



## ADICCIÓN AL JUEGO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE CANTABRIA

Dr. Mariano Chóliz Montañés

Unidad de investigación: "Juego y adicciones tecnológicas"

Facultad de Psicología

Universidad de Valencia

## Índice

<b>Presentación</b> .....	3
<b>Introducción</b> .....	6
<b>Estudio: El juego y la adicción al juego en estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria..</b>	8
Ficha técnica.....	8
<b>Metodología</b> .....	9
Objetivo.....	9
Procedimiento.....	9
Instrumentos utilizados.....	9
<i>Ludens-Patrón de Juego (LPJ)</i> .....	9
NODS .....	10
Análisis.....	10
Edad.....	10
Sexo .....	11
<b>Resultados</b> .....	12
Patrón de juego:.....	12
Frecuencia de juego: datos generales:.....	12
Resultados generales en función de la edad.....	13
Resultados generales en función del género .....	14
Análisis de los diferentes tipos de juego.....	15
Menores de edad .....	15
Adolescentes entre 18-19 años.....	17
Adicción al juego .....	19
Prevalencia de la adicción al juego .....	19
Adicción al juego en función de la edad.....	20
Adicción al juego en función del género .....	20
Adicción al juego en jugadores online .....	21
Análisis en función de la edad.....	21
Análisis en función del género .....	22
Potencial adictivo del juego .....	23
<b>Conclusiones y Discusión</b> .....	24
<b>Anexo</b> .....	28

## Presentación

Los juegos de apuesta<sup>1</sup> son una actividad económica regulada por el Estado, operada por empresas públicas o privadas y que suponen una importante dimensión económica en la cual participa, en mayor o menor medida, gran parte de la población; también los adolescentes. La ordenación de dicha actividad corresponde al Estado (en sus administraciones central y autonómicas), quien establece qué juegos están autorizados y bajo qué condiciones deben presentarse. Además, también gestiona algunos de ellos, como es el caso de muchos juegos de lotería.

Además de la propia dimensión económica y social, el juego es la principal causa de un trastorno mental denominado trastorno de juego o juego patológico (antiguamente denominado ludopatía), cuyas consecuencias pueden llegar a ser muy graves en lo personal, social o familiar. Se trata de un trastorno de naturaleza adictiva, puesto que el jugar (apostando) activa los mismos circuitos de recompensa que las drogas y la sintomatología clínica del trastorno de juego es similar a la de las drogodependencias.

Durante el periodo de la dictadura franquista, el juego privado estuvo prohibido en España, puesto que se consideraba un vicio moral del jugador. En 1977 se legalizaron bingos, casinos y máquinas y se permitió que estos juegos fueran operados por empresas, a las cuales se les autorizó su gestión en determinadas circunstancias. La publicidad de estos juegos ha estado muy restringida desde entonces, estando, *de facto*, prácticamente prohibida. No obstante, la proliferación de las máquinas en espacios públicos, especialmente en hostelería (de las que llegó a haber más de 250.000 en la mayoría de bares de España), fue la principal causa de juego patológico en la población española a partir de la década de los ochenta. Al mismo tiempo que esto ocurría en España, se produjo a nivel internacional una notable expansión social del juego, especialmente de los más adictivos, lo cual tuvo como consecuencia el incremento de la adicción al juego en la población, hasta el punto de que a finales del siglo XX el juego se consideró un problema de salud pública por parte de la comunidad científica internacional.

En los albores del siglo XXI, la aplicación de los avances electrónicos y de Internet a los juegos de apuesta supuso un cambio cualitativo y una expansión cuantitativa de esta actividad, principalmente entre la población juvenil. En ausencia de una legislación específica para estas modalidades de juego (en el siglo XX el juego online ni estaba, ni se le esperaba), así como por

---

<sup>1</sup> Se entiende por juego “*toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego*” (art. 3a, Ley 13/2011 de regulación del juego).

los intereses económicos de su comercialización, se produjo una verdadera expansión del juego online de la mano de empresas multinacionales radicadas fiscalmente fuera de España. A dicha expansión le acompañó una promoción publicitaria que, en el caso del juego privado, tal y como se acaba de comentar, era inédita en nuestro país. Se llegó a dar la circunstancia de que el juego online, que no era legal<sup>2</sup>, era el único juego privado que se publicitaba. Finalmente, el juego online se legaliza en 2011 (Ley 13/2011 de regulación del juego) y las primeras licencias administrativas se conceden en julio de 2012. A partir de entonces se produjo un crecimiento exponencial del juego online.

