas entre grupos son homogéneas); 3) las observaciones son independientes al no obtenerse un gran total mayor al número de sujetos en las tabulaciones cruzadas (resultados no mostrados); 4) la edad (variable dependiente) fue medida en escala métrica. Los jugadores patológicos exclusivos de lotería nacional y pronósticos deportivos presentan edades muy similares con respecto a los otros 2 grupos (Estadístico F = 1.994, valor $p = 0.149$).

La única diferencia encontrada en los jugadores patológicos, respecto a los ítems de la escala SOGS y el tipo de jugador, correspondió al jugar más de lo que se pretendía. Una mayor cantidad de apostadores que practican las tres modalidades de juegos de azar, afirman jugar más de lo planeado en comparación con los que arriesgan exclusivamente en la lotería nacional o pronósticos deportivos y los que solamente frecuentan casinos (chi cuadrada = 6.831, valor $p < 0.05$); con una asociación moderada pero significativa (V de Cramer = .385, valor $p < 0.05$).

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

6. Discusión y conclusión

Las actividades de consumo en el tiempo de ocio y esparcimiento han generado que la industria del entretenimiento continúe en franca expansión a través de la dinámica de oferta y demanda de satisfactores relacionados con productos y servicios que proporcionen comodidad y diversión. Los juegos de azar han acompañado la vida humana por miles de años y conforme la tecnología, la regulación y los aspectos morales tienen mayor apertura entonces se facilita el acceso y el consumo a más segmentos de mercado.

En este estudio se ha demostrado que las mujeres juegan más en la lotería nacional y pronósticos deportivos, entretanto los hombres prefieren el consumo en los casinos. De acuerdo al área de estudio, los jugadores muestran ciertas tendencias en su preferencia por los tipos de juego de azar; los casinos son preferidos por aquellos del área económica administrativa y los del área de servicios, la lotería nacional y pronósticos deportivos son elegidos por los del área de administración y comerciales. Ninguna otra característica demográfica diferenció los 3 grupos de jugadores. El mayor porcentaje de jugadores entrevistados cursaba el quinto semestre (22.8%); las edades centrales se encontraron entre los 19 y 22 años (rango intercuartílico).

Los jugadores que apuestan en las 3 variedades de juegos de azar revelan una mayor tendencia a responder afirmativamente las preguntas de diagnóstico patológico en la escala SOGS, como regresar al siguiente día a recuperar el dinero perdido, problemas de juego o jugar más de lo planeado. Además, éstos son más criticados por su forma de jugar, tienden a ocultar el hábito de juego y a discutir más por la forma en que manejan el dinero. Entre los jugadores de los 3 grupos, aquellos que sólo visitan casinos son más propensos a afirmar haber ganado cuando sucedió lo contrario y a perder tiempo de escuela o trabajo en el juego.

Al comparar por tipo de jugador, aquellos que se inclinan por los casinos o por las 3 variedades, están más comprometidos con el juego, debido a que una mayor proporción de

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

ellos tienden a frecuentar los casinos al menos una vez cada quince días; un caso más serio se visualiza en aquellos que se aventuran en las 3 variedades, ya que también apuestan más frecuentemente en los pronósticos deportivos con respecto a los otros jugadores. Este último grupo de los que se aventuran en las tres variedades de juegos de azar posee un mayor riesgo de desarrollar una patología de juego; representa casi el 30% de las mujeres y 30% de los hombres encuestados, en donde más del 80% de ellos exponen que una persona adicta a tales juegos suele consumir alcohol y tabaco. Esto hace que dicho grupo sea considerado como más vulnerable al juego patológico, siendo el que más monto apuesta en un día cualquiera (más de \$1,000). En contraste, los consumidores de la lotería nacional y pronósticos deportivos, muestran una mayor tendencia a opinar que una persona adicta a los juegos de azar consume tranquilizantes y son los que apuestan una menor cantidad de dinero en un día cualquiera; además presentan la prevalencia más baja de jugadores patológicos, respecto a los otros 2 grupos. En general, los hombres tienden más al juego patológico.

