

# Juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante.



## Prevalencia y factores asociados



# El juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante. Prevalencia y factores asociados.

## FICHA TÉCNICA DEL ESTUDIO

### **Objetivo:**

Describir la prevalencia del juego de apuestas en la población adolescente de la provincia de Alicante, e identificar las características psico-sociales asociadas.

### **Muestra:**

2716 alumnos de 3º y 4º de la ESO y de 1º de Bachiller de los Institutos de Enseñanza Secundaria de la provincia de Alicante.

### **Tipo de Estudio:**

Estudio descriptivo transversal.

### **Periodo de aplicación de los instrumentos:**

Septiembre – Octubre 2016.

**Responsable del estudio:** Daniel Lloret Irlles. Profesor contratado doctor del Departamento de Psicología de la Salud de la Universidad Miguel Hernández de Elche.

### **Equipo de Investigación:**

Victor Cabrera Perona, María Cánovas Espinosa, Antonio Castaños Monreal, Virginia Martínez Fernández y Arantxa Moreno Miró.

Alicante, noviembre de 2016

# Índice

---

	Página
Introducción	
<a href="#">1. Prevalencia del juego de apuestas entre menores .....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">2. Los factores de riesgo del inicio y mantenimiento del juego de apuestas .....</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">3. Un modelo predictivo .....</a>	<a href="#">16</a>
<a href="#">4. El marco normativo.....</a>	<a href="#">18</a>
<a href="#">Objetivos .....</a>	<a href="#">23</a>
Método	
<a href="#">Participantes .....</a>	<a href="#">27</a>
<a href="#">Procedimiento .....</a>	<a href="#">29</a>
<a href="#">Variables y medidas.....</a>	<a href="#">31</a>
Resultados	
1. Prevalencia de juego entre los menores	
<a href="#">1.1 Frecuencia de juego.....</a>	<a href="#">37</a>
<a href="#">1.2 Prevalencia de juego problemático.....</a>	<a href="#">41</a>
2. Predictores del inicio del juego	
2.1.- Las características personales	
<a href="#">2.1.a La personalidad.....</a>	<a href="#">43</a>
<a href="#">2.1.b La actitud.....</a>	<a href="#">46</a>
2.2.- Las características psicosociales y del entorno	
<a href="#">2.2.a La percepción del entorno social .....</a>	<a href="#">47</a>
<a href="#">2.2.b La publicidad .....</a>	<a href="#">49</a>
2.3 La familia	
<a href="#">2.3.a La actitud de los padres ante el juego de apuestas.....</a>	<a href="#">52</a>
<a href="#">2.3.b El juego de apuestas entre en padres y madres .....</a>	<a href="#">54</a>
3. Motivos .....	<a href="#">56</a>
<a href="#">Conclusiones .....</a>	<a href="#">60</a>
<a href="#">Referencias .....</a>	<a href="#">67</a>
Anexos	



La última edición del Manual Estadístico de Enfermedades Mentales (DSM-V) de la Sociedad Americana de Psiquiatría reconoce, por vez primera, la adicción a los juegos de apuestas (ludopatía o juego patológico) como una entidad diagnóstica independiente que conlleva importantes implicaciones económicas, familiares, laborales, legales y psicológicas. Diversos estudios internacionales estiman que entre el 0,4% y el 3% de la población se ve afectada por el juego patológico (Cox et al. 2004; Gill et al. 2006; Kessler et al., 2008; Wiebe y Cox, 2005). En España, según el Estudio sobre prevalencia de juego en 2015 (Dirección General de Ordenación del Juego), el 3,5% de las personas que jugaron en el último año, son jugadores en riesgo, con algún tipo de problema o incluso con patologías relacionadas con los juegos de azar.

La ley impide a los menores apostar y, para cerciorarse de ello, las casas de apuestas están obligadas a solicitar el DNI a los jugadores. Sin embargo, esta norma se incumple con frecuencia<sup>1</sup>. Por otra parte, las páginas de apuestas inundan Internet con sugerentes diseños prometiendo dinero fácil y asegurando diversión. Además atraen a los inexpertos regalándoles el saldo inicial para empezar a jugar<sup>2</sup>. El juego online no conoce limitación de tiempo, ni restricciones físicas. Estas estrategias facilitan el inicio y mantenimiento del juego de apuestas entre los más jóvenes y amenazan con aumentar los casos de ludopatía. En este sentido, conviene destacar la relación entre el inicio precoz y la gravedad del juego en la mayoría de edad. En Alicante, la memoria anual 2016 de la Asociación Alicantina de Afectados por la Ludopatía y otras adicciones (Vida Libre) recoge que de los 169 jugadores, adictos a las apuestas, atendidos el pasado año, un 24,26% comenzaron a jugar siendo menores. Además, la mayoría, se iniciaron en apuestas deportivas y ruleta electrónica. Mientras que los jugadores atendidos, de máquinas tipo B (tragaperras) se

---

<sup>1</sup> “La primera vez que Javier puso el pie en una casa de apuestas era un mocoso de 15 años. Acudió acompañado de cuatro amigos. No les pidieron el DNI a la entrada del local, sí para apostar. Pero como uno de ellos tenía 18 años, se encargó de apostar por todos.” Diario el Mundo 16 de mayo de 2016 “Cómo arruinarse con el juego a los 15 años”.

<http://www.elmundo.es/sociedad/2016/05/16/5738b0b8e2704ebe2c8b4642.html>

<sup>2</sup> “Me regalaban 100 euros. Para apostar, claro” Revisat XL Semanal. “Los jóvenes se la juegan” <http://www.xlsemanal.com/actualidad/20150118/jovenes-juegan-8036.html>

distribuyen a lo largo de todas las franjas de edad, es de destacar que en la franja entre 16 y 25 años son mayoritarias, de manera muy destacada, las nuevas formas de juego citadas. A nivel nacional, son también esclarecedores los resultados del “Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015” (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015) que evidencian que el 44,8% de los jugadores problemáticos ha manifestado que se iniciaron en el mundo del juego antes de los 18 años. Un porcentaje que se reduce al 13-14% en personas que han jugado alguna vez o que juegan sin riesgo. Los expertos terapeutas en tratamiento de ludopatía están detectando que las nuevas demandas de tratamiento comenzaron a jugar a través de las apuestas deportivas (Antonio Castaños – Asociación Vida Libre; Bayta Díaz Rodríguez - Asociación para la Prevención y Ayuda al Ludópata).

A pesar de los indicios del riesgo que supone iniciarse en el juego en la adolescencia, los estudios sobre la magnitud del problema en población juvenil son insuficientes, por lo que se precisa con urgencia conocer el perfil del adolescente que se inicia en el juego de apuestas, identificar sus creencias y motivaciones y analizar las actitudes, no solo individuales sino también sociales, hacia el juego de apuestas. En definitiva, un conocimiento profundo y actualizado sobre la prevalencia de los juegos de apuestas y sus factores asociados, para diseñar intervenciones que respondan a la realidad de la población beneficiaria.

## **1. Prevalencia del juego de apuestas entre los menores**

Aunque los menores tienen prohibido el juego de apuestas, cada vez son más los jóvenes que se inician en el juego. Esta preocupación ha animado a investigadores de todo el mundo a realizar estudios sobre la incidencia del juego, y más concretamente el juego problemático. En Europa la principal encuesta sobre consumo de drogas entre estudiantes de secundaria –ESPAD- ha incluido en su última versión preguntas sobre juego de apuestas. Según el

informe ESPAD 2015, el 14 % de los estudiantes europeos de 15-16 años informaron haber apostado alguna vez, y el 7% haberlo hecho frecuentemente (2 o más veces al mes) durante los últimos 12 meses (Arpa et al., 2016). Recientemente un grupo de investigadores de la Universidad de Nottingham Trent han revisado 44 estudios realizados en 23 países desde el año 2000 (Calado, Alexandre y Griffiths, 2016). Los resultados estiman que entre el 0,2 y el 12,3% de los adolescentes cumplen criterios de juego problemático.

Los datos de la encuesta ESPAD 2015, sitúan a los jóvenes españoles en 2 puntos por encima de la media europea: 16% la prevalencia de alguna vez en la vida y 6% el juego de apuestas frecuente. Una revisión de la literatura científica sobre el juego de apuestas entre adolescentes españoles nos indica que son escasos los estudios. Tan solo se han identificado tres estudios publicados en revistas científicas. Dos de ellos en Galicia (Becoña et al., 2001; Miguez y Becoña, 2015) concluyen que entre el 5,6-4,6% de los adolescentes cumplen criterios de juego patológico. El otro estudio en Asturias (Gonzalez-Roz et al. 2016) detecta que el 4% de los adolescentes son jugadores en riesgo y que el 1,2% son problemáticos. Ya en la Comunidad Valenciana, un estudio de la Universitat de València, financiado por la Fundación Codere, revela que el 18% de los menores apuestan on-line. El 8% lo hace de forma habitual y a edades tan tempranas como los 13 años. Para ello no necesitan más que una tarjeta de crédito y el DNI de un adulto, los dos únicos requisitos exigidos en España para acceder a una web de juego en línea.

## **2. Los factores de riesgo del inicio y mantenimiento del juego de apuestas.**

La explicación del inicio y mantenimiento del juego de apuestas, como ocurre con otras conductas de riesgo en adolescentes, es un problema multifactorial. En consecuencia, su estudio requiere tener en cuenta un amplio espectro de variables predisponentes. Estas variables, denominadas factores de riesgo, presentan una serie de características que condicionan la metodología de investigación y limitan el alcance de su capacidad explicativa. A

continuación se comentan brevemente desde una perspectiva metodológica, que debe ser tenida en cuenta para valorar los resultados del presente estudio.

### **Diseño del estudio. De la necesidad de un estudio longitudinal**

Aunque desde una perspectiva metodológica, el diseño más apropiado para el estudio de las relaciones causa-efecto es el experimental, caracterizado por el control y la manipulación, por obvias razones éticas, resulta inviable para el estudio de la génesis y mantenimiento del juego de apuestas. Ante la imposibilidad de utilizar un diseño experimental, el longitudinal constituye el diseño más potente para hacer inferencias causales dentro de los estudios epidemiológicos observacionales (Delgado y Llorca, 2004; Domingo-Salvany, Barrio Anta y Brugal Puig, 2006). Sin embargo, en la investigación de los factores de vulnerabilidad de las conductas adictivas, el diseño más ampliamente utilizado ha sido el transversal, cuyos resultados sólo muestran la asociación entre factores de riesgo y consumo, pero no gozan de la capacidad para analizar causalidad.

### **Dinamismo. Necesidad de medir múltiples factores a la vez**

Los resultados de las investigaciones sobre los factores de riesgo a menudo se han mostrado inconsistentes o incluso contradictorios. Para entender tales desajustes, hay que apelar a la gran cantidad de factores que entran en escena y a las relaciones entre ellos. Para el análisis de este amplio rango de factores se precisan enfoques multifactoriales, que tengan en cuenta el papel de las relaciones dinámicas. Sólo así es posible comprender cómo un determinado factor influye sólo si están presentes otros factores. La frecuencia e intensidad de un determinado factor de riesgo es frecuentemente alterada por la presencia de otro factor, y fruto de la interacción de ambos, su capacidad predictiva varía.

### **Especificidad. Sensibilidad al tipo y gravedad de la conducta de juego.**

Es frecuente asumir que una variable que explica el inicio de una conducta de riesgo, ejerce la misma influencia en las diferentes fases de experimentación.

La falta de consideración de la etapa de gravedad de la conducta puede llevar a error en la identificación de los factores de riesgo que influyen en el inicio o mantenimiento de la conducta de juego. La presencia de los factores y su capacidad predictiva varía en función del nivel de experimentación. En este sentido, los factores que predicen las primeras experiencias no son los mismos, o al menos no actúan de la misma manera, que los que influyen en tránsitos a juego más habitual.

El objetivo de la presente investigación es aportar evidencia sobre las características psico—sociales que predicen el inicio y mantenimiento de la conducta de juego, con el fin de sostener el diseño de intervenciones preventivas capaces de reducir estos factores de riesgo. Como punto de partida se realizó una búsqueda de la literatura científica y se revisaron 15 investigaciones que tienen como objetivo analizar la etiología de la conducta de juego de apuestas (Tabla 1). Entre las características personales, varios autores apuntan a la impulsividad (Dussault et al., 2011; Vitaro et al., 1997), a la búsqueda de sensaciones (Donati et al., 2013; House, 2008), a la dificultad de gestionar las propias emociones o baja inteligencia emocional (Potenza et al., 2011), o a sesgos cognitivos en el manejo de las probabilidades (Donati et al., 2013). En el ámbito familiar se ha encontrado relación entre la conducta de juego del menor y las actitudes y conductas de los padres (Dixon et al., 2016; Lang et al., 2004), y una defectuosa supervisión parental (Molinaro et al., 2014). La presión de grupo entendida como percepción de una actitud o conducta a favor del juego de apuestas de parte de los amigos y compañeros cercanos (Lang et al., 2004). El consumo de tabaco, alcohol y otras drogas también ha sido asociado a un mayor frecuencia de juego de apuestas (Lang et al., 2004; Potenza et al., 2011; Weinbenger et al., 2015; Yau et al., 2014).

Tabla 1. Revisión de estudios sobre factores predictores del juego de apuestas en jóvenes y adolescentes

AUTOR/Año	TITULO	N	EDAD	OBJETIVOS	RESULTADOS
Yau et al., 2014	Relationships between problematic Internet use and problem-gambling severity: Findings from a high-school survey	1884	14 a 18	Un porcentaje de adolescentes muestra patrones problemáticos o adictivos al uso de internet.  Investigar si estar en riesgo de uso problemático de internet puede moderar la severidad de la problemática de juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se sugiere que existen relaciones entre sustancias (marihuana, alcohol, cafeína) y juego en el grupo en riesgo en comparación al grupo no en riesgo</li> </ul>
Weinbenger et al., 2015	Cigarette smoking, problem-gambling severity, and health behaviors in high-school students	1591	14 a 18	Se estudian relaciones de consumo de tabaco y juego problemático en adolescentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mayor porcentaje del grupo en riesgo refiere fumar regularmente (más cantidad, edad de inicio menor)</li> <li>Severidad de juego relaciona con consumo de tabaco</li> </ul>
Vitaro et al., 1997	Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents	754	13	Estudiar la relación entre impulsividad y juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los no jugadores puntúan más bajo en impulsividad</li> <li>Jugadores sociales o recreativos tuvieron puntuaciones más altas</li> <li>Jugadores problemáticos tuvieron puntuaciones más altas todavía</li> </ul>
Ricijas et al., 2016	Predictors of adverse gambling related consequences among adolescent boys	1330	16.58	Examinar qué predictores pueden producir diferentes consecuencias aversivas en adolescentes jugadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>Una gran proporción de adolescentes jugadores pueden estar en riesgo o considerarse jugadores problemáticos.</li> <li>Alta frecuencia de juego, experiencias previas de haber ganado dinero y motivación a ganar dinero apostando predicen pérdida de control y consecuencias psicosociales.</li> </ul>

Tabla. Revisión de estudios sobre factores predictores del juego de apuestas en jóvenes y adolescentes