Las empresas del sector del juego online encontraron en la juventud un potencial nicho de mercado, aunque la expansión del juego también se ha extendido al resto de juegos electrónicos tradicionales y las principales empresas de juego tradicional tienen sus filiales online que, en algunos casos, ingresan más dinero que los juegos tradicionales. El problema es que el juego online incrementa el potencial adictivo que, ya de por sí, tiene el juego.

La Unidad de Investigación “Juego y adicciones tecnológicas” de la Universidad de Valencia lleva investigando desde principios de 2000 sobre el problema de la adicción al juego. Las investigaciones realizadas en la unidad de investigación han permitido:

- Publicación de libros y artículos científicos sobre el problema de la adicción al juego en población en jóvenes y adolescentes.
- Desarrollar la guía clínica para el tratamiento de la adicción al juego online *Gambler*, indicada especialmente para profesionales de la Psicología clínica y sanitaria.
- Desarrollar herramientas de evaluación y cribado, como el *TecnoTest*, que está especialmente indicado para el cribado de las adicciones a las tecnologías y el juego.
- Proponer medidas de regulación tanto a nivel autonómico como estatal para la prevención de la adicción al juego a través de asesoramiento informal aportando documentación científica que avale las propuestas de regulación.
- Desarrollar el programa de prevención de adicción al juego *Ludens*, en el que ha colaborado de forma muy especial el Plan Municipal de Drogodependencias del Ayuntamiento de Valencia.

El Servicio de Salud Pública y Adicciones de la Consejería de Sanidad del Gobierno de Cantabria tiene, entre otras competencias, la prevención de problemas de salud, entre los cuales se encuentra la adicción al juego, considerada como un trastorno mental tanto por la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) como por la OMS.

Como consecuencia del interés mutuo entre ambas partes por la prevención de la adicción al juego en adolescentes, se firmó un contrato entre la Universidad de Valencia y la Dirección General de Salud Pública para implementar el programa de prevención *Ludens* en estudiantes de educación secundaria, que fuera implementado en los centros de Cantabria. Una vez que se realizó dicho programa de prevención en algunos de ellos, desde el Servicio se mostró interés por analizar esta problemática en los estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria. Para ello se realizó una encuesta sobre uso de juego y diagnóstico de la adicción al juego desarrollada en la Unidad de Investigación, a la cual se añadió la herramienta de *screening*, *TecnoTest*, para tener una impresión de otras adicciones que, aunque éstas no llegan a tener la gravedad que

---

<sup>2</sup> “... la actividad que se desarrollaba mediante el sitio web [www.pokerstars.com](http://www.pokerstars.com), en castellano y destinada al público español, carecía de la autorización exigible para la actividad de juegos de azar en España y no era un servicio comercializado legalmente en España.....”, según Sentencia del TS de 23 de mayo de 2017 en una demanda interpuesta en 2011 por Codere contra PokerStars.

tiene el juego patológico, generan alarma social y pueden ser un problema para algunos adolescentes<sup>3</sup>. En el Anexo se presenta el modelo de informe que se presentó a cada uno de los centros con los datos de sus estudiantes. El modelo que aparece en el Anexo corresponde a los datos globales.

El presente informe analiza en mayor profundidad los resultados obtenidos en lo que se refiere a patrón de juego y problemas de adicción provocados por el juego, en estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria.

---

<sup>3</sup> Los datos son anónimos y se han guardado las condiciones de confidencialidad. El protocolo de registro y análisis de los datos está avalado por la Comisión ética de la Universidad de Valencia, número de procedimiento: H1482079199937.