Sólo el 3.3% del total de los jugadores ha pedido ayuda a amigos, familiares o profesionales para abandonar los juegos de azar; por lo cual, es necesario fomentar la creación y difusión de programas de ayuda y hacer conciencia respecto a que la presencia de un desorden contribuye a desarrollar otros (Jacobs, 1989; Marlatt et al., 1988; Krahn, 1991). Hirschman (1992) sostiene que no se conocen curas para el consumo adictivo sin embargo, existen algunas herramientas y programas como el aprendizaje de estrategias de auto-control, la consejería y rehabilitación, así como los grupos de apoyo donde el objetivo suele ser reconstruir o reintegrar los aspectos emocionales del consumidor que han sido dañados o subdesarrollados. Por lo tanto, considerando los resultados de este estudio, así como el auge y la aceptación social que los casinos presentan actualmente en México debido a la legalidad, novedad y expansión de este tipo de entretenimiento y de los pronósticos deportivos en el país, es indispensable implementar medidas para prevenir tal sobre-consumo, ya que conforme los juegos de azar son más populares, es más fácil identificar patrones de tipo patológico (Oliviera y Araujo, 2001).

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Entre las limitaciones del estudio se menciona la muestra no probabilística en la que fue basada la investigación. Un supuesto de las pruebas de hipótesis consiste en la recolección de una muestra aleatoria (Garson, 2009a); de tal forma que los resultados de éstas, deben ser interpretados con cautela. Sin embargo los resultados de los coeficientes de asociación, no asumen una muestra aleatoria (Garson, 2009d). Estudios posteriores podrían enfocarse en comprender mejor el comportamiento en los juegos de azar y sobre-consumo a fin de desarrollar estrategias de mercadotecnia social vinculadas a la prevención, identificación y rehabilitación de conductas de juego patológico y sus desórdenes.

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Tabla 5. Frecuencia de respuestas afirmativas en los ítems de la escala SOGS, por tipo de jugador

Ítems de la escala SOGS	Lotería nacional y pronósticos deportivos		Casinos		Ambos		Chi cuadrada		V de Cramer	
	n=144	%	n=135	%	n=115	%	valor	valor p	valor	magnitud
Regreso para recuperar el dinero perdido	40	27.8	62	45.9	57	49.6	15.257	0.000**	0.197**	baja
Afirmar ser ganador cuando se pierde	25	17.4	42	31.1	35	30.4	8.616	0.013*	0.148*	baja
Problemas con el juego	15	10.4	33	24.4	30	26.1	12.682	0.002**	0.179**	baja
Jugar más de lo planeado	4	2.8	12	8.9	17	14.8	12.078	0.002**	0.175**	baja
Criticado por la forma de jugar	19	13.2	27	20.0	31	27.0	7.729	0.021*	0.14*	baja
Sentimiento de culpabilidad por la forma de jugar	12	8.3	17	12.6	20	17.4	4.822	0.090	0.111	baja
Pensamiento de incapacidad de parar de jugar	10	6.9	16	11.9	12	10.4	2.042	0.360	0.072	-
Ocultación del juego a personas importantes	9	6.3	8	5.9	17	14.8	7.808	0.020*	0.141*	baja
Discusión por la forma de manejar el dinero	20	13.9	33	24.4	32	27.8	8.341	0.015*	0.145*	baja
Las discusiones han sido por los juegos de azar	4	20.0	9	27.3	11	34.4	1.280	0.527	0.123	-
Préstamo de dinero sin pagarlo	7	4.9	9	6.7	14	12.2	5.123	0.077	0.114	-
Pérdida de tiempo escolar o de trabajo por el juego	12	8.3	29	21.5	21	18.3	9.865	0.007**	0.158**	baja
Procedencia del dinero prestado para jugar o pagar deudas										
Casa de empeño	3	2.1	5	3.7	2	1.7	1.070+	0.666	0.054	-
Pareja o cónyuge	7	4.9	7	5.2	13	11.3	5.053	0.080	0.113	-
Otros parientes	12	8.3	7	5.2	20	17.4	10.997	0.004**	0.167**	baja
Banco, compañías de préstamos o uniones de crédito	2	1.4	1	0.7	1	0.9	0.526+	1.000	0.029	-
Tarjetas de crédito	2	1.4	4	3.0	5	4.3	2.114+	0.346	0.073	-
Prestamistas	1	0.7	1	0.7	2	1.7	0.979+	0.687	0.046	-
Vender objetos personales o familiares	1	0.7	2	1.5	3	4.3	3.927+	0.144	0.108	-
Cuenta de cheques	3	2.1	1	0.7	2	2.6	1.451+	0.570	0.059	-
Línea de crédito con un familiar	1	0.7	0	0.0	5	4.3	6.924+	0.013*	0.150*	baja
Línea de crédito en un casino	1	0.7	0	0.0	5	4.3	6.924+	0.013*	0.150*	baja