AUTOR/Año	TÍTULO	N	EDAD	OBJETIVOS	RESULTADOS
Rahman et al., 2012	The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity	1624	13 a 18	Determinar predictores de juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>Una edad de inicio más temprana se relacionaba con mayor número de estrategias de juego (lotería, tragaperras)</li> </ul>
Potenza et al., 2011	Correlates of At Risk/Problem Internet Gambling in Adolescents	2006	-	Determinar correlatos del juego de apuestas en Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mayor frecuencia de Jugadores en riesgo entre jugadores en internet.</li> <li>Grupo en riesgo se asocia con menor rendimiento académico y uso de sustancias (alcohol) y menos juego con amigos</li> </ul>
Potenza et al., 2011	Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence	667	13-18	Examinar la relación entre uso problemático de Internet, abuso de juego e inteligencia emocional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inteligencia emocional aparece como un moderador de las conductas relacionadas con adicción</li> </ul>
Molinaro et al., 2014	Country- and individual-level determinants of probable problematic gambling in adolescence: a multi-level cross-national comparison	31236	16	Estimar el rol de la familia e indicadores socioeconómicos en nueve países europeos en relación al juego problemático en adolescentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mayor regulación parental de “caring” (apoyo emocional/comunicación) [odds ratio (OR) = 0.92, 95% (CI) = 0.85–0.98] y monitorización parental (OR = 0.57, 95% CI = 0.53–0.62) referían menos juego problemático</li> <li>Una más fuerte regulación parental (OR = 1.16, 95% CI = 1.09–1.23) estaban más próximos a ser jugadores problema</li> <li>No relación entre juego problemático e ingresos familiares ni nivel educativo.</li> </ul>

Tabla 1. Revisión de estudios sobre factores predictores del juego de apuestas en jóvenes y adolescentes

AUTOR/Año	TITULO	N	EDAD	OBJETIVOS	RESULTADOS
Lang et al., 2004	Individual, Family, and Peer Correlates of Adolescent Gambling	1846	-	Determinar la contribución relativa de factores individuales, familiares y de los iguales en una clasificación de cinco grupos de adolescentes jugadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Factores con influencia en la conducta de juego</li> <li>• Individuales: uso reciente de sustancias, uso reciente de alcohol, múltiples parejas sexuales, susceptibilidad a la presión de grupo, problemas de conducta.</li> <li>• Familiares: juego en los padres</li> <li>• De iguales: juego en los iguales</li> </ul>
House, 2008	Predictors of different types of recreational gambling among college students	914	18-21	Determinar la contribución relativa de factores individuales, familiares y de los iguales en una clasificación de cinco grupos de adolescentes jugadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 53% había jugado alguna vez en el año pasado.</li> <li>• 2.5% catalogados como problemáticos</li> <li>• Ser hombre, búsqueda de sensaciones y alcohol predecían gaming activities.</li> <li>• Para apuestas deportivas, ser hombre fue el mayor predictor.</li> </ul>
Dussault et al., 2011	Longitudinal links between impulsivity, gambling problems and depressive symptoms: a transactional model from adolescence to early adulthood	1004	17 a 23	Examinar relaciones longitudinales entre impulsividad, juego problemático y síntomas depresivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relación entre impulsividad a los 14 y juego problemático.</li> <li>• Relación entre síntomas depresivos a los 17 y juego problemático</li> <li>• Relación juego problemático a los 17 y síntomas depresivos a los 17-23</li> </ul>

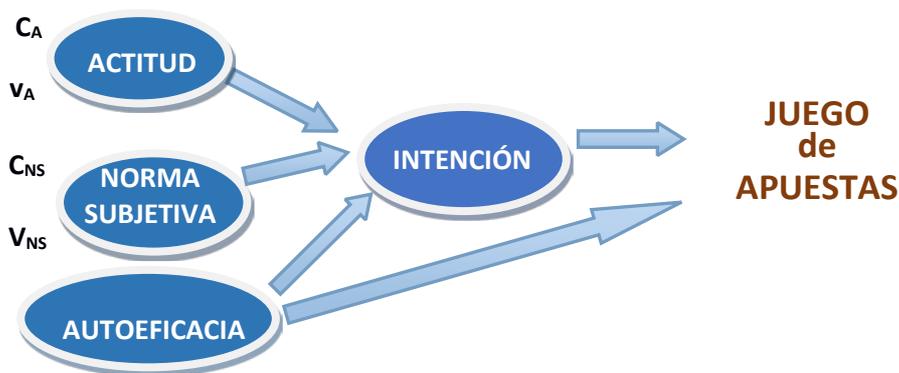
Tabla 1. Revisión de estudios sobre factores predictores del juego de apuestas en jóvenes y adolescentes

AUTOR/Año	TÍTULO	N	EDAD	OBJETIVOS	RESULTADOS
Donati et al., 2013	A model to explain at-risk/problem gambling among male and female adolescents: Gender similarities and differences	994	16.57	Evaluar un modelo predictivo cognitivo-social-motivacional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Búsqueda de sensaciones y pensamientos supersticiosos sobre juego son predictores en ambos sexos.</li> <li>• Razonamiento probabilístico, posibles beneficios económicos y otros iguales que juegan fueron predictores sólo entre los chicos</li> </ul>
Dixon et al., 2016	The relationship between gambling attitudes, involvement, and problems in adolescence: Examining the moderating role of coping strategies and parenting styles	612	12 a 18	Evaluar cómo factores como actitudes hacia el juego, afrontamiento ineficaz o prácticas parentales no eficaces influyen en el riesgo de juego problemático	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aunque varias variables predicen síntomas asociados al juego problemático, ninguna predice la probabilidad de juego problemático.</li> <li>• Afrontamiento eficaz y prácticas parentales consistentes son amortiguadores de los problemas de juego</li> </ul>
Dickson et al., 2008	Youth Gambling Problems: Examining Risk and Protective Factors	2179	11 a 19	Examinar distintos factores de riesgo en juego problemático en adolescentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Más baja relación entre familia y escuela se asocia con juego problemático</li> <li>• Falta de cohesión familiar es predictor en riesgo de juego problemático.</li> </ul>
Canale et al., 2016	Impact of Internet gambling on problem gambling among adolescents in Italy: Findings from a large-scale nationally representative survey	14778	15 a 19	Entender el impacto del juego online en el juego tradicional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se encuentran 5 veces más jugadores problemáticos entre los jugadores online que entre los de juego tradicional.</li> <li>• Otros factores: convivir con padres no naturales (adoptivos, padrastros, etc), percepción de nivel económico mayor al real, etc.</li> </ul>

### 3. Un modelo predictivo

Uno de los objetivos del presente trabajo es identificar las características psicosociales capaces de explicar el inicio y mantenimiento de la conducta de juego prevenir la conducta de juego de apuestas. La conducta de juego se explica por un conjunto de factores personales, familiares y ambientales que se relacionan entre sí de forma dinámica. Para identificar las características o variables y explicar cómo interrelacionan, resulta de especial interés la Teoría de la Acción Planificada (TAP) propuesta por Ajzen (1991) como un modelo arraigado en Psicología Social (Armitage y Conner, 2001). La TAP cuenta con una amplia evidencia en la predicción de la intención conductual. Ha sido probada en diferentes ámbitos y ofrece un marco teórico coherente y de aplicación general que permite entender y predecir las intenciones de acoso, partiendo de factores no solo personales, sino también sociales (Figura 1).

Figura 1



CA = Creencia sobre probabilidad de que apostar produce consecuencias positivas.

VA = Evaluación. Cuán importante son esas consecuencias para el individuo. La consecuencia se evalúa favorable o desfavorable y con cierta intensidad

CNS = Creencia sobre lo que opinan las personas relevantes sobre la conducta. Qué esperan de mí.

VNS = Evaluación. Cuán importante es para el individuo la opinión de los demás.

Las actitudes se desarrollan a partir del repertorio de creencias relativas al objeto de actitud, en este caso el juego de apuestas. Ahora bien, las actitudes no solo dependen de las creencias, sino también de la evaluación que la persona realiza de cada una de dichas creencias conductuales. De este modo, dos personas pueden tener creencias positivas sobre el juego de

apuestas. Por ejemplo, que está de moda y que si no juegas estás fuera de algunas conversaciones o que puede reportar beneficios económicos. Sin embargo una de ellas puede valorarlas como algo interesante mientras que la otra no. Esta aproximación tiene la ventaja sobre la medición directa de la actitud, de poder explicar por qué personas que sostienen diferentes creencias pueden mostrar las mismas actitudes y a la inversa (Morales, Reboloso y Moya, 1994).

La norma subjetiva hace referencia a la “presión social percibida para realizar o no realizar el comportamiento” (Ajzen, 1987, p. 188). Constituye el componente normativo del modelo, es decir la influencia que el entorno inmediato a la persona ejerce sobre su conducta. Este componente se puede definir, específicamente, como un juicio probabilístico que el individuo realiza sobre lo que sus otros significativos o personas de referencia, piensan de la realización de una conducta determinada. Como señalan Morales et al. (1994), la norma subjetiva refleja los efectos de los factores sociales, mientras que la actitud es el exponente principal de los efectos psicológicos individuales.

Únicamente la autoeficacia y la intención son considerados predictores directos de la conducta de juego. Las creencias de control incorporan al modelo de la TAP la influencia de la presencia o ausencia de ciertos recursos y oportunidades que determinan la intención y la conducta (Ajzen, 1991). Se trata de creencias sobre la capacidad para poder apostar (accesibilidad) y obtener beneficio (baja percepción del riesgo). Estas creencias se pueden asentar en la propia experiencia en relación a la conducta o en información vicaria sobre la conducta a partir de publicidad, familiares y amigos, así como también pueden depender de otros factores ambientales, como la aplicación de la ley o la actitud parental, que incrementen o reduzcan la dificultad percibida de realizar la conducta.

Por último, la intención conductual, se establece como el antecedente de la conducta, de tal forma que cuanto más fuerte sea la intención desarrollar una determinada conducta, mayor será la probabilidad de su realización efectiva (Ajzen, 1987).

#### 4. El marco normativo

El presente estudio identifica y analiza los factores psico-sociales que predicen el inicio y mantenimiento del juego de apuestas en adolescentes. Tales factores son evaluados desde una óptica individual, es decir se analiza la percepción que cada participante tiene de su entorno social, cultural y normativo. Sin embargo, más allá de la percepción subjetiva, la realidad de los juegos de apuestas se compone de elementos objetivos como son el número de casas de apuestas, el número de operadores, los controles de acceso, la presencia de publicidad, etc... todos ellos regulados por el marco normativo. De entre los diferentes factores de riesgo de abuso del juego de apuestas, surgen dos con especial relevancia. Ambos controlados directamente por los operadores y empresas de juegos de apuestas, y sometidos a la legislación que protege los derechos de los menores, nos referimos a la publicidad y a la accesibilidad. Es por ello que consideramos necesario incluir en esta introducción una breve reflexión sobre la normativa actual.

El primero, la publicidad, es en gran parte el responsable de la visibilidad de los juegos de apuestas, y modula las actitudes de los jóvenes hacia ellos. Para ello se valen de persuasivos mensajes que minimizan los costes y los riesgos y ensalzan las ganancias; compran la imagen de personajes famosos, a menudo ídolos deportivos de los adolescentes, que animan a apostar a cambio de pingües honorarios; y crean escenarios y contextos atractivos basados en los clásicos señuelos: sexo, poder, prestigio... Un modelo ya probado con éxito en la industria del tabaco y del alcohol, la historia se repite. Un indicador de la eficacia de la publicidad es la creciente inversión publicitaria, que aumenta año a año, a la par que aumenta la facturación y el número de jugadores, según se recoge en los Informes Anuales de la Dirección General de Ordenación del Juego (2013, 2014, 2015).

La Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, modificada el 1 de mayo de 2015, plantea en su preámbulo "... así como a exigir ante las autoridades la adecuación de los contenidos al ordenamiento constitucional vigente. Este capítulo trata de forma individualizada las obligaciones de los prestadores de servicios de comunicación audiovisual en relación a los menores y personas con discapacidad que merecen a juicio del legislador y de las instituciones europeas una protección especial".

Más adelante en el Capítulo I. Artículo 7, sobre los derechos del menor establece "Está prohibida la emisión de contenidos audiovisuales que puedan perjudicar seriamente el desarrollo físico, mental o moral de los menores, ... Aquellos otros contenidos que puedan resultar perjudiciales para el desarrollo

físico, mental o moral de los menores solo podrán emitirse en abierto entre las 22 y las 6 horas, debiendo ir siempre precedidos por un aviso acústico y visual, según los criterios que fije la autoridad audiovisual competente. El indicador visual deberá mantenerse a lo largo de todo el programa en el que se incluyan dichos contenidos. Cuando este tipo de contenidos se emita mediante un sistema de acceso condicional, los prestadores del servicio de comunicación audiovisual deberán incorporar sistemas de control parental. Los programas dedicados a juegos de azar y apuestas, sólo pueden emitirse entre la 1 y las 5 de la mañana...

Por último el Artículo 18 expone que las comunicaciones comerciales están prohibidas en cualquiera de sus formas cuando fomenten comportamientos nocivos para la salud.

Bastaría con ver en televisión o escuchar en la radio la retransmisión de partidos de fútbol “Deporte Rey”, para comprobar, de manera evidente, la inobservancia flagrante y continuada del articulado expuesto. Además de los anuncios en el vallado del propio estadio, se comentan y emiten anuncios durante los encuentros que facilitan y promueven las apuestas, como hemos comentado anteriormente. El problema es que se emiten vulnerando el horario de protección para menores y, teniendo en cuenta la afición a este deporte por parte de los jóvenes, son una fuente de incitación hacia esta actividad perniciosa y en consecuencia prohibida para ellos. Se trata de promover una actividad económica que entraña un importante potencial adictivo y por tanto atenta contra la salud bio-psico-social de nuestros menores, como antaño ocurría con el tabaco y el alcohol, por lo que serían necesarias medidas eficaces en una publicidad, muy al contrario de la actual, preventiva y disuasoria del uso, por ellos, del juego de apuestas.

El segundo factor al que dedicamos esta introducción es la accesibilidad. La percepción de un fácil acceso al juego es uno de los factores de riesgo con mayor capacidad explicativa. La accesibilidad es un factor complejo que puede ser abordado bien desde una perspectiva socio-jurídico, bien desde una aproximación individual. En el presente trabajo se analiza la accesibilidad desde la aproximación individual, y por ende subjetiva, que consiste en la creencia personal sobre la facilidad o dificultad para encontrar los medios de apuesta, de acceder al juego y llevar a cabo tal conducta. Sin embargo, en esta introducción queremos abordar la accesibilidad desde una perspectiva más objetiva, es decir la oferta en el mercado, que puede ser cuantificada mediante indicadores socio-económicos como son el número de salones por habitante, de máquinas de juego en bares, las medidas de control del acceso, el número de menores que declaran jugar.... Qué duda cabe que la

accesibilidad presenta una importante interacción con la legislación, de manera que el endurecimiento de la norma influirá en la conducta de juego. En la actualidad 52 empresas operan con licencia en el mercado del juego en España<sup>3</sup> y los escasos estudios sobre juego de apuestas en adolescentes concluyen que en torno al 30% han jugado alguna vez. Porcentaje que se ve notablemente aumentado cuando se trata de jóvenes de 16 y 17 años.

Así la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, en su Artículo 19, establece las competencias que corresponden al Ministerio de Economía y Hacienda en materia de juego, creando como órgano regulador la Comisión Nacional del Juego, al que se le atribuyen todas las competencias necesarias para velar y asegurar la integridad, seguridad, fiabilidad y transparencia de las operaciones de juego, estableciendo el marco apropiado para proteger a los menores y prevenir el desarrollo de fenómenos de dependencia.