## Introducción

El juego de apuestas y de azar es una actividad que provoca un importante problema de salud denominado trastorno de juego o juego patológico. Se trata de una enfermedad mental que puede generar no sólo la ruina económica de quien lo padece y de su familia, sino también una grave alteración en las relaciones interpersonales, laborales y el propio funcionamiento psicosocial del jugador llegando, en no pocas ocasiones, a provocar intentos de suicidio que, trágicamente, pueden llegar a consumarse. El problema puede llegar a ser de tal magnitud, que se considera como trastorno mental desde principios de los años ochenta del siglo pasado. Actualmente tanto la comunidad científica como sanitaria consideran el juego patológico como un trastorno adictivo, lo cual resulta especialmente pertinente a la hora de establecer programas preventivos, ya que -al igual que ocurre en el resto de adicciones- la causa principal del desarrollo del trastorno es la propia conducta de consumo y las consecuencias que ello tiene en la persona.

Pero el juego también es una actividad económica. Dicha actividad adquiere especial relevancia en España a raíz de la legalización en 1977 de bingos, casinos y máquinas. A partir de entonces se produjo una enorme expansión de los juegos más adictivos (los conocidos como *Electronic Games Machines*), lo cual tuvo como consecuencia casi inmediata el incremento de los casos de juego patológico en la población. Tal fue así, que el juego se convirtió en un problema de salud pública, y así lo entendieron tanto el sistema sanitario, como la comunidad científica. Con el nuevo milenio llegó a España el juego online, que fue legalizado en 2011. Tras la concesión de las licencias en 2012 se produjo un incremento muy notable de esta modalidad de juego, que fue acompañado de campañas de publicidad, promoción y marketing.

El juego está regulado en España por la Ley 13/2011 de regulación del juego. En el caso de Cantabria actualmente está en fase de tramitación la nueva ley del juego que sustituirá a la Ley 15/2006 de Juego de Cantabria.

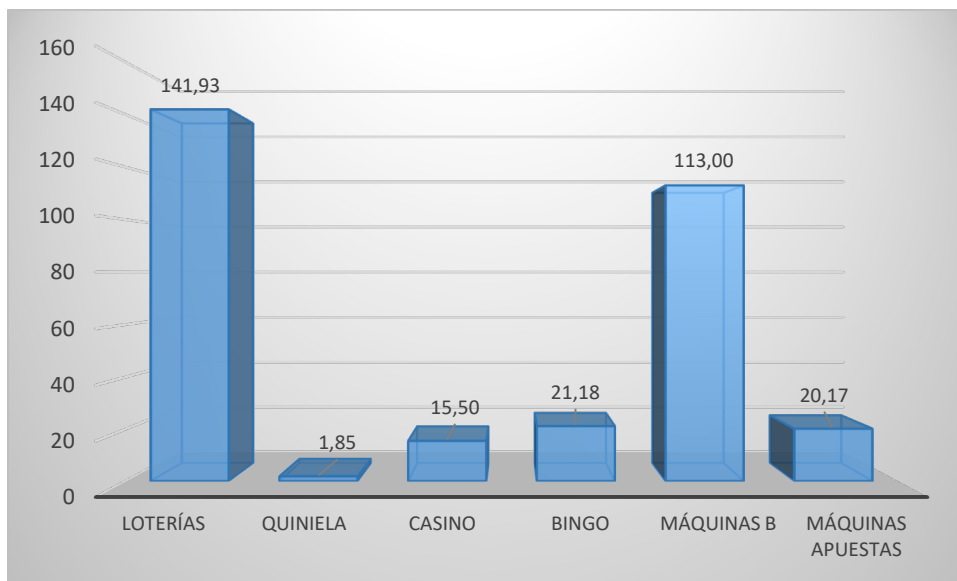
La oferta de juego de Cantabria es la siguiente:

- Un casino
- Cinco salas de bingo
- 41 salones de juego
- 8 salas de apuestas
- 185 puntos de venta de SELAE
- 1.975 locales de hostelería en los que hay ubicadas máquinas tragaperras

Así como:

- 3.264 máquinas tragaperras
- 218 máquinas de apuestas

El gasto en los diferentes juegos en Cantabria, regulado por la actual Ley 15/2006 de juego de Cantabria se refleja en la siguiente gráfica:



**Figura 1.** Gasto en los diferentes juegos en Cantabria (en millones de euros)

Por su parte, el gasto en juego online a través de dispositivos personales (ordenadores, móvil, Tablet, etc.) regulado a través de la Ley 13/2011 de regulación del juego, asciende en Cantabria a alrededor de doscientos millones de euros.

En la actualidad, el juego mueve en España más de 46.000 millones de euros (aproximadamente un 4% del PIB). El juego online representa casi la mitad del gasto en juego y su promoción ha ido dirigida especialmente a la población juvenil, siendo esto un motivo de preocupación por parte de los profesionales de la sanidad y educación, así como de la población en general, que ven con preocupación la implicación de las personas jóvenes en el juego y se alarman de las consecuencias que tiene para su salud.

A la hora de analizar el impacto del juego en la población juvenil hay que tener en cuenta varios factores:

**Tipo de juego:** Aunque el juego es una actividad adictiva, no todos los tipos de juego lo son igualmente. En lo que se refiere a juegos tradicionales (bingo, ruleta, loterías, máquinas, etc.), las máquinas son las más adictivas. Por su parte, la modalidad online es más adictiva que la offline.

**Edad:** La adolescencia es un periodo de especial vulnerabilidad para cualquier adicción, tanto para las drogodependencias, como en el caso del juego. Desde una perspectiva psicológica, la adolescencia comprende desde los 12 a los 22 años de edad.

**Género:** En España los hombres juegan más y muestran tasas de prevalencia de juego patológico más elevadas. No obstante, el estigma que tiene la enfermedad es mucho mayor en el caso de las mujeres, lo cual hace que el padecimiento de adicción al juego pueda tener consecuencias más graves emocional y socialmente.

El estudio pretende conocer el grado de implicación en el juego de los estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria, los juegos a los que arriesgan con más frecuencia y los problemas de adicción que ello les comporta. En la misma encuesta se llevó a cabo un *screening* de las adicciones tecnológicas, así como del consumo de sustancias.

# Estudio: El juego y la adicción al juego en estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria

## Ficha técnica

- Encuesta con herramientas de evaluación de la frecuencia de juego y de criterios de adicción
- Administración: abril de 2021
- Estudiantes encuestados: 10.971
  - Edad: 14-39 años
  - Mujeres: 51,9%
  - Hombres: 48,1%
- Muestra del estudio: 9.202
  - Edad: 15-19 años
  - Mujeres: 52,3%
  - Hombres: 47,7%
- Centros educativos: 93
  - Ciclos:
    - FP Básica 1,4%
    - ESO: 40,8%
    - Bachiller: 52,0%
    - FP Grado Medio: 3,9%
    - FP Grado Superior: 1,9%



## Metodología

### Objetivo

El objetivo principal de este estudio fue conocer el grado de afectación de la adicción al juego en estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria, que permita llevar a cabo las medidas preventivas o de intervención necesarias.

### Procedimiento

La Unidad de Investigación: Juego y adicciones tecnológicas envió 15.000 hojas de respuesta al Servicio de Adicciones, desde donde se remitieron a los centros educativos de Cantabria. Dicho Servicio recogió los cuestionarios cumplimentados por los estudiantes y los remitió a la Universidad de Valencia para su análisis.

Se trata de un estudio de corte transversal que recoge la mayoría de los estudiantes de 4º de ESO y Bachiller de Cantabria, así como 787 estudiantes de ciclos formativos.

La encuesta recoge datos sobre el patrón de juego de los estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria (tipos de juego en los que participan y frecuencia con la que lo hacen), así como los problemas de adicción al juego que les acarrea (juego de riesgo y trastorno de juego).