** significativa con alpha de 0.01

* significativa con alpha de 0.05

+ Prueba exacta de Fisher

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Tabla 6. Distribución de jugadores de lotería nacional y pronósticos deportivos, casinos y ambos por frecuencia de juego

	Lotería nacional y pronósticos deportivos		Casinos		Ambos		Gamma de Goodman-Kruskal		
	n=144	%	n=135	%	n=115	%	valor	valor p	magnitud
Sorteos de la lotería Nacional									
Nunca	77	53.5	117	86.7	47	40.9	0.133	0.106	baja
Una vez al mes	62	43.1	16	11.9	51	44.3			
Una vez cada quince días o más	5	3.5	2	1.5	17	14.8			
Pronósticos deportivos									
Nunca	111	77.1	66	48.9	51	44.3	0.393	0.000**	moderada
Una vez al mes	24	16.7	50	37.0	45	39.1			
Una vez cada quince días o más	9	6.3	19	14.1	19	16.5			
Casinos									
Nunca	108	75.0	23	17.0	36	31.3	0.528	0.000**	substantial
Una vez al mes	33	22.9	79	58.5	51	44.3			
Una vez cada quince días o más	3	2.1	33	24.4	28	24.3			

** significativa con alpha de 0.01

* significativa con alpha de 0.05

BIBLIOGRAFÍA

- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 4th edition, Washington: American Psychiatric Press.
- Black, D., Monahan, P., Tekmit, H., Shaw, M. (2006). A family study of pathological gambling, *Psychiatry Research*, 141, 295-303.
- Cunningham-Williams, R.M., Grueza, R.A., Cottler, L.B., Womack, S.B., Prybeck, T.R. (2005). Prevalence and predictions of pathological gambling: results from the St. Louis personality, health and lifestyle (SLPHL) study. *Journal of Psychiatric Research*, 39, 4, 377-390.
- Custer, R., Milt, H. (1985). *When luck runs out. Help for compulsive gamblers and their families*. New York: Facts on File Publications.
- David, A., Wai, L.T., Chia, P.Ch., Ai, Y.H., Miharu, S.R., Heok, K., Jeanette, I. (2008). The Validity and Reliability of four measures of Gambling Behaviour in a Sample of Singapore University Students. *Journal of Gambling Studies*, 24,451-462.
- Davis, J.A. (1971). *Elementary survey analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Dell, L.J.; Ruzicka, M.F. y Palisi, A.T. (1981). Personality and other factors associated with gambling addiction. *International Journal of the Addictions*, 16, 149-156.
- Faber, R. J., O'Guinn, T. y Krych, R. (1987). Compulsive Consumption. *Advances in Consumer Research* 14, 132-35.
- Faber, R.J y O'Guinn, T.C. (1992). A clinical Screener for Compulsive Buying, *Journal of Consumer Research*, 19, December, 459-469.



CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

- Garson, G. D. (2009a). *Chi-Square Significance Tests*, by G. David Garson. Accesado el 1 de junio del 2010, desde: Web del Statnotes: Topics in Multivariate Analysis de North Carolina State University: <http://faculty.chass.ncsu.edu/garson/PA765/chisq.htm>
- Garson, G. D. (2009b). *Fisher exact test of significance*, by G. David Garson. Accesado el 1 de junio del 2010, desde: Web del Statnotes: Topics in Multivariate Analysis de North Carolina State University: <http://faculty.chass.ncsu.edu/garson/PA765/fisher.htm>
- Garson, G. D. (2009c). *Nominal Association: Phi, Contingency Coefficient, Tschuprow's T, Cramer's V, Lambda, Uncertainty Coefficient*, by G. David Garson. Accesado el 1 de junio del 2010, desde: Web del Statnotes: Topics in Multivariate Analysis de North Carolina State University: <http://faculty.chass.ncsu.edu/garson/PA765/assocnominal.htm>
- Garson, G. D. (2009d). *Ordinal Association: Gamma, Kendall's tau-b and tau-c, Somers' d*, by G. David Garson. Accesado el 1 de junio del 2010, desde: Web del Statnotes: Topics in Multivariate Analysis de North Carolina State University: <http://faculty.chass.ncsu.edu/garson/PA765/assocordinal.htm>
- Hernández, R., Collado, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*, quinta edición. México: McGraw Hill.
- Hirschman, E. (1992). The consciousness of Addiction: Toward a General Theory of Compulsive Consumption, *Journal of Consumer Research*, Vol. 19, September, 155-179.
- Jacobs, D.F. (1989). A general Theory of Addictions, *Compulsive Gambling: Theory, Research and Practice*, ed. Howard J. Shaffer et al., Lexington, MA: Heath.
- Jiménez-Murcia, S., Álvarez-Moya, E.M., Granero, R., Aymaní, M.N., Gómez-Peña, M., Jaurrieta, N. (2005). Análisis de la eficacia de dos modalidades de tratamiento cognitive-conductual grupal para el juego patológico. *Psicología Conductual*, 13, 3, 497-512.
- Krahn, D. (1991), The Relationship of Eating Disorders and Substance Abuse, *Journal of Substance Abuse*, 3 (2), 239-59.
- Kusyszyn, I. (1978). Compulsive gambling: the problem of definition, *International Journal of Addictions*, 37, 1095-1101.
- Ladouceur, R.; Dubé, D., y Bujold, A. (1994). Prevalence of pathological gambling and related problemas among college students in the Quebec metropolitan area. *Canadian Journal of Psychiatry*, 8, 289-293.
- Lesieur, H.R.; Cross, J.; Frank, M.; Welch, M.; White, C.M.; Rubenstein, G.; Moseley, K. y Mark, M. (1991). Gambling and Pathological gambling among university students. *Addictive Behaviors*, 16, 517-27.
- 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(9), 1184-1188.
- Malhotra, N. K. (2008). *Investigación de Mercados*. Pearson Educación. México.
- Marlatt, G.A., Baer, J. S., Donovan, D.M., y Kivlahan, D. R. (1988), Addictive Behaviors: Etiology and Treatment, *Annual Review of Psychology*, 39, 223-52.
- McCormick, R.A.; Taber, J.I. (1987). The pathological gamblers: Salient personality variables, in Galski (Ed.). *The handbook of pathological gambling*, 9-39. Springfield: C. Thomas Publisher.

XV

CONGRESO INTERNACIONAL
DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA

Moody, G. (1990). *Quit compulsive gambling*. UK: Thorsons.

O'Guinn, T. y Faber, R. (1989). Compulsive Buying: A phenomenological Exploration, *Journal of Consumer Research*, 16, September, 147-157.

Oliveira, M.P., Araujo, M.T. (2001). A comparison of Horse-Race, Bingo, and Video Poker Gamblers in Brazilian Gambling Settings, *Journal of Gambling Studies*, 17,2, 137-149.

Richards D. W. & Seary A. J. (2007), Chapter 12. Strength of relationships: Discrete. Accesado el 4 de junio del 2010, desde: Web del Vancouver Network Analysis Team: <http://www.sfu.ca/personal/archives/richards/Zen/Pages/Chap12.htm>

Ridgway, N., Kukar-Kinney, M., Monroe, K. (2008). An expanded conceptualization and a new measure of Compulsive Buying, *Journal of Consumer Research*, Vol. 35, 622-639.

Rosner, B. (2006). *Fundamentals of Biostatistics*, Harvard University, sexta edición.

Schiffman, L.; Lazar, L. (2001). *Comportamiento del consumidor*, México: Prentice Hall.

Valence, G., Astous, A. y Fortier, L. (1988). Compulsive Buying: Concept and Measurement, *Journal of Consumer Policy*, 11, 419-433.