En el Artículo 6 de la citada Ley, dedicado a las Prohibiciones objetivas y subjetivas, prohíbe “ toda actividad relacionada con la organización, explotación y desarrollo de los juegos objeto de esta Ley que, por su naturaleza o por razón del objeto sobre el que versen: a) Atenten, contra... los derechos de la juventud y de la infancia o contra cualquier derecho o libertad reconocido constitucionalmente” para continuar con la prohibición de la “participación en los juegos objeto de esta Ley a: a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente o por resolución judicial, de acuerdo con lo que establezca la normativa civil”. También en el Artículo 21, se recogen otras cuestiones de gran interés : “Asegurar que los intereses de los participantes y de los grupos vulnerables sean protegidos,...”

En la actualidad las competencias atribuidas, antes citadas, son ostentadas por la Dirección General de Ordenación del Juego, en virtud de la Ley 3/2013, de 4 de junio, de creación de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia, la cual ratifica el articulado anterior, teniendo entre sus funciones (artículo 9) la “coordinación con el departamento ministerial competente en materia de juego respecto a sus competencias en materia de publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego, a efectos de hacer efectivos los derechos del menor y de las personas con discapacidad”.

Parece, en base a la normativa nacional transcrita que por parte de los legisladores existe, al menos teóricamente, preocupación porque se cumplan los derechos del menor y de las personas voluntariamente autoexcluidas, pero

---

<sup>3</sup> Dirección General de Ordenación del Juego <http://www.ordenacionjuego.es/es/operadores/buscar>

por otra parte dicha preocupación no se traduce de manera operativa y efectiva por parte de los órganos competentes de la administración.

Ante la abrumadora evidencia del fácil acceso a las apuestas por Internet, los salones de juego y otros locales de hostelería, resulta preocupante que los esfuerzos de la entidad responsable de la protección de los menores y los autoexcluidos no sean suficientes. Quizás parte de la solución vendría por recomendar a las comunidades autónomas que hagan lo propio en cuanto dependa de sus responsabilidades.

No menos preocupante es la legislación en la Comunidad Valenciana, determinada por el Decreto 55/2015, de 30 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, en el que, no obstante reiterarse en la prohibición de acceso a menores en los salones de juego, como única medida disuasoria plantea la colocación de un cartel que lo advierta. Así mismo, dispone que el control de admisión se ubicará, exigiéndose la exhibición del D.N.I, únicamente en aquella zona del salón donde se encuentren interconectadas “en carrusel”, las máquinas tipo “B” y por tanto sea superior la cuantía de los premios a percibidos.



# Objetivos

El presente estudio tiene como objetivo general conocer la realidad del juego de apuestas en la población adolescente de la provincia de Alicante, con la intención de identificar las características psico-sociales asociadas, y aportar las bases para el diseño de un instrumento de detección precoz del riesgo y de una intervención preventiva.

Más concretamente se persiguen los siguientes objetivos:

1. Conocer la *prevalencia* de los juegos de apuestas entre los adolescentes de la provincia de Alicante.
2. Identificar las *actitudes y otras variables psico—sociales* asociadas al inicio y mantenimiento de la conducta de juego.
3. Analizar las *relaciones directas e indirectas* entre las características psico-sociales asociadas y la conducta de juego.



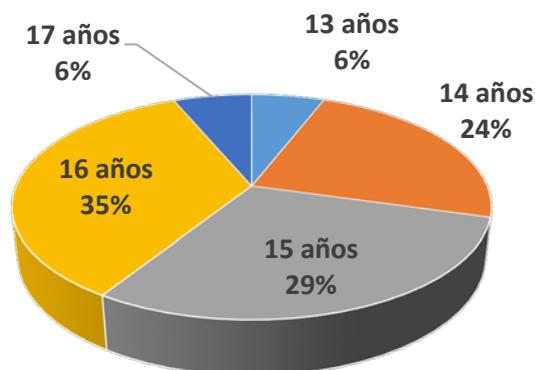
# Método



## Participantes

Participaron 2716 estudiantes de 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria y 1º de Bachillerato de los 13 a los 17 años, siendo la media de edad 15,12 (Desviación Típica 1,03) (Gráfico 1). El 49,9 fueron chicas.

Gráfico 1. Edad de los participantes



Los participantes pertenecen a 13 municipios de 8 comarcas de la provincia de Alicante. La selección de los centros educativos fue al azar. En primer lugar se identificaron 30 centros, 9 de ellos declinaron participar por diversas razones. De los 21 restantes se escogieron 15 al azar cumpliendo el criterio de representación de todas las comarcas (2 centros por comarca). En aquellas comarcas que había más de dos centros, se seleccionaron al azar.

Figura 2. Distribución geográfica



## Procedimiento

A finales de julio se remitió un correo electrónico a 30 Institutos de Educación Secundaria de la Provincia en el que se presentaba el estudio y se invitaba a colaborar. Unos días después, se contactó para confirmar la participación del centro y se emplazó al inicio de curso para la concreción de fechas de administración. De los 30 centros inicialmente seleccionados, 15 aceptaron, 9 declinaron participar y 6 se mantuvieron como reserva ante posibles eventualidades. Los datos y distribución de los centros pueden verse en la siguiente tabla:

Tabla 2. Centros invitados y participantes			
COMARCA	CENTRO	POBLACIÓN	ACEPTACIÓN
<b>LA MARINA ALTA</b>			
	MARIA IBARS	Denia	Aceptó participación
	ENRIC VALOR	Pego	Aceptó participación
	XEBIC	Ondara	Declinó participar
<b>LA MARINA BAIXA</b>			
	BERNAT DE SARRÍA	Benidorm	Aceptó participación
	MARCOS ZARAGOZA	Villajoyosa	Aceptó participación
	BELLAGUARD	Altea	Declinó participar
<b>MONTANYA-L'ALCOIA</b>			
	COTES BAIXES	Alcoy	Aceptó participación
	FRAY IGNACIO BARRACHINA	Ibi	Aceptó participación
	ANDREU SEMPERE	Alcoy	Reserva
<b>ALT VINALOPÓ</b>			
	HERMANOS AMORÓS	Villena	Aceptó participación
	A. NAVARRO SANTAFÉ	Villena	Reserva
<b>VINALOPÓ MITJÁ</b>			
	LA NÍA	Aspe	Aceptó participación
	LA MOLA	Novelda	Aceptó participación
	VILLA DE ASPE	Aspe	Reserva
<b>BAIX VINALOPÓ</b>			
	CAYETANO SEMPERE	Elche	Aceptó participación
	LA ASUNCIÓN	Elche	Aceptó participación
	CARRÚS	Elche	Declinó participar
	PEDRO IBARRA RUIZ	Elche	Declinó participar
	VICTORIA KENT	Elche	Reserva
<b>BAIX SEGURA</b>			
	AZUD DE ALFEITAMI	Almoradí	Aceptó participación
	GABRIEL MIRÓ	Orihuela	Aceptó participación
	MARE NOSTRUM	Torreveja	Declinó participar
	LAS LAGUNAS	Torreveja	Reserva
	ANTONIO SEQUEROS	Almoradí	Reserva

Tabla 2. Centros invitados y participantes		Continuación	
COMARCA	CENTRO	POBLACIÓN	ACEPTACIÓN
<b>ALACANTI</b>			
	VIRGEN DEL REMEDIO	Alicante	Aceptó participación
	JAIME II	Alicante	Aceptó participación
	FIGUERAS PACHECO	Alicante	Declinó participar
	JORGE JUAN	Alicante	Declinó participar
	SAN BLAS	Alicante	Declinó participar
	MIGUEL HERNÁNDEZ	Alicante	Declinó participar

Durante la primera quincena de septiembre se envió un segundo correo electrónico y se contactó telefónicamente con los 15 centros de Institutos de Enseñanza Obligatoria que confirmaron su participación en el estudio. En este nuevo contacto se enviaba información del proyecto para su aprobación en Consejo Escolar y se cerraban las fechas de administración de cuestionarios.

En cumplimiento de las “Instrucciones del 3 de febrero de 2010, de la Secretaría Autonómica de Educación de la Generalitat Valenciana sobre el procedimiento a seguir en la autorización para la cumplimentación de cuestionarios por parte del alumnado” se remitió a dicha Secretaria la preceptiva solicitud. Así mismo se solicitó autorización al Órgano Evaluador de Proyectos de la Universidad Miguel Hernández. Ambas entidades respondieron favorablemente en el mes de septiembre. Las autorizaciones fueron informadas a la Dirección de los IES colaboradores, que a su vez dieron conocimiento a sus respectivos Consejos Escolares.

Cada centro se responsabilizó de informar a los padres, madres y/o tutores de los menores mediante un escrito en el que se solicitaba la autorización.

Tabla 3. CRONOGRAMA	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
1. Revisión bibliográfica. Identificación de factores de riesgo							
2. Diseño de un modelo multivariado de factores de riesgo							
3. Coordinación con UPCs y preparación trabajo de campo							
4. Diseño de instrumentos de evaluación (Batería de cuestionarios)							
5. Tramitación de autorizaciones (Dirección, AMPA, Conselleria)							
6. Organización de sesiones							
7. Trabajo de campo. Administración de cuestionarios							
8. Digitalización de datos							
9. Análisis							
10. Redacción de informe							
11. Diseminación resultados (Comunicaciones – Newsletter)							

## Variables y Medidas

Todas las medidas se integraron en un único cuestionario que se cumplimentó en el aula de forma colectiva. En cada sesión, un colaborador experto repartía el cuestionario y atendía las eventuales dudas. Las sesiones estuvieron supervisadas por un docente designado por el centro. El tiempo de cumplimentación estuvo entorno a los 30 minutos.

Los cuestionarios fueron totalmente anónimos. Al objeto de poder identificar a cada participante en siguientes medidas, se solicitó que rellenaran una clave personal y anónima compuesta de 4 letras y 2 números: la primera letra del nombre del padre, la primera letra del nombre de la madre y las 2 primeras letras del propio nombre, y el día del propio cumpleaños.

### **CONDUCTA DE JUEGO**

**Frecuencia.** Cuestionario ad-hoc de 15 ítems adaptado de la encuesta europea ESPAD que mide la frecuencia de juego (número de veces) en tres indicadores temporales: a) durante tu vida; b) durante los últimos 12 meses; c) durante los últimos 30 días. Incluye 5 modalidades de juego: Apuestas deportivas on line, Apuestas deportivas en salones y/o bares, Máquinas tragaperras en salones y/o bares, Poker o juegos de casino on-line y Ruletas en salones.

**Intensidad.** Cuestionario ad-hoc de 5 ítems adaptado de la encuesta europea ESPAD que mide la cantidad en euros jugada en los últimos 30 días en cada una de las 5 modalidades de juego. Se añadió el ítem del SOGS ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado en los últimos 12 meses?

**Juego problemático.** Se evaluó con el Cuestionario Breve de Juego Patológico (Fernández-Montalvo, Echeburúa y Báez (1995), formado por 4 ítems, con dos alternativas de respuesta “sí” o “no”, considerando que la persona tiene un problema con el juego si responde afirmativamente a dos o más ítems; ( $\alpha$  de Cronbach= 0,94).

**Intención de jugar.** Cuestionario de tres preguntas sobre la intención de jugar en un futuro próximo: ¿Tienes intención de jugar a juegos de apuestas?, ¿Tienes planeado apostar on-line próximamente? y Si tuvieras la oportunidad, ¿Querrías entrar en un salón de juego? Cada pregunta se responde en una escala que va del 1 (totalmente no) al 7 (totalmente sí).

**Autoeficacia para no apostar.** Evalúa la capacidad autopercebida de no jugar en situaciones en las que se invita al juego “estar con amigos que apuestan” o “recibir invitaciones de juego”. Las respuestas se escalan en 5 niveles desde “nada capaz” a “totalmente capaz”.

### **FACTORES PSICOSOCIALES**

Batería de 18 ítems organizados en 4 factores. Las frases están enunciadas en positivo y en negativo, al objeto de evitar el llamado efecto de “aquiescencia autoadministrada”. Cada ítem se responde en una escala de 5 alternativas de “muy en desacuerdo” a “muy de acuerdo”

**Accesibilidad.** Evalúa la facilidad para acceder a juegos de apuestas. La escala la componen 6 ítems: 4 de carácter general, por ejemplo “Sabría a dónde dirigirme si quisiera apostar” y 2 relativos a juego presencial en salones y juego online.

**Legalidad** 4 ítems sobre el conocimiento de la legislación y la opinión sobre su aplicación. Por ejemplo “Los menores de edad pueden entrar en un salón de apuestas, pero NO jugar”.

**Norma Social.** Creencia sobre la opinión general acerca del juego de apuestas en menores (“Se acepta que los jóvenes de mi edad jueguen a juegos de apuestas”). 4 ítems.

**Percepción Normativa.** 4 ítems que evalúan la propia creencia acerca cuán frecuente es el juego de apuestas entre los jóvenes de edad parecida. (El juego de apuestas es muy frecuente entre la gente de mi edad).

**Presión de grupo.** Se definió como la amistad o asociación personal con otros jóvenes que apuestan o la creencia de que estos aprobarán o incluso admirarán el jugar. Para su evaluación se preguntó cuántos amigos tuyos calculas que juegan a cada una de las 5 modalidades de juego. La respuesta tipo Likert con 5 cuantificadores desde “ninguno” a “todos”.

**Presión mediática.** Presencia de publicidad de “apuestas deportivas” y de “casinos y póker online” en televisión, Internet, radio, revistas, publicidad exterior y presencia de salones de juego en la vía pública. También se pregunta por la frecuencia con que ha visto algún famoso/a anunciando juegos de apuestas o ha visto casinos o apuestas en películas.

### **FACTORES INDIVIDUALES**

**Actitudes hacia el juego y Percepción del riesgo.** Se utilizó una escala ad-hoc de 8 ítems para medir la creencia sobre la probabilidad de que el juego produce

consecuencias negativas. Las frases fueron redactadas en positivo y en negativo a partes iguales para evitar la “aquiescencia autoadministrada”.

**Motivaciones para jugar.** El Cuestionario de Motivos de Apuestas (GMOQ, Gambling Motives Questionnaire, Stewart y Zack, 2007) es un cuestionario tridimensional que incluye tres subescalas de 5 ítems cada una para evaluar evalúa tres motivos para jugar: 1) El refuerzo interno positivo emociones placenteras, 2) el juego como recurso de afrontamiento, y 3) el refuerzo social. Los ítems son frases que completan el enunciado general de “Cuando has jugado a juegos de apuestas, lo has hecho para...” La consistencia interna de cada subescala es de  $\alpha$  de Cronbach = 0,80.

**Impulsividad.** Escala de Impulsividad de Plutchik (Plutchik y van Praag, 1989; adaptado a población española por Rubio et al., 1999), se compone de 15 frases cortas que se refieren a la tendencia a “hacer cosas sin pensar” o de forma impulsiva y que se deben valorar en una escala de frecuencia de cuatro alternativas (nunca – casi siempre). Con una puntuación que va de 0 a 45 puntos, (Nunca=0, Casi siempre=3), se considera alta impulsividad a partir de 20 puntos. La fiabilidad de la escala original fue  $\alpha$  de Cronbach = 0,73.

**Búsqueda de Sensaciones** Escala Breve de Búsqueda de Sensaciones (BSSS-8) (Zuckerman, 1971, 1979, 1994; adaptación de escala breve por Hoyle et al., 2002) que contiene un total de ocho ítems, donde cada dimensión del rasgo, estas son, búsqueda de emociones y aventuras, búsqueda de experiencias, desinhibición y susceptibilidad al aburrimiento, está representada por dos ítems. El formato de respuesta está compuesto por cinco niveles que se extienden desde nada de acuerdo (1) hasta muy de acuerdo (5), pudiendo obtener una puntuación mínima de 0 y máxima de 32. Posee unas buenas propiedades psicométricas con un  $\alpha$  Cronbach de 0,79 (Palacios, 2015).