### Instrumentos utilizados

#### *Ludens-Patrón de Juego (LPJ)*

Escala de tipo Lickert (1 a 6) que registra la frecuencia de juego de los principales juegos legales operados en Cantabria.

Se distingue entre dos tipos de juegos:

- **Juegos tradicionales.** Son los juegos que ya estaban permitidos en España antes de la legalización del juego online: loterías (tradicionales y presorteadas), juegos de casino (ruleta, *blackjack*, etc.), juegos de cartas (póquer y otros), máquinas tragaperras, bingo, concursos, etc.
- **Juegos online.** Son los juegos permitidos a partir de la legalización del juego online (RD 13/2011 de regulación del juego): póquer online, slot online, casino online, bingo online, apuestas deportivas, otras apuestas, etc. Se trata de juegos en los que la apuesta se realiza a través de dispositivos conectados a Internet (ordenadores, móviles, *tablet*, etc.) o en máquinas en salones de juego y salas de apuesta.

En lo que se refiere a la frecuencia de juego, se distingue entre dos tipos de patrón de juego:

- **Juego ocasional:** haber jugado alguna vez a algún juego. El juego es una actividad ampliamente promocionada y es estadísticamente normal que los ciudadanos hayan jugado alguna vez a alguno de los juegos legales indicados anteriormente, especialmente las loterías.

- **Juego regular:** jugar 1-3 veces al mes, o más, a algún juego. Se entiende que un estudiante que participe en algún juego en concreto con una frecuencia igual o superior a 1-3 veces al mes, dedica regularmente parte de su tiempo a la actividad de juego.

#### NODS

Cuestionario que evalúa los criterios de adicción del trastorno de juego según el DSM-5 y con el cual se evalúa la adicción al juego. Se trata de un cuestionario con adecuadas propiedades psicométricas, procedente de una entrevista semiestructurada de evaluación del juego patológico, que fue expresamente elaborado en su día para realizar el diagnóstico de este trastorno basándose para ello en los criterios diagnósticos de la *American Psychological Association*.

Se distingue entre dos tipos de problemas adictivos:

- **Trastorno de juego (o juego patológico)**, caracterizado por la presencia de cuatro criterios del DSM-5, o más. El juego patológico es un trastorno psicológico dentro de la categoría de los trastornos adictivos.
- **Juego de riesgo:** presencia de entre uno y tres criterios del DSM-5. Se trata de un problema subclínico, es decir, no se trata propiamente de un trastorno mental, sino de un problema psicológico que suele ser disfuncional y comportar cierta gravedad. Los criterios que caracterizan este problema son de índole adictiva y es una cuestión de grado el que la persona pueda llegar a desarrollar un trastorno mental.

Además del LPJ y del NODS se realizó un cribado de adicciones tecnológicas (móvil, redes sociales y videojuegos) mediante el cuestionario TecnoTest y se registró el consumo de sustancias mediante una escala Lickert. El TecnoTest es un cuestionario con buenas propiedades psicométricas, que analiza la posible presencia de adicciones tecnológicas (videojuegos, móvil e Internet). No se trata de un cuestionario diagnóstico, sino de *screening*, pero es de utilidad para realizar un cribado de la presencia de dichas adicciones. Lo mismo puede decirse de la frecuencia de consumo de sustancias. Con estos cuestionarios de cribado se pretendía informar a los centros educativos de la incidencia de las principales adicciones en los estudiantes.

El objetivo principal del estudio, no obstante, era el análisis de la adicción al juego de apuestas y de azar en estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria, cuyos resultados más relevantes se presentan a continuación.

#### Análisis

Se llevaron a cabo diferentes análisis descriptivos (medidas de tendencia central) y de contraste de hipótesis (pruebas chi cuadrado, t de Student) para el análisis de la frecuencia de juego y de los problemas adictivos asociados al juego (juego de riesgo y juego patológico). En todos los análisis se tuvo en cuenta la edad y el sexo.

**Edad.** El juego de apuestas es una actividad dirigida a población adulta (mayor de edad). La legislación española prohíbe que los menores de edad puedan participar en los juegos regulados (artículo 6.2, Ley 13/2011 de regulación del juego). Sin embargo, una vez cumplida la mayoría de edad, el acceso es libre a cualquiera de los juegos, tanto tradicionales (bingos, casino), como online. La adolescencia, no obstante, es un periodo del desarrollo en el que las personas son especialmente vulnerables al padecimiento aparición de trastornos adictivos, debido a que presentan factores específicos de riesgo, principalmente de índole psicobiológica y social.

Por ello, para la realización de los análisis se dividió la muestra en adolescentes menores de edad y adolescentes entre 18-19 años. A pesar de que el rango de la muestra era más elevado, se decidió limitar la edad superior a 19 años para que las eventuales diferencias entre ambos grupos de edad se debieran principalmente a cuestiones legales (accesibilidad a diferentes juegos a partir de los 18 años) y no a factores relacionados con el desarrollo ni sociodemográficos. Todos los participantes pueden considerarse como adolescentes estudiantes de Educación Secundaria.

**Sexo.** En lo que hace referencia al género, los diferentes estudios de prevalencia realizados en España muestran que las mujeres manifiestan una menor frecuencia que los hombres en la mayoría de juegos, así como indicadores más bajos de prevalencia de adicción al juego. La mayoría de los juegos tienen características masculinas que hace que las mujeres vean menos atractiva esta actividad y que, por lo tanto, se impliquen menos que los hombres.

Para la realización de los análisis de género se distinguió entre hombres y mujeres. Otro tipo de géneros no fueron considerados en el análisis.

**Tipo de juego.** No todos los juegos tienen el mismo potencial adictivo. Con independencia de que todos tienen la capacidad de provocar adicción y de que no hay ninguno que no tenga riesgo, algunos son más peligrosos que otros y no todos tienen la misma preferencia por parte de todas las personas o colectivos. El potencial adictivo depende de las *variables estructurales* de cada juego (inmediatez de la recompensa, atractivo de la apuesta, facilidad de uso, etc.), así como de las *condiciones ambientales* (disponibilidad en la sociedad, estrategias de marketing, facilidad de acceso, etc.) de cada uno de ellos. Estas características estructurales y condiciones ambientales son las principales que determinan su peligrosidad y riesgo.

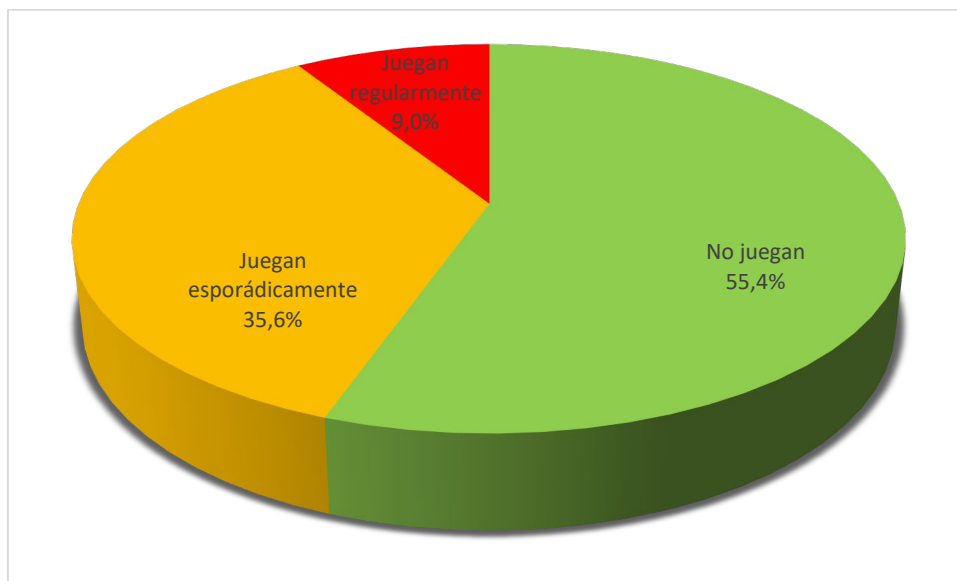
La forma operativa de evaluar la peligrosidad de cada uno de los juegos consistió en evaluar el porcentaje de jugadores patológicos y en riesgo en cada uno de los juegos. Para cada uno de los juegos se seleccionaron aquellas personas que jugaran regularmente (1-3 veces al mes, o más) a dicho juego y se analizó el porcentaje de personas que desarrollaron un trastorno de juego o manifestaran síntomas de tener juego de riesgo.