#### **FACTORES FAMILIARES**

**Actitud Familia.** Escala de 8 ítems que evalúa la actitud de los padres ante la conducta de juego. Los ítems son de carácter general “Mis padres me previenen sobre los riesgos de jugar con apuestas”, excepto uno que se refiere a las apuestas deportivas “Mis padres aceptan que yo haga apuestas deportivas”. Las alternativas de respuestas están formadas por 5 cuantificadores muy desacuerdo – Muy de acuerdo.

**Conducta de juego de padres.** En este bloque se pregunta si los padres realizan alguna de las cinco modalidades de juego juegos



# Resultados



# 1. Prevalencia

## 1.1 Frecuencia de juego

Para medir la frecuencia de juego se utilizó una adaptación del cuestionario utilizado en la encuesta ESPAD, que registró la frecuencia en tres indicadores temporales: “alguna vez en la vida” “últimos 12 meses” y “últimos 30 días”, para cada una de las 5 modalidades de juego. Esta combinación ofrece 15 resultados que se simplificaron en cuatro categorías según la frecuencia de juego (Figura 3):

**No juego** (amarillo). El **71,5%** declara no haber jugado nunca a juegos de apuestas.

**Frecuencia Baja** (verde): El **10,7%** informa haber jugado a apuestas deportivas online o en máquinas o haber jugado a máquinas tragaperras menos de 5 veces en la vida y menos de 4 en los últimos 12 meses. Nunca ha jugado a póker o ruleta.

**Frecuencia Moderada** (rosa) el **4,5%** ha jugado a póker o ruleta menos de 3 veces en la vida, a apuestas deportivas o máquinas tragaperras menos de 3 veces en los últimos 30 días, menos de 7 en el último año y menos de 8 en la vida.

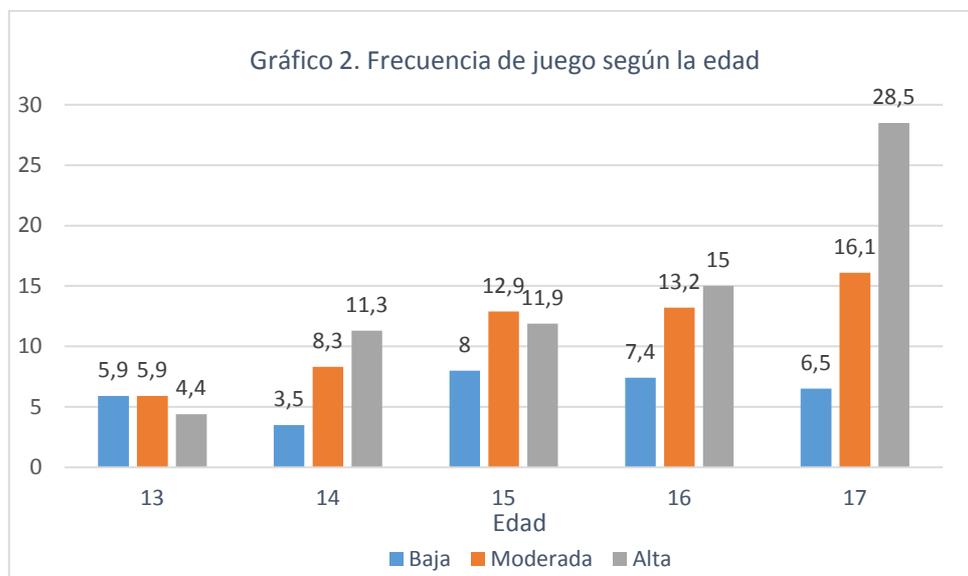
**Frecuencia Alta** (blanco): El **13,3%** se clasifica en la categoría de mayor frecuencia. Ha jugado en los últimos 30 días más de 3 veces: Apuestas deportivas o máquinas tragaperras, o más de dos veces póker online o ruletas en salones.

Figura 3. Clasificación de la frecuencia de juego en No juego, Baja, Moderada y Alta.

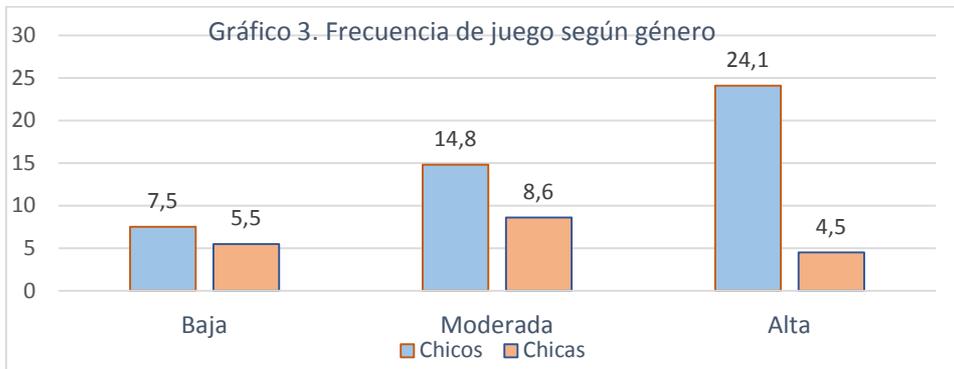
¿Con qué frecuencia has jugado?	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Más
<b>Apuestas deportivas on line</b>												
I08_01 a) durante tu vida?	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
I08_02 b) durante los últimos 12 meses?	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
I08_03 c) durante los últimos 30 días?	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□
<b>Apuestas deportivas en salones y/o bares</b>												
I08_04 a) durante tu vida?	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
I08_05 b) durante los últimos 12 meses?	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
I08_06 c) durante los últimos 30 días?	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□
<b>Máquinas tragaperras en salones y/o bares</b>												
I08_07 a) durante tu vida?	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
I08_08 b) durante los últimos 12 meses?	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
I08_09 c) durante los últimos 30 días?	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□
<b>Poker o juegos de casino on-line</b>												
I08_10 a) durante tu vida?	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□
I08_11 b) durante los últimos 12 meses?	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□
I08_12 c) durante los últimos 30 días?	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
<b>Ruletas en salones</b>												
I08_13 a) durante tu vida?	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□

I08_14 b) durante los últimos 12 meses?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
I08_15 c) durante los últimos 30 días?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

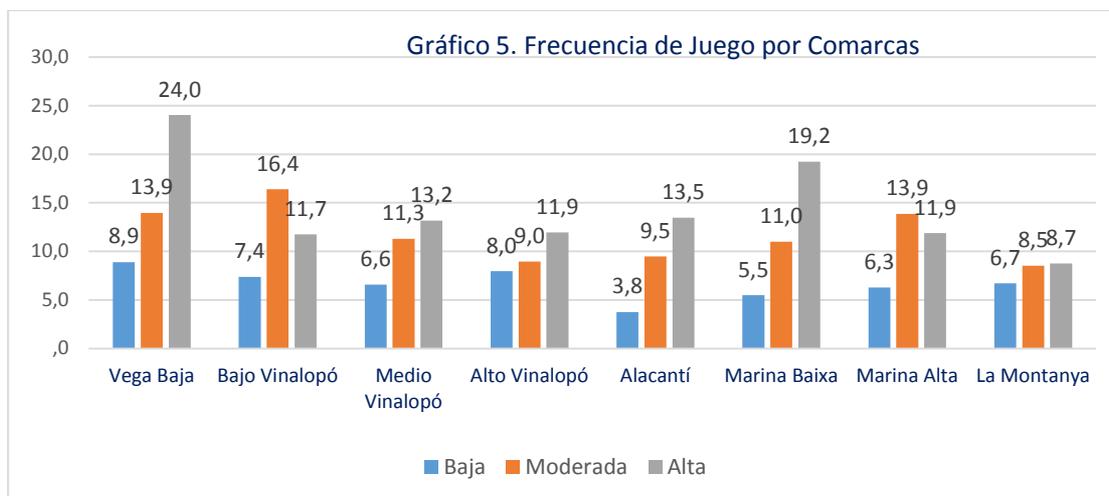
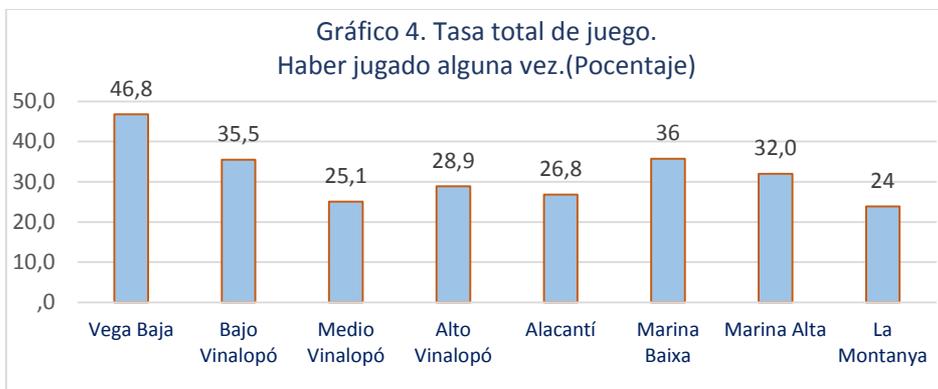
La frecuencia de juego aumenta con la edad. El 16,2% de los jóvenes de 13 años declara haber jugado alguna vez a alguna de las modalidades. Dicha prevalencia se incrementa progresivamente hasta alcanzar a la mitad (51,1%) de los de 17 años. Además, la distribución de la frecuencia es igualmente sensible a la edad. Entre los más jóvenes se aprecia que quien ha experimentado con el juego, lo ha hecho principalmente con baja frecuencia. Sin embargo, a los 14 las frecuencias moderada y alta superan a la baja. Cabe destacar el cambio de perfil de juego a los 17 años, en donde prevalece la alta frecuencia.



En términos generales el porcentaje de chicos que declara haber jugado (46,4%) duplica con creces al de chicas (18,6%). La presencia mayoritaria de chicos se da en cada una de las tres frecuencias. Cabe destacar que el porcentaje de chicos clasificados en alta frecuencia (24,1%) es cinco veces superior al de chicas (4,5%) (Gráfico 3). Las diferencias de género han sido constatadas en la mayoría de los estudios.



El 28.5 % de los participantes declaró haber jugado alguna vez. Este dato es similar al hallado por otros autores en recientes estudios españoles (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015b; González-Roz, et al 2016). La frecuencia de juego comparada por comarcas muestra que la Vega Baja registra la mayor tasa total de juego, el 46,8% declara haber jugado alguna vez. Mientras que la Montanya es la comarca en la que se juega menos, el 24% de los adolescentes declara haber jugado. Tanto en la Vega Baja como en la Marina Baja el porcentaje de adolescentes que juegan con alta frecuencia es muy superior al resto (Gráficos 4 y 5). Teniendo en cuenta estos resultados, la Vega Baja requiere una especial atención a la hora de programar intervenciones preventivas.



## 1.2 Prevalencia de juego problemático

Para detectar juego problemático se utilizó el Cuestionario Breve Juego Problemático (CBJP). Se trata de un instrumento de screening compuesto por 4 ítems con punto de corte para juego problemático en 2.

133 adolescentes, el 4,9% de la muestra, contestaron afirmativamente a al menos uno de los cuatro ítems. La gran mayoría fueron chicos (80; 78,9%). El CBJP clasificó a 33 personas (1,2% de la muestra) como jugadores problemáticos, por haber contestado afirmativamente a 2 o más ítems. Por orden de respuesta afirmativa los ítems fueron:

¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que se te ocurre cuando juegas? (15.8%)

¿Has cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas? (9.2%)

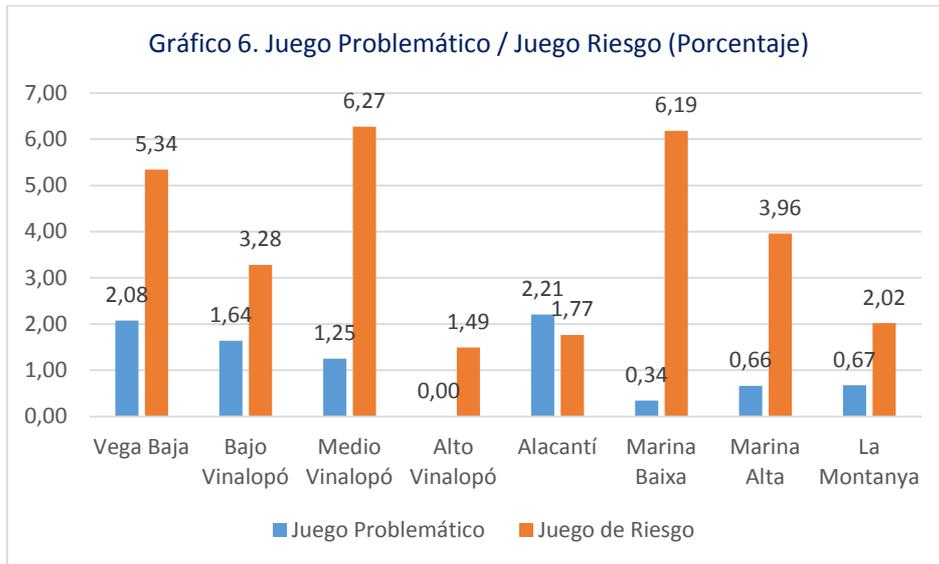
¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego? (8.3%)

¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello? (8.1%)

Estos resultados son coherentes con los hallados en investigaciones similares en España. Recientemente el Grupo de Investigación en Conductas Adictivas de la Universidad de Oviedo detectó que el 4% de los adolescentes son jugadores en riesgo y que el 1,2% son problemáticos (Gonzalez-Roz et al. 2016). También el equipo de investigación de Becoña de la Universidad Santiago de Compostela (Miguez y Becoña, 2015) concluyen que entre el 5,6-4,6% de los adolescentes cumplen criterios de juego patológico. Las diferencias pueden deberse en parte al instrumento de medida. En estas investigaciones se utilizó el SOGS-RA (Winters, Stinchfield y Fulkerson, 1993) que es una escala de diagnóstico de juego patológico. Otra explicación podría buscarse en las posibles diferencias en la distribución de la edad en las muestras estudiadas. Teniendo en cuenta la sensibilidad de la prevalencia de juego a la edad, una diferencia en la media de edad podría explicar los diferentes resultados.

El detalle por comarcas revela que el Alacantí registra la mayor tasa de juego problemático, entendida como porcentaje de individuos que han respondido afirmativamente a 2 o más ítems. Estos datos contrastan con la frecuencia de juego, mostrada en el anterior apartado, en el que el Alacantí con un 26,8% está por debajo de la media de la provincia. En este sentido, también destaca la tasa de juego problemático de la Vega Baja, la segunda más alta.