## Resultados

Patrón de juego:

Frecuencia de juego: datos generales:

Los resultados generales de la muestra del estudio aparecen en la siguiente gráfica:



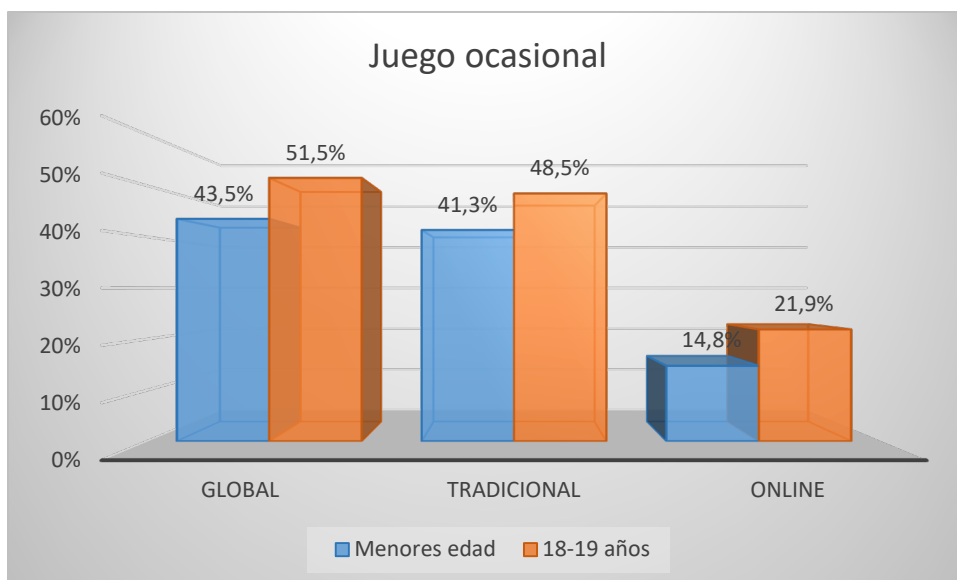
**Figura 2.** Frecuencia de participación en el juego

Casi la mitad de los estudiantes de la muestra han jugado a algún juego de azar en algún momento de su vida y uno de cada diez lo hace regularmente (1-3 veces al mes, o más).

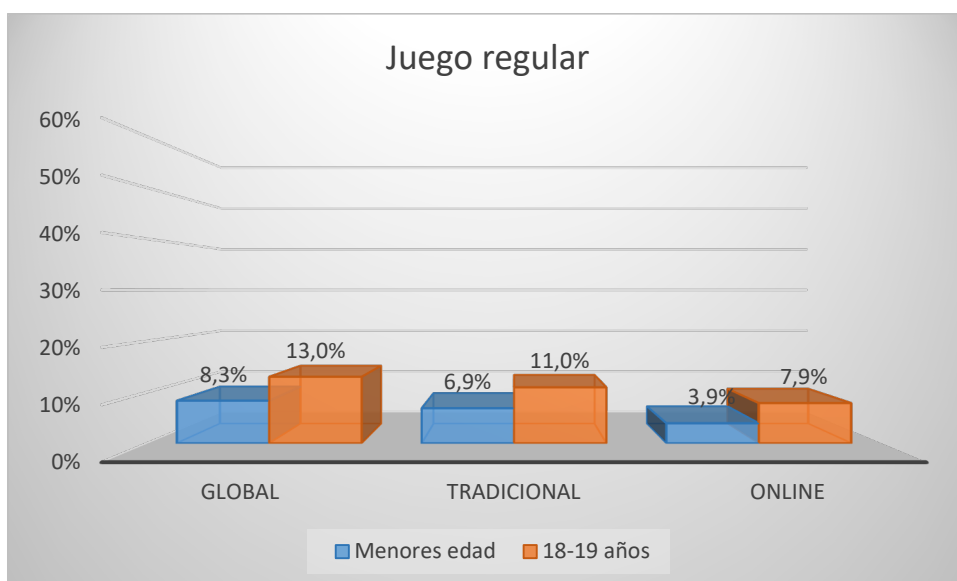
A continuación se reflejan el porcentaje de estudiantes que juegan a los diferentes juegos (tradicionales u online) y si lo hacen de forma ocasional o regular. Se describen los resultados en función de la edad y del género.