En cuanto a Juego de Riesgo, es decir haber contestado afirmativamente a una de las cuatro preguntas del Cuestionario, las comarcas con mayor porcentaje son Medio Vinalopó, Marina Baixa y Vega Baja



## 2. Predictores del inicio del juego

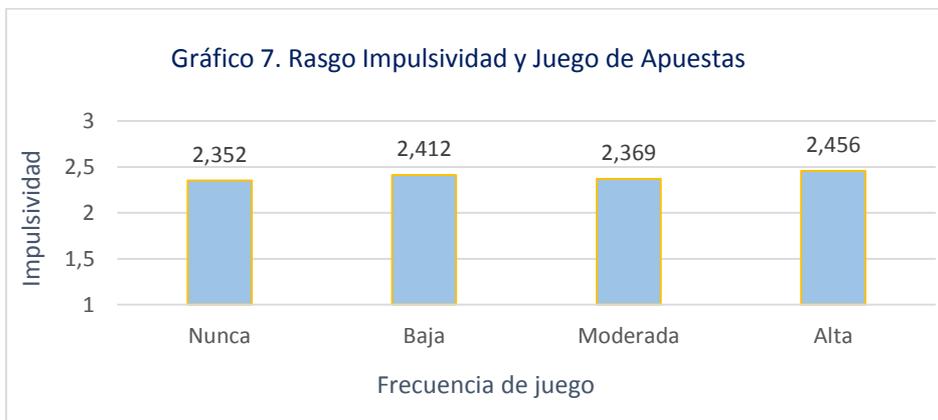
### 2.1.- Características personales

#### 2.1.a La personalidad.

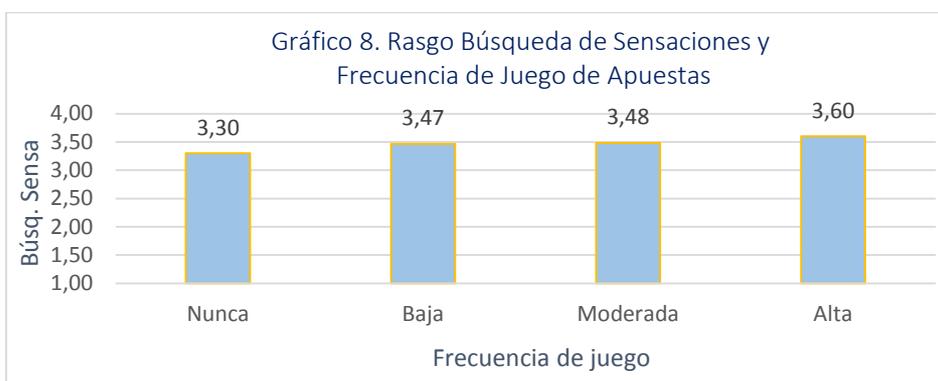
La impulsividad y la búsqueda de sensaciones son los dos rasgos de personalidad que con mayor frecuencia han sido asociados con el desarrollo de diferentes conductas adictivas y disfuncionales tanto en la niñez como en la adolescencia.

La impulsividad se define como la incapacidad de ejercer un efectivo autocontrol de la conducta cuando se presentan indicios que sugieren recompensa o castigo (Woicik, Stewart, Phil & Conrod, 2009). La impulsividad se ha relacionado con la desinhibición e inquietud motora, y en lo cognitivo supone la falta de previsión y planificación de conducta (White et al., 1994). A su vez, este rasgo se ha empleado para la interpretación de la temeridad del adolescente (Oliva, 2004), así como para la explicación del pobre razonamiento probabilístico (Arnett, 1992). Lo cual puede deberse a que los adolescentes disponen de una visión más incierta del futuro en comparación con la población adulta, y por ello estarían inclinados en mayor medida hacia la gratificación inmediata en contraposición a los refuerzos demorados (Gardner, 1993).

Para evaluar la personalidad impulsiva se utilizó la Escala de Impulsividad de Plutchik que se compone de 15 frases que describen conductas impulsivas. Cada frase se responde desde 1, si nunca se ha realizado, hasta 4, si siempre se realiza. El gráfico 7 presenta las puntuaciones en las cuatro categorías de frecuencia de juego. La variabilidad es muy baja y las diferencias solo son significativas al comparar el grupo que nunca juega (2,352) con el de mayor frecuencia (2,456).



Por otro lado, el rasgo de búsqueda de sensaciones entendido como el deseo de participar en situaciones que impliquen riesgos físicos y sociales, engloba factores diversos tales como la búsqueda de emoción y aventura, desinhibición y susceptibilidad al aburrimiento (Zuckerman, 1994). Para su evaluación se utilizó la Escala Breve de Búsqueda de Sensaciones (BSSS-8) compuesta por ocho ítems que presentan situaciones de riesgo. El formato de respuesta está compuesto por cinco niveles que se extienden desde nada de acuerdo (1) hasta muy de acuerdo (5), de manera que una mayor puntuación significa una mayor presencia de personalidad “búsqueda de sensaciones”. (Gráfico 8). Las diferencias entre las categorías son significativas entre el grupo que nunca juega (3,30) y los otros tres grupos. Es decir, el haber jugado a juegos de apuestas en cualquier frecuencia se relaciona con una mayor presencia del rasgo de búsqueda de sensaciones. Sin embargo, las diferencias entre las frecuencias baja (3,47), moderada (3,48) y alta (3,60) no son significativas.



Algunos autores establecen una relación entre la impulsividad y búsqueda de sensaciones, produciéndose una sinergia entre ambos (Horvath y Zuckerman, 1996) generando así el denominado factor de personalidad Búsqueda de Sensaciones Impulsiva (Zuckerman, Kuhlman y Camac, 1988; Zuckerman et al., 1991).

### 2.1.b La actitud.

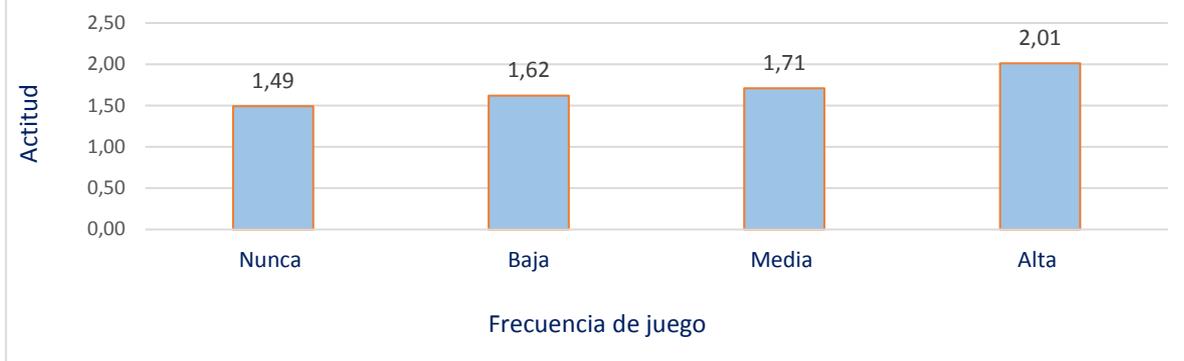
Las actitudes son estados internos, en forma de creencias o sentimientos, que median entre los estímulos y las respuestas. La actitud implica una evaluación positiva o negativa, a favor o en contra, relativamente estable. El componente cognitivo de la actitud se refiere a los pensamientos y creencias que un sujeto tiene acerca del juego de apuestas. La creencia de que con el juego se puede ganar mucho dinero fácilmente, o la imagen de que un jugador de éxito es visto con admiración, son pensamientos que refuerzan una actitud a favor del juego de apuestas. Por el contrario, el bajo interés por el refuerzo económico o la creencia de que las pérdidas siempre acaban superando a las ganancias, son ejemplos de creencias negativas.

El componente afectivo de una actitud a favor incluye valoraciones de que el juego es excitante o de que el mundo que le rodea es atractivo. Por otra parte, el temor de que el juego pueda llegar a estar fuera de control, la sensación de riesgo, o el rechazo a los valores que son representados por el juego, son argumentos afectivos que sostienen una actitud negativa.

Para evaluar la actitud se utilizó una escala de 8 ítems que miden la creencia sobre la probabilidad de que el juego produce consecuencias negativas. Las frases fueron redactadas en positivo y en negativo a partes iguales para evitar la “aquiescencia autoadministrada”. La puntuación final de la escala va del 0 (actitud en contra) al 4 (actitud a favor), siendo 2 el punto medio.

Los resultados muestran cómo las actitudes se relacionan con la frecuencia de juego. Las diferencias entre el grupo que nunca juega (1,49) y los otros tres grupos son significativas. Los que nunca han jugado tienen una actitud significativamente menor que el resto. Además, los que juegan con alta frecuencia han obtenido una puntuación (2,01), significativamente superior al juego moderado (1,71) y por consiguiente al bajo (1,62) (Gráfico 9).

Gráfico 9. Actitud a favor del juego y frecuencia de juego



## 2.2.- Características psicosociales y el entorno

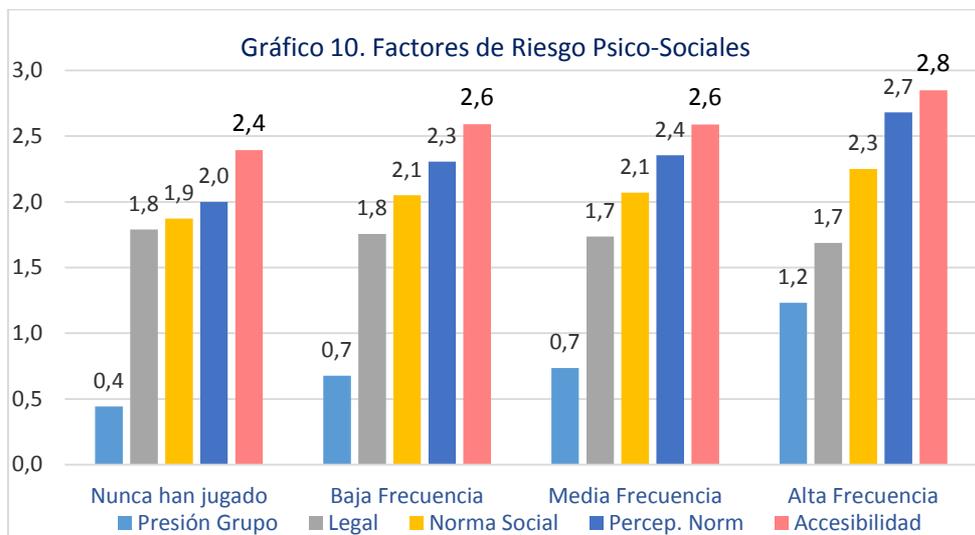
### 2.2.a La percepción del entorno social.

Se evaluaron 5 factores de riesgo de tipo social, que definen la percepción que el individuo tiene de su entorno social más inmediato o cercano (presión de grupo) o medio (legalidad, norma social, percepción normativa y accesibilidad). Por lo tanto la puntuación refleja cómo el adolescente ve su mundo en referencia a las oportunidades y/o dificultades que le brinda para jugar. Cada factor ha sido medido a través de una escala formada por 5 enunciados a los que se debe responder del 0 al 4. Una mayor puntuación significa una mayor presencia del factor, y en consecuencia un mayor riesgo. Los resultados muestran como en general todos los factores aumentan a medida que se juega más a menudo y más intensamente (Gráfico 10).

El factor *Accesibilidad* es el que obtiene la más alta puntuación, sin apenas variación entre grupos (2,4 – 2,8), lo que indica que para la mayoría resulta fácil acceder a los juegos de apuestas. A continuación, la creencia acerca de que el juego de apuestas es habitual entre los jóvenes de la misma edad (*Percepción Normativa*) superó el punto medio de la escala en todos los grupos.

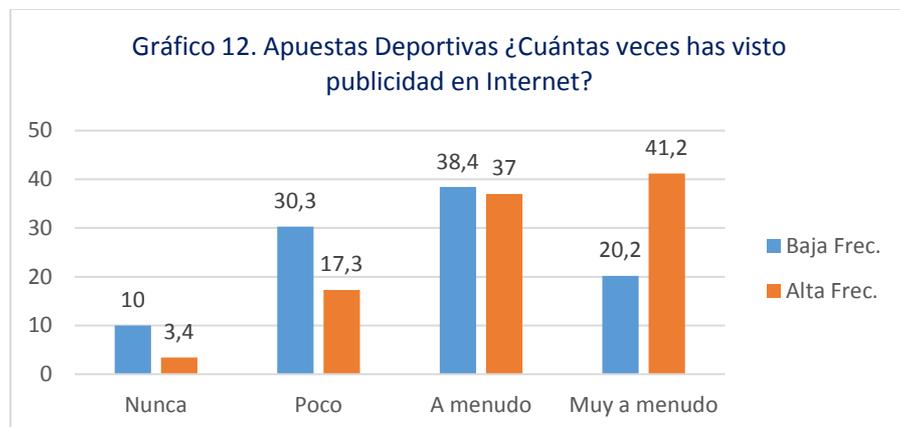
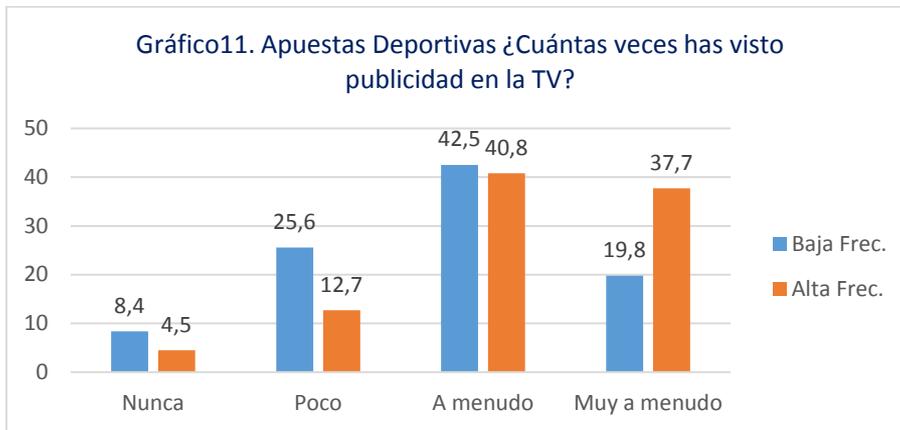
También la *Norma Social* se mantuvo en valores medios en los 4 grupos (1,9 -2,3). Lo que significa que los participantes consideran razonablemente que la sociedad en general admite el juego de apuestas en menores. Por debajo del valor medio de la escala (2) se sitúan la *Legalidad*, es decir el conocimiento de la legislación y la opinión sobre su aplicación, y la *Presión de*

*Grupo*, amistad o asociación personal con otros jóvenes que apuestan o la creencia de que estos aprobarán o incluso admirarán el jugar.

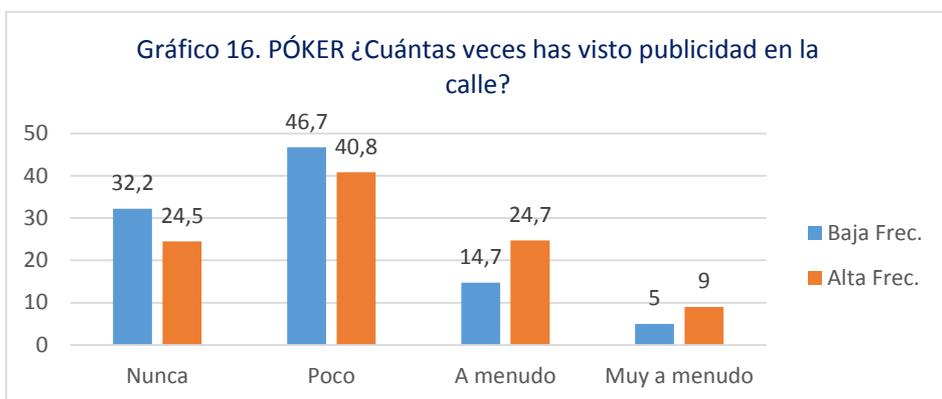
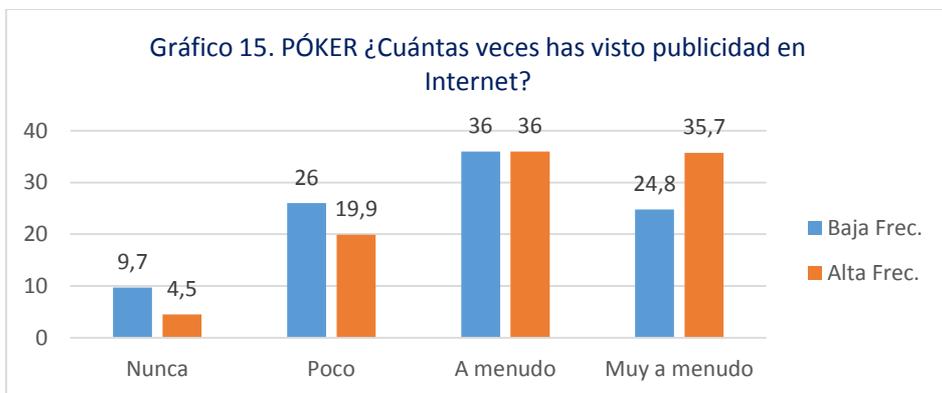
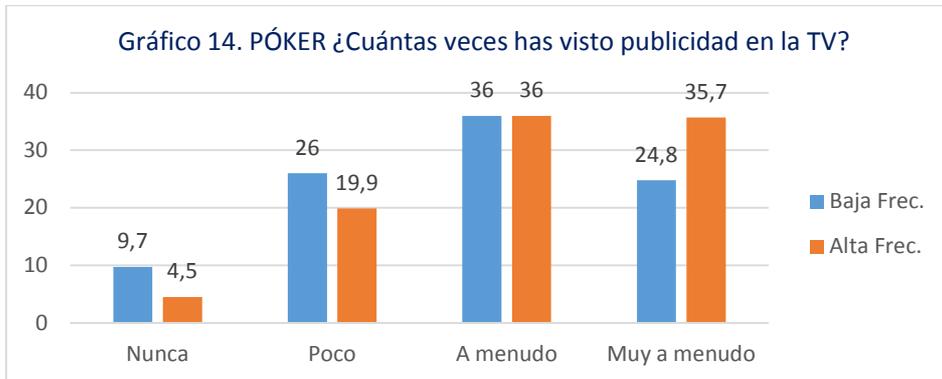


## 2.2 b. La publicidad.

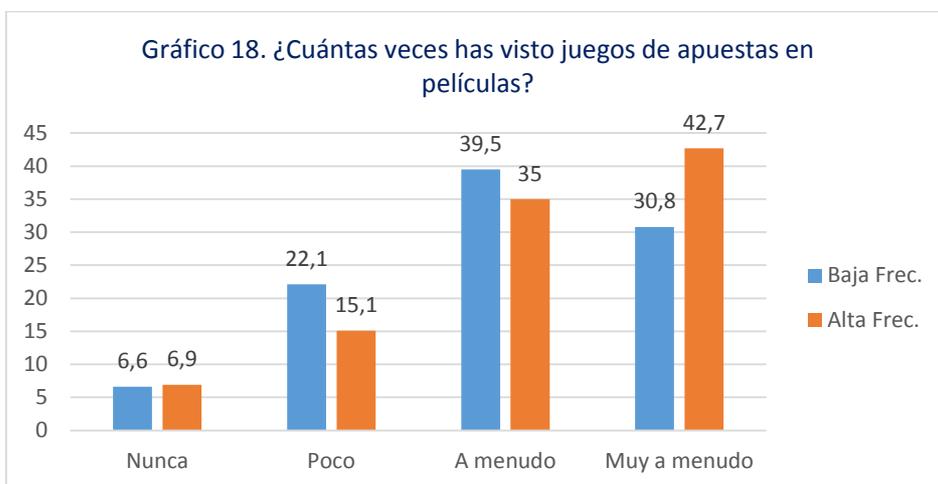
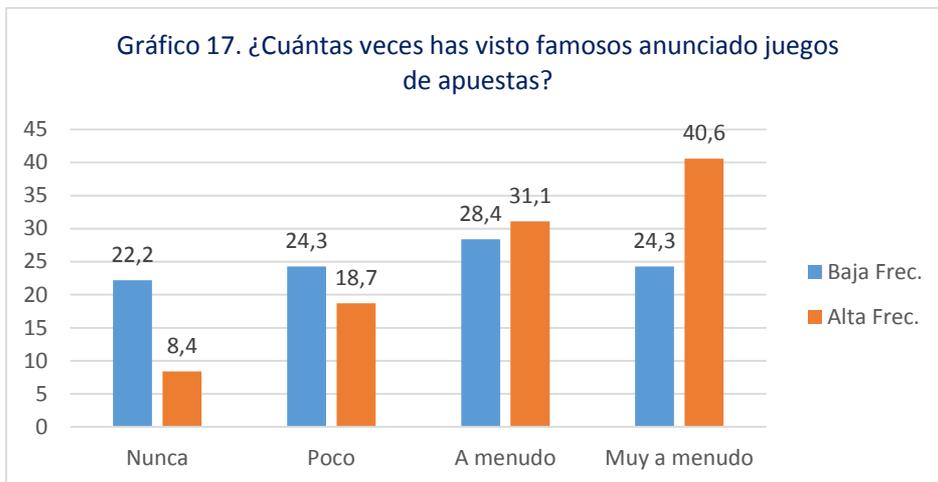
Los resultados indican que a mayor presencia mediática de las **apuestas deportivas** la frecuencia de juego aumenta. Los adolescentes que más juegan a apuestas deportivas son los que informan estar más expuestos a publicidad en televisión (Gráfico 11), Internet (Gráfico 12) y por la calle (Gráfico 13).



De igual manera ocurre con el póker. Es decir, los adolescentes que juegan con más frecuencia informan de una mayor presencia de anuncios de póker en televisión (Gráfico 14), Internet (Gráfico 15) y por la calle (Gráfico 16).



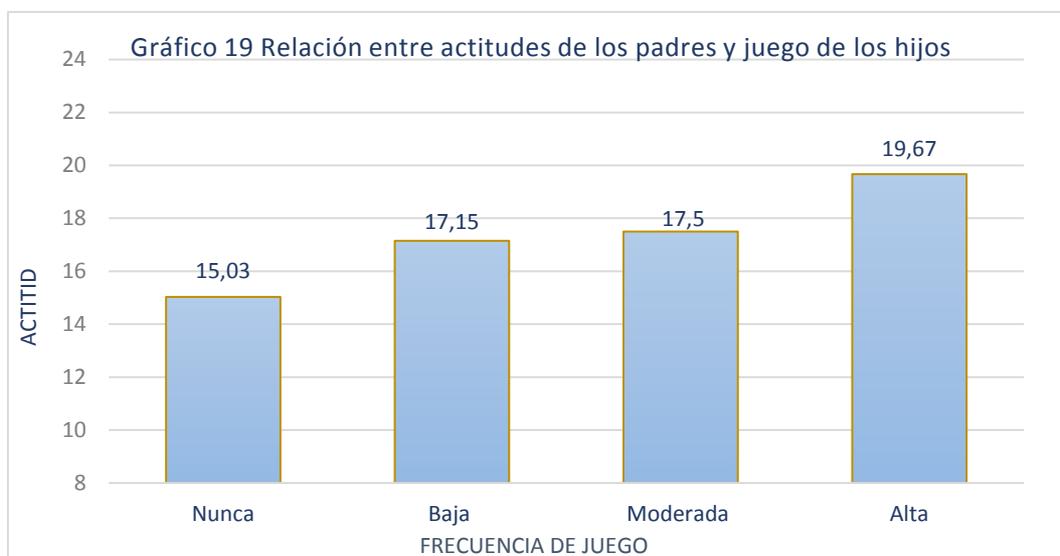
Por último, se observa un patrón similar cuando se pregunta si han visto famosos anunciando juegos de apuestas (Gráfico 17), ya sea póker o apuestas deportivas, o si recuerdan escenas de apuestas en películas (Gráfico 18).



## 2.3.- La Familia

### 2.3.a La actitud de los padres ante el juego de apuestas.

La Escala de Actitud Parental hacia el juego de apuestas indica la percepción del menor sobre el grado de tolerancia de sus padres. La escala se compone de 8 enunciados que describen la actitud de los padres hacia el juego de apuestas del menor: 2 ítems son directos del tipo “Mis padres aceptan que yo haga apuestas deportivas” y 6 indirectos, como por ejemplo “Mis padres se enfadarían si se enterasen que yo juego a juegos de apuestas”. De este modo una mayor puntuación significa la percepción de una mayor aceptación de los juegos de apuestas, y por lo tanto se debe entender como un mayor riesgo. El rango de puntuación de la escala comienza en 8, que indica que los padres muestran una actitud negativa y previenen al hijo de jugar, al 40 que supone el mayor nivel de riesgo.



Los resultados indican que en general los padres y las madres manifiestan una actitud contraria al juego de apuestas. Ya que las puntuaciones medias se mantienen por debajo del valor 24, punto medio de la escala. Al calcular la actitud parental en cada grupo de menores según su frecuencia de juego, se aprecia una clara relación entre la frecuencia de la conducta de juego y la percepción de permisividad por parte de los padres, siendo los

adolescentes que juegan con mayor frecuencia (Alta) los que perciben una mayor tolerancia en sus padres. Estas diferencias son significativas para los que Nunca juegan (15.03 D.T. 6.19) en relación a los tres grupos de frecuencia de juego (Baja, Moderada y Alta). La escasa diferencia entre los adolescentes con frecuencia de juego Baja (17.15 D.T. 6.57) y Moderada (1.50 D.T. 6,47) no resultó significativa. Y sí lo fue la diferencia en la actitud parental de estos dos grupos, con la del grupo de menores con Alta frecuencia de juego (19.67 D.T.6.82).

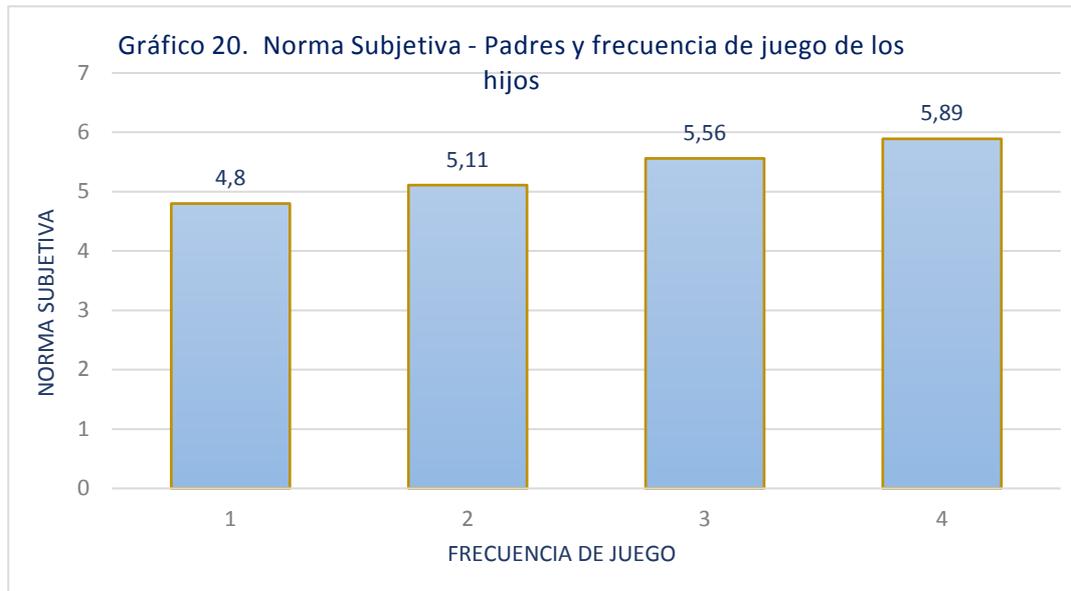
En conclusión, aunque la actitud parental hacia el juego es general negativa, pequeños cambios en la misma a favor de una actitud más laxa se relacionan significativamente con una mayor frecuencia de juego en los hijos.

### **Norma Subjetiva**

Una medida más ajustada de la actitud de los padres es la Norma Subjetiva, tal y como se describe en la Teoría de la Acción Planeada (TAP). La TAP sostiene que la actitud percibida, es decir lo que adolescente cree que opinan sus padres sobre el juego o lo que esperan de él, debe matizarse con el valor que cada individuo da a la opinión de sus padres. De tal forma que la Norma Subjetiva será el resultado de la Creencia x Valor. La creencia se midió con la pregunta “¿En qué grado se mostrarían de acuerdo tus padres si jugaras a juegos de apuestas?” y la evaluación preguntando “¿Cómo valoras la opinión de tus padres en referencia a los juegos de apuestas?”. Ambas preguntas se respondieron en una escala de 5 puntos: Muy en Desacuerdo – Muy de Acuerdo para la Creencia, y Nada Importante-Muy Importante para la evaluación. La puntuación final indica la percepción de presión y es inversa, a mayor puntuación menor presión.

Los resultados son coherentes con los previamente expuestos sobre actitud parental, aunque más ajustados. A menor presión los padres, mayor frecuencia de juego. Estas diferencias son significativas para los que Nunca juegan (4.8 D.T. 2.94) en relación a los grupos de frecuencia de juego

Moderada (5.56 D.T. 3.56) y Alta (5,89 D.T. 4,19), pero no para los de Baja



frecuencia (5.11 D.T. 3.28).

### 2.3.b El juego de apuestas entre padres y madres.

Padres y madres son un modelo para los hijos. Los mecanismos del aprendizaje vicario u observacional han sido ampliamente descritos y demostrados desde que Albert Bandura enunciara la Teoría del Aprendizaje Social. El comportamiento de los padres es observado por los menores y se considera la principal fuente de información en el proceso de socialización hasta la adolescencia temprana.

Diferencias generales entre padres y madres

Los resultados del estudio indican que, en general, los padres y las madres no muestran diferencias en la modalidad de juego online, ya sea en apuestas deportivas como en póker online. No ocurre lo mismo cuando se trata de juego físico o presencial. Por alguna razón, que no ha sido explorada en el presente estudio, probablemente porque el juego en público está culturalmente más aceptado entre varones, el porcentaje de padres que juegan en salones es notablemente superior, duplicando en algunos casos al de las madres.

## Relación juego del menor y juego de los padres

Para analizar los datos en función de la frecuencia de juego del menor, se comparan las conductas de juego de los padres y madres del grupo de menores que nunca ha jugado (n=1842) y del grupo que juega con mayor frecuencia (n=382). Los datos muestran una evidente relación entre la conducta de juego de los padres y madres y la de sus hijo/as. En las cuatro modalidades, los padres/madres cuyos hijo/as juegan con mayor frecuencia son percibidos como jugadores con mayor probabilidad. En el caso de apuestas deportivas online y póker online, la probabilidad de que ambos progenitores sean jugadores se duplica cuando el hijo/a también es jugador. Destacan los datos relativos a los padres, que en las apuestas presenciales aumenta del 5,0 al 12,3% en apuestas deportivas y del 4,3 al 10,5% en las tragaperras, y del 1,7 al 5,0% en el póker online.

Tabla 4. Percepción de la conducta de Juego de los padres y madres. (Porcentaje)

Frecuencia juego en el hijo/a		Ap. Deport.. Online		Ap. Deport. Salón		Tragaperras		Poker Online	
		Nunca	Alta	Nunca	Alta	Nunca	Alta	Nunca	Alta
Conducta juego de los padres	Ninguno	94,5	89,0	91,5	81,7	92,7	84,0	95,9	88,7
	Solo madre	2,6	4,5	3,2	4,7	2,6	4,2	<b>2,1</b>	<b>4,7</b>
	Solo padre	<b>2,4</b>	<b>4,7</b>	<b>5,0</b>	<b>12,3</b>	<b>4,3</b>	<b>10,5</b>	<b>1,7</b>	<b>5,0</b>
	Ambos	<b>,5</b>	<b>1,8</b>	<b>,3</b>	<b>1,3</b>	<b>,3</b>	<b>1,3</b>	<b>,3</b>	<b>1,6</b>

### 3. Motivos

Para medir la motivación para jugar se utilizó el Cuestionario de Motivos de Apuestas (GMQ, Gambling Motives Questionnaire, Stewart y Zack, 2007) que evalúa tres diferentes motivos: Social, Placer y Afrontamiento, al que se añadió un cuarto motivo: Financiero. Cada motivación se midió con 4 ítems en una escala de 5 alternativas de respuesta de nunca (0) a siempre (4). El cuestionario se encabeza con el enunciado general: "Cuando has jugado a juegos de apuestas, lo has hecho....." que se completa con cada ítem.

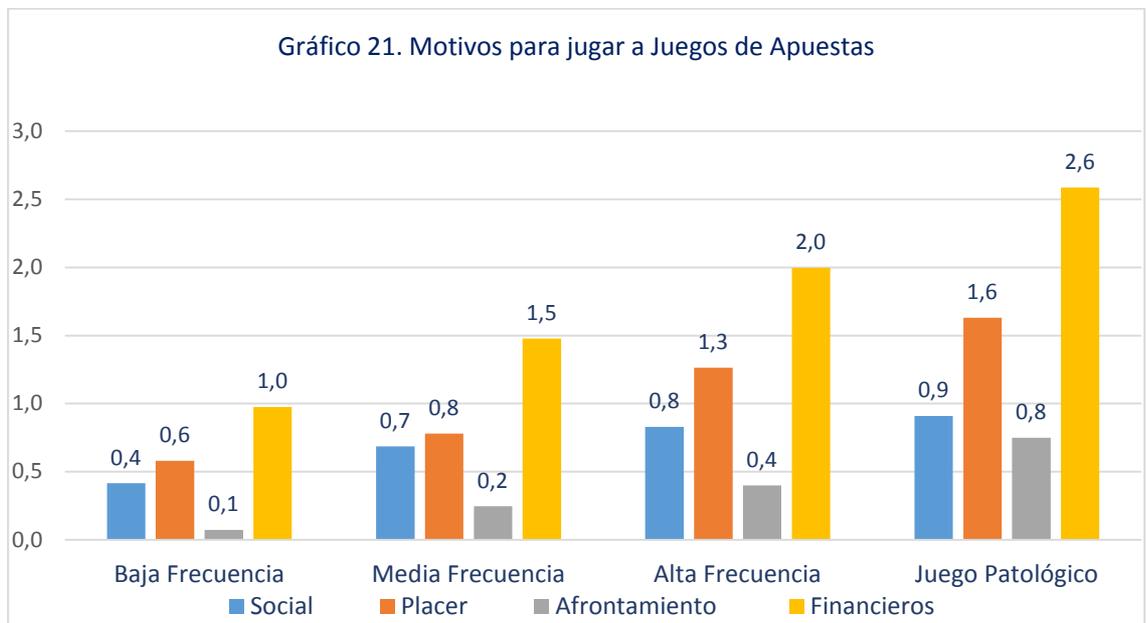
Los motivos sociales se refieren a la conducta de juego como medio de adaptación social al grupo de amigos. Ya sea porque es lo que hace la mayoría de los amigos hace cuando se reúnen o porque una reunión es más entretenida cuando se apuesta. La subescala "Placer" hace referencia al juego como refuerzo interno positivo y generador de emociones placenteras. Se pregunta si el juego es excitante, hace sentir bien o simplemente si es divertido.

La tercera motivación es el uso del juego como un estilo de "Afrontamiento" de escape o evasión. Se valora si la conducta de juego está motivada por su utilidad para olvidar problemas, para sentirse mejor cuando se está de mal humor o cuando se está nervioso o deprimido. Por último, se pregunta sobre la creencia de que el juego pueda ser una fuente de ingresos.

Los 903 adolescentes que informaron haber jugado fueron incluidos en el presente análisis. Por lo que quedaron fuera 1813 jóvenes que declararon no haber jugado a juegos de apuestas. Los casos incluidos fueron clasificados en cuatro categorías en función de la intensidad y frecuencia de la conducta: Baja Frecuencia (176); Media Frecuencia (316); Alta Frecuencia (382) y Juego Patológico (29).

El gráfico muestra la media de cada una de las cuatro subescalas en cada grupo. Los datos evidencian que la intensidad de las motivaciones se incrementa con el uso, siendo los jugadores patológicos los que mayor valoración conceden a cada uno de los cuatros motivos.

Ganar dinero es la mayor motivación para jugar, seguida del placer o la diversión. A continuación jugar con amigos, y por último, usar el juego como vía de escape ante problemas o estados de ánimo disfóricos. Cabe resaltar que esta última motivación es la que más crece a medida que se juega más.



# Conclusiones



## 1. Frecuencia

- 1.1 Uno de cada tres adolescentes (28,5%) informa haber jugado alguna vez a alguno de los cinco tipos de juego analizados.
- 1.2 El 4,9% son *jugadores de riesgo* y el 1,2% superó el criterio para ser considerado *jugador problemático*. Estos resultados son coherentes con otras investigaciones similares en población adolescente española.
- 1.3 Por *edades* se constata un progresivo incremento de juego de apuestas hasta los 16 años. A los 17 años es destacable el significativo aumento de la alta frecuencia de juego.
- 1.4 Por *género*, los chicos superan a las chicas. La diferencia se incrementa conforme aumenta la frecuencia. Llegando los chicos a ser cinco veces más jugadores que las chicas en la alta frecuencia.
- 1.5 Las diferencias entre *comarcas* son en general pequeñas. La Vega Baja es donde mayor frecuencia de juego se ha observado. Mientras que el Alacantí registra la mayor tasa de juego problemático.

## 2. Características personales

- 2.1 La *personalidad impulsiva* es mayor en los que juegan con alta frecuencia si los comparamos con los que nunca juegan.
- 2.2 Los adolescentes que han jugado a juegos de apuestas obtienen una puntuación en la escala de personalidad *Búsqueda de Sensaciones* significativamente mayor que los que nunca han jugado. Sin embargo, las puntuaciones en la escala de personalidad *Búsqueda de Sensaciones* son similares entre los que declaran haber jugado con baja, moderada o alta frecuencia.
- 2.3 Las *creencias* que los jóvenes tienen sobre el juego de apuestas son buenos predictores de la conducta de juego. De tal forma que creer que con el juego se puede ganar dinero sin riesgo, correlaciona con una mayor frecuencia de juego.

### 3.- Características psicosociales y el entorno

#### El adolescente y su entorno social

- 3.1 La percepción que el adolescente tiene de su entorno social más inmediato, es decir lo que hacen o dicen los amigos respecto al juego (presión de grupo), se relaciona con el nivel de juego. De manera que a mayor presión de grupo la frecuencia de juego aumenta.
- 3.2 En cuanto a la percepción del medio social, es decir cómo el adolescente ve su mundo en referencia a las oportunidades y/o dificultades que le brinda para jugar (legalidad, norma social, percepción normativa y accesibilidad), mantiene una relación directa con la frecuencia de juego.
- 3.3. El recuerdo de publicidad de apuestas deportivas y de póker, ya sea en televisión, en internet, en la vía pública o en películas difiere significativamente si el adolescente juega o no. Los adolescentes que juegan con alta frecuencia informan estar más expuestos a publicidad que los que nunca juegan. Los primeros informan con el doble de probabilidad que han visto muy a menudo publicidad de apuestas deportivas y de póker.

#### Familia y Juegos

- 3.4 En general la actitud parental hacia el juego es negativa, sin embargo un pequeño cambio en la misma a favor de una actitud más laxa se relaciona significativamente con una mayor frecuencia de juego de la prole.
- 3.5 Los padres/madres, cuyos hijo/as juegan a apuestas con mayor frecuencia, son percibidos también como jugadores con mayor probabilidad. La probabilidad de que los padres sean jugadores se duplica cuando el hijo también lo es.

#### Accesibilidad

Teniendo en cuenta el análisis de la actual legislación, desarrollado en el punto 4 de la introducción, y la relación entre la percepción de la accesibilidad y de la visibilidad mediática por una parte, y la frecuencia y gravedad de juego por otra, consideramos necesario implementar una serie de medidas viables, que a continuación proponemos

1. Situar en la entrada de los salones de juego los controles informáticos y la exigencia de exhibición del DNI, con independencia de la cuantía del

- premio, la interconexión de las máquinas o el tipo de juego (presencial o Internet), siempre que conlleve apuesta económica.
2. Considerar falta muy grave que en el interior del local se encuentren menores o personas auto-excluidas.
  3. Que en aquellos otros establecimientos de hostelería donde se encuentren ubicadas máquinas tipo “B” o de apuestas por Internet, (bares, cafeterías, etc.) las mismas se encuentren desconectadas y solo puedan conectarse a petición del usuario, una vez comprobada su mayoría de edad mediante la exhibición del DNI, a semejanza del funcionamiento de las máquinas expendedoras de tabaco.
  4. Aumentar la inspección aleatoria del cumplimiento de lo anteriormente expuesto por los Cuerpos de Seguridad del Estado que tienen asignada dicha función.
  5. Incrementar el número de agentes adscritos a dicha tarea, así como que se les provea de la formación necesaria al efecto.
  6. Que se cumpla el horario de protección para menores en los medios audiovisuales de nuestro país.
  7. Que se prohíba en Internet cualquier tipo de publicidad de empresas de juego ubicadas en nuestro país.
  8. Que se facilite a los padres y otras personas que ostenten la patria potestad o custodia de los menores, controles parentales, fácilmente aplicables a los dispositivos, con acceso a Internet, que permitan el acceso virtual a las apuestas, impidiendo, además cualquier publicidad al respecto.

#### **4.- Motivos para jugar**

- 4.1 Ganar dinero es la mayor motivación para jugar, seguida del placer o la diversión. A continuación jugar con amigos, y por último, usar el juego como vía de escape ante problemas o estados de ánimo disfóricos.
- 4.2 Cabe resaltar que esta última motivación es la que más crece a medida que juega más.

#### **5. Sobre las intervenciones preventivas**

- 5.1 Teniendo en cuenta que a los 15 años la prevalencia de juego es significativamente superior, se recomienda realizar las intervenciones preventivas a los 14 años o antes.
- 5.2 La baja percepción del riesgo y la creencia de que el juego reporta un beneficio económico, son dos componentes de las actitudes que predicen el inicio y que por lo tanto es preciso abordarlos en un programa de prevención.

**5.3** La fuerte presencia mediática de los juegos de apuestas y su ineludible relación con la frecuencia e intensidad de juego, hace necesario incluir un componente dedicado al análisis crítico de la publicidad.

**5.4** Los resultados evidencian la importancia de las actitudes familiares hacia el juego y de los modelos parentales. Por lo que se recomienda, que la prevención llegue a los padres y madres.

## LOS PERFILES.

En un intento por simplificar los datos del presente estudio, se ha confeccionado un perfil general según la frecuencia de juego: los que nunca han jugado frente a los que juegan con mayor frecuencia. Los resultados indican importantes diferencias entre ambos grupos en las variables predictoras que se han propuesto en el presente estudio. Las variables que muestran una mayor diferencia han sido marcadas con\* .

	<i>Jugadores de alta frecuencia</i>	<i>Nunca han jugado</i>
Sexo*	El porcentaje de chicos <u>quintuplica</u> al de chicas. ♀=16,5% y ♂=83,5%	Las chicas casi doblan a los chicos ♀=61,4% y ♂=38,6%
Edad	15,56 años (D.T.1,15)	15,06 años (D.T. 1,08)
Nota media*	Uno de cada tres (34,4%) obtuvo una calificación de Notable o Sobresaliente en el curso anterior, mientras que el 14,3% suspendió.	Uno de cada dos (53,4%) obtuvo un Notable o Sobresaliente en el curso anterior. El porcentaje de suspensos es la mitad respecto a los jugadores de alta frecuencia (7,2%).
Disponible €/semana	Dispone de una media de 14.7€ (D.T. 10,87)	Dispone de 10,8€ (D.T. 9,74). El 27,2% menos a la semana
Gasto €/semana	Gasta una media de 11,29€ (D.T. 10,18)	7,04 € a la semana (D.T. 7,09)

<i>Padres</i>	
Estado Civil	No se aprecian diferencias en la estructura familiar. Tres de cada cuatro informan que sus padres viven en juntos, 74,3% de los jugadores de alta frecuencia y 73,7% de los que nunca juegan. Y uno de cada cinco informa que sus padres están separados, 19,3% y 19,2%, respectivamente.
Actitud hacia el juego*	En general, los participantes consideran que sus padres no aprueban el juego de apuestas. Sin embargo, <u>los jóvenes que juegan frecuentemente perciben que la actitud de sus padres hacia el juego es más indulgente que la de los jóvenes que nunca juegan.</u> La diferencia es pequeña aunque significativa.
Juego*	La probabilidad de que padres y madres jueguen a apuestas deportivas on-line o póker on-line es más del doble entre los jóvenes con alta frecuencia de juego respecto a los que nunca juegan. También las diferencias son notables en juego presencial (apuestas deportivas y tragaperras). Los padres que juegan superan en más del doble y las madres aumentan aunque no llegan a duplicar su probabilidad entre los jóvenes con juego frecuente.

	<i>Jugadores de alta frecuencia</i>	<i>Nunca han jugado</i>
<b>Los amigos</b>		
<b>Juego*</b>	La proporción de amigos que juegan es muy diferente entre los dos grupos. Los jóvenes que juegan con frecuencia informan tener entre <u>5 y 7 veces más amigos que también juegan</u> , y menos que nunca juegan.	
	<b>Apuestas Deportivas on-line.</b> Ningún amigo juega (23,2%); la mayoría o todos (18%)	Ningún amigo juega (48,3%); la mayoría o todos (3,6%)
	<b>Apuestas Deportivas en salones o bares</b> Ningún amigo juega (17,1%); la mayoría o todos (37,8 %)	Ningún amigo juega (59,4%); la mayoría o todos (5,3%)
	<b>Tragaperras en Salones o bares</b> Ningún amigo juega (55,3%); la mayoría o todos (7,2%)	Ningún amigo juega (79,7%); la mayoría o todos (1,5%)
	<b>Póker on-line</b> Ningún amigo juega (51,9%); la mayoría o todos (9,8%)	Ningún amigo juega (76,2%); la mayoría o todos (1,3%)

<b>En contexto social</b>	
Accesibilidad	En general, la accesibilidad a los juegos de apuestas tanto on-line como en salones o bares es media alta. Sin embargo, los que nunca juegan encuentran mayor dificultad.
Legalidad	Las diferencias en la percepción de la norma y la evaluación de las consecuencias que se derivan de su incumplimiento son mínimas entre ambos grupos.
Percepción Normativa	La creencia de que el juego de apuestas es habitual entre los jóvenes de la misma edad, es mayor entre los jugadores frecuentes.
Norma Social	Las puntuaciones se mantienen en valores medios (1,9 ↔ 2,3). Lo que significa que ambos grupos consideran que la sociedad en general admite el juego de apuestas en menores.
Visibilidad mediática *	Los adolescentes que más juegan informan haber visto más publicidad en televisión, Internet y por la calle.

<b>Características Individuales</b>	
Actitud *	Las creencias sobre los riesgos de apostar son significativamente mayores en el grupo que nunca juega. Así mismo, este grupo valora en menor medida que el juego es excitante/divertido, o que el mundo que le rodea es atractivo.
Impulsividad	La presencia de rasgos de impulsividad es mayor en los que juegan con alta frecuencia si los comparamos con los que nunca juegan ( 2,35 ↔ 2.45)
Búsqueda de Sensaciones	Los jugadores frecuentes obtienen una puntuación en la escala de personalidad <i>Búsqueda de Sensaciones</i> significativamente mayor que los que nunca han jugado. (3.30 ↔ 3.60).



## Referencias

- Arnett, J. (1992). Reckless behavior in adolescence: A developmental perspective. *Developmental Review, 12*, 339-373.
- Arpa, S., Kraus, L., Leifman, H., Molinaro, S., Monshouwer, K., Trapencieris, M. y Vicente, J. (2016). ESPAD Report 2015 Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. European Monitoring Centre on Drugs and Drug Addiction. Lisbon.
- Cox, B.J., Enns, M. W. y Michaud, V. (2004). Comparisons between the south oaks gambling screen and a DSM-IV-based interview in a community survey of problem gambling. *Canadian Journal of Psychiatry, 49*(4), 258-64.
- Delgado, M. y Llorca, J. (2004). Estudios longitudinales: Concepto y particularidades. *Rev. Esp. Salud Pública, 78*, 141-148.
- Dirección General de Ordenación del Juego (2013). *Informe Anual 2013*. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Madrid.
- Dirección General de Ordenación del Juego (2014). *Informe Anual 2014*. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Madrid.
- Dirección General de Ordenación del Juego (2015a). *Informe Anual 2015*. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Madrid.
- Dirección General de Ordenación del Juego (2015b). *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España*. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Madrid.
- Domingo-Salvany, A., Barrio, G. y Brugal, M. T. (2003). Estudios analíticos en drogodependencias: estudios de cohortes y estudios de casos y controles. Ejemplos prácticos. En Ballesteros, J., Torrens, M. y Valderrama, J. C. *Manual introductorio a la Investigación en Drogodependencias*. SET.
- Estevez, A. (2011) *Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes*. Universidad de Deusto. Recuperado de [https://www1.juegosonce.es/pdf/juego\\_responsable/Estudio\\_conductas.pdf](https://www1.juegosonce.es/pdf/juego_responsable/Estudio_conductas.pdf)
- Fernández-Montalvo, J., Echeburúa, E. y Báez, C. (1997). El cuestionario breve de juego patológico (CBJP): un nuevo instrumento de "screening", *Análisis y Modificación de Conducta, 21*, 76, 211-225.
- Gardner, W. (1993). A life-span rational-choice theory of risk-taking. En N. Bell y R. W. Bell (Eds.). *Adolescent risk taking*, 66-83. Newbury Park: Sage.
- Gill, T., Grande, E. D., y Taylor, A. W. (2006). Factors associated with gamblers: a population-based cross-sectional study of south Australian adults. *Journal of Gambling Studies, 22*(2), 143-164. doi: 10.1007/s10899-005-9007-z.
- González-Roz, A., Fernández-Hermida, J. R., Weidberg, S., Martínez-Loredo, V., & Secades-Villa, R. (2016). Prevalence of Problem gambling among adolescents: a comparison across modes of access, gambling activities, and levels of severity. 10.1007/s10899-016-9652-4

- Hoyle, R. H., Stephenson, M. T., Palmgreen, P., Puzles, L. E. y Donohew, L. R. (2002). Reliability and validity of a brief measure of sensation seeking. *Personality and Individual Differences*, 32, 401-414.
- Oliva, A. (2004). La adolescencia como riesgo y oportunidad. *Infancia y aprendizaje*, 27 (1), 115-122.
- Palacios, J. R. (2015). Propiedades psicométricas del inventario de búsqueda de sensaciones para adolescentes en México (IBS-Mx). *INT. J. Psychol. Res.*, 8 (1), 46-60.
- Plutchik, R. y van Praag, H. M. (1989). The measurement of suicidality, aggressivity and impulsivity. *Progress in Neuro-Psychopharmacology & Biological Psychiatry*, 13, 23-24.
- Rubio, G., Montero, I., Jáuregui, J., Martínez, M. L., Álvarez, S. y Marín, J. J. (1999). Validación de la Escala de Impulsividad de Plutchik en población española. *Archivos de Neurobiología*, 61, 223-232.
- Stewart, S.H. y Zack M. (2008) Development and psychometric evaluation of a three-dimensional Gambling Motives Questionnaire. *Addiction*, 103(7):1110-7. doi: 10.1111/j.1360-0443.2008.02235.x.
- Wiebe, J. M., y Cox, B. J. (2005). Problem and probable pathological gambling among older adults assessed by the SOGS-R. *Journal of Gambling Studies*, 21(2), 205-221. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-005-3032-9>.
- Winters, K.C., Stinchfield, R.D, y Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63-84.
- White, J., Moffitt, T., Caspi, A., Bartusch, D., Needles, D. y Stouthamer-Loeber, M. (1994). Measuring impulsivity and examining its relationship to delinquency. *Journal of Abnormal Psychology*, 103, 192-205.
- Woicik, P.A., Stewart, S.H., Pihl, R.O., & Conrod, P.J. (2009). The substance use risk profile scale: A scale measuring traits linked to reinforcement-specific substance use profiles. *Addictive Behaviors*, 34, (12) 1042–1055.
- Zuckerman, M. (1971). Dimensions of sensation seeking. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 36, 45-52.
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*. Hillsdale, New Jersey: LEA.

A continuación encontrarás una serie de preguntas, léelas con atención y contéstalas con sinceridad.  
 El cuestionario es TOTALMENTE ANÓNIMO. No escribas tu nombre, tan solo indicarás una clave.  
 Es imprescindible que respondas a cada pregunta con total sinceridad.  
 No se trata de un test. No hay respuestas correctas o erróneas. Si no encuentras una respuesta que encaje exactamente con tu opinión marca la más próxima. Si alguna pregunta te resultase incómoda, puedes dejarla en blanco.  
 Muchas gracias por tu participación.

Comienza indicando tu CLAVE ANÓNIMA, que se compone de 4 LETRAS Y 2 NÚMEROS.

Primera letra del nombre de MI PADRE \_\_\_\_\_ Primera letra del nombre de MI MADRE \_\_\_\_\_ ,

Las 2 primeras letras de MI NOMBRE: \_\_\_\_\_ El día de MI CUMPLEAÑOS \_\_\_\_\_

- 1.- Sexo:  Hombre.  Mujer.
- 2.- Edad: \_\_\_\_\_ (Años cumplidos).
- 3.- ¿En qué curso estás actualmente?: \_\_\_\_\_
- 4.- Cual fue tu nota media en el curso anterior  
 Sobresaliente  Notable  Bien  
 Aprobado  Suspendido
- 5.- ¿Cuál es el estado civil de tus padres?:  
 Casados.  Solteros.  Separado/Divorciado.  
 Viudo/a.  No lo sé
- 6.- ¿De cuánto dinero dispones a la semana?: \_\_\_\_\_ euros.
- 7.- ¿Cuánto dinero gastas TÚ a la semana? \_\_\_\_\_ euros.

¿Con qué frecuencia has jugado?	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Más (escribe las veces)
<b>Apuestas deportivas on line</b>												
a) durante tu vida?	<input type="checkbox"/>											
b) durante los últimos 12 meses?	<input type="checkbox"/>											
c) durante los últimos 30 días?	<input type="checkbox"/>											
<b>Apuestas deportivas en salones y/o bares</b>												
a) durante tu vida?	<input type="checkbox"/>											
b) durante los últimos 12 meses?	<input type="checkbox"/>											
c) durante los últimos 30 días?	<input type="checkbox"/>											
<b>Máquinas tragaperras en salones y/o bares</b>												
a) durante tu vida?	<input type="checkbox"/>											
b) durante los últimos 12 meses?	<input type="checkbox"/>											
c) durante los últimos 30 días?	<input type="checkbox"/>											
<b>Poker o juegos de casino on-line</b>												
a) durante tu vida?	<input type="checkbox"/>											
b) durante los últimos 12 meses?	<input type="checkbox"/>											
c) durante los últimos 30 días?	<input type="checkbox"/>											
<b>Ruletas en salones</b>												
a) durante tu vida?	<input type="checkbox"/>											
b) durante los últimos 12 meses?	<input type="checkbox"/>											
c) durante los últimos 30 días?	<input type="checkbox"/>											

¿Cuántos euros calculas que has gastado en los últimos 30 días en	0	1-3	4-6	7-15	16-30	31-70	+70
Apuestas deportivas on-line	<input type="checkbox"/>						
Apuestas deportivas en salones y/o bares	<input type="checkbox"/>						
Máquinas tragaperras en salones y/o bares	<input type="checkbox"/>						
Poker o juego de casino on-line	<input type="checkbox"/>						
Ruletas en salones	<input type="checkbox"/>						
¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado en los últimos 12 meses?	<input type="checkbox"/>						



Si nunca has jugado a juegos de apuestas , marca esta casilla  y pasa al siguiente bloque de preguntas.

	SI	NO
¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que se te ocurre cuando juegas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Has cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	No sé	De acuerdo	Muy de acuerdo
Sabría a dónde dirigirme si quisiera apostar.	<input type="checkbox"/>				
Sería fácil jugar a juegos de apuestas aunque sea menor de edad.	<input type="checkbox"/>				
Jugar a juegos de apuestas resulta muy difícil para un chico de mi edad. (I)	<input type="checkbox"/>				
Conozco webs dónde podría jugar a juegos de apuestas	<input type="checkbox"/>				
Es complicado encontrar locales o terminales de apuestas donde jugar (I)	<input type="checkbox"/>				
Podría jugar a juegos de apuestas desde casa	<input type="checkbox"/>				
Los menores de edad pueden entrar en un salón de apuestas, pero NO jugar.	<input type="checkbox"/>				
La legislación actual penaliza el juego de apuestas en menores de 18. (I)	<input type="checkbox"/>				
En España está permitido que los menores de 18 apuesten on-line.	<input type="checkbox"/>				
Los menores de edad NO pueden entrar en un salón de apuestas.	<input type="checkbox"/>				
La mayoría de la gente está a favor de los juegos de apuestas.	<input type="checkbox"/>				
La ley debería ser más dura con los menores que apuestan dinero. (I)	<input type="checkbox"/>				
Se acepta que los jóvenes de mi edad jueguen a juegos de apuestas	<input type="checkbox"/>				
La mayoría de los jóvenes de mi edad ignora el problema del juego patológico.	<input type="checkbox"/>				
La mayoría de los jóvenes de mi edad ha jugado alguna vez a juegos de apuestas.	<input type="checkbox"/>				
El juego de apuestas es muy frecuente entre la gente de mi edad	<input type="checkbox"/>				
La mayoría de los jóvenes de mi edad NUNCA ha apostado.	<input type="checkbox"/>				
Es normal ver jugar en salones de juego o bares a gente de mi edad	<input type="checkbox"/>				
El juego de apuestas es perjudicial	<input type="checkbox"/>				
Considero que el juego de apuesta es inofensivo	<input type="checkbox"/>				
Creo que el juego de apuestas es peligroso	<input type="checkbox"/>				
El juego es más divertido cuando se apuesta	<input type="checkbox"/>				
La mayoría de los jóvenes que apuestan acaban endeudados.	<input type="checkbox"/>				
El juego de apuesta es un problema únicamente en la gente mayor.	<input type="checkbox"/>				
Ganar es fácil si se utiliza un buen sistema	<input type="checkbox"/>				
Algunos jóvenes acaban perdiendo el control sobre sus apuestas.	<input type="checkbox"/>				

<i>¿En qué grado crees que serías capaz de realizar cada una de las siguientes conductas?</i>	Nada capaz	Algo capaz	Moderadamente capaz	Bastante capaz	Totalmente capaz
Estar con amigos que apuestan sin tú hacerlo.	<input type="checkbox"/>				
No acceder a las invitaciones de apuesta on-line.	<input type="checkbox"/>				
Rechazar el regalo de unos euros para apostar.	<input type="checkbox"/>				
Decir "no" si tus amigos te invitaran a apostar.	<input type="checkbox"/>				
Estar a gusto sin apostar.	<input type="checkbox"/>				
Evitar situaciones en las que se apuesta.	<input type="checkbox"/>				
Divertirme sin necesidad de apostar.	<input type="checkbox"/>				

<i>Por favor, ahora piensa en las personas más cercanas a ti. ¿En qué grado se mostrarían de acuerdo si jugaras a juegos de apuestas?</i>	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Muy de acuerdo
Mis padres	<input type="checkbox"/>				
Mis amigos íntimos	<input type="checkbox"/>				
Mis compañeros	<input type="checkbox"/>				
Mis profesores	<input type="checkbox"/>				
Mi novia/o o persona que me gusta	<input type="checkbox"/>				

<i>Y ¿cómo valoras la opinión de estas personas en referencia a los juegos de apuestas?</i>	Nada importante	Poco importante	Más o menos importante	Bastante importante	Muy importante
La opinión de mis padres	<input type="checkbox"/>				
La opinión de mis amigos íntimos	<input type="checkbox"/>				
La opinión de mis compañeros	<input type="checkbox"/>				
La opinión de mis profesores	<input type="checkbox"/>				
Mi novia/o o persona que me gusta	<input type="checkbox"/>				

	Muy en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Muy de acuerdo
Me gustaría explorar lugares desconocidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me siento inquieto/a cuando estoy demasiado tiempo en casa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gusta hacer cosas peligrosas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gustan las fiestas desenfundadas y desinhibidas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gustaría hacer un viaje sin planificar antes la ruta ni los horarios	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prefiero los amigos y las amigas que son impredecibles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gustaría lanzarme en paracaídas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gustaría tener experiencias y sensaciones nuevas y excitantes, aunque sean pocos comunes o incluso ilegales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Por favor, lee cada afirmación cuidadosamente e indica con qué frecuencia te ocurren las siguientes situaciones.

Señala en los recuadros de la derecha la respuesta que se ajuste a tu caso.

	<i>Nunca</i>	<i>A veces</i>	<i>A menudo</i>	<i>Casi siempre</i>
A. ¿Te resulta difícil esperar en una cola?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B. ¿Haces cosas impulsivamente?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. ¿Gastas dinero impulsivamente?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D. ¿Planeas cosas con anticipación?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E. ¿Pierdes la paciencia a menudo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. ¿Te resulta fácil concentrarte?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G. ¿Te resulta difícil controlar los impulsos sexuales?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H. ¿Dices lo primero que te viene a la cabeza?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I. ¿Acostumbras a comer aun cuando no tengas hambre?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J. ¿Eres impulsivo/a?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
K. ¿Terminas las cosas que empiezas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L. ¿Te resulta difícil controlar las emociones?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M. ¿Te distraes fácilmente?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N. ¿Te resulta difícil quedarte quieto/a?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O. ¿Eres cuidadoso/a o cauteloso/a?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Muy en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Muy de acuerdo
Mis padres me previenen sobre los riesgos de jugar con apuestas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mis padres se enfadarían si se enterasen que yo juego a juegos de apuestas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mis padres aceptan que yo haga apuestas deportivas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si mi padre me pillase apostando, se enfadaría bastante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si mi madre me pillase apostando, se enfadaría bastante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mis padres, consideran que el juego de apuestas es perjudicial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mis padres piensan que el juego es más divertido cuando se apuesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mis padres prefieren mantenerse alejados del juego de apuestas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tus padres practican alguno de los siguientes juegos	Ninguno	Solo madre	Solo padre	Ambos	No lo sé
Apuestas deportivas on-line	<input type="checkbox"/>				
Apuestas deportivas en salones y/o bares	<input type="checkbox"/>				
Máquinas tragaperras (en bares)	<input type="checkbox"/>				
Poker o juego de casino on-line	<input type="checkbox"/>				
Van al casino	<input type="checkbox"/>				
Bingo	<input type="checkbox"/>				