### Resultados generales en función de la edad

Los resultados más relevantes del estudio se reflejan en las siguientes gráficas:



**Figura 3.** Porcentaje de estudiantes que han jugado alguna vez. Resultados según edad



**Figura 4.** Porcentaje de estudiantes que juegan regularmente. Resultados según edad

Las gráficas anteriores muestran que más del 40% de los menores de edad y más de la mitad de los adolescentes de más de 18 años ha jugado a algún juego de apuestas y azar en algún momento de su vida. Dicho porcentaje se reduce cuando se trata de juego regular (1-3 veces al mes o más), que ronda el 10%. Las diferencias entre menores de edad y adolescentes de 18-19 años son estadísticamente significativas.

Los resultados obtenidos también demuestran que globalmente existe una preferencia sobre los juegos tradicionales, especialmente en lo que se refiere al juego ocasional.

#### Resultados generales en función del género

En España el juego de apuestas es una actividad por la que muestran mayor preferencia los hombres que las mujeres. Los resultados obtenidos en este estudio son los siguientes:

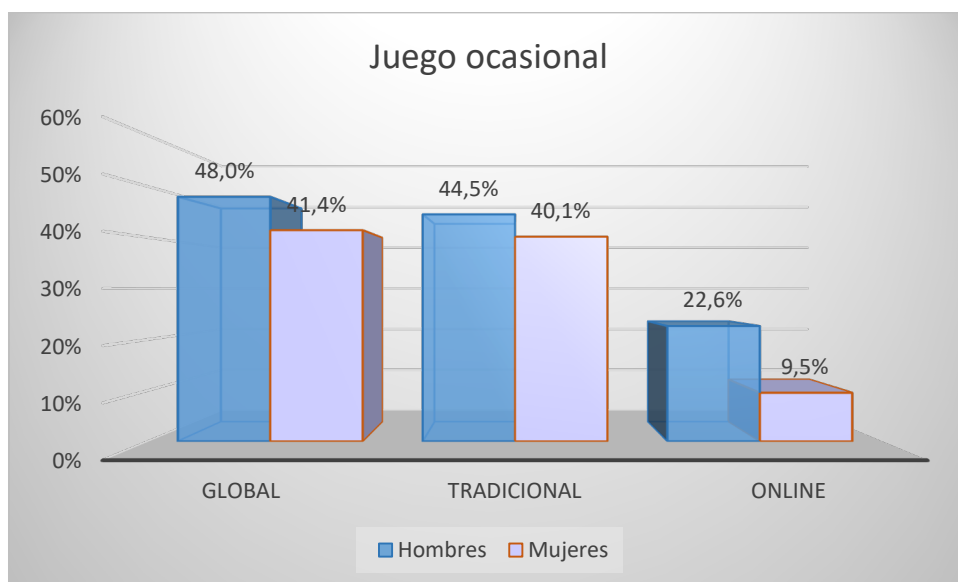


Figura 5. Porcentaje de estudiantes que han jugado alguna vez. Resultados según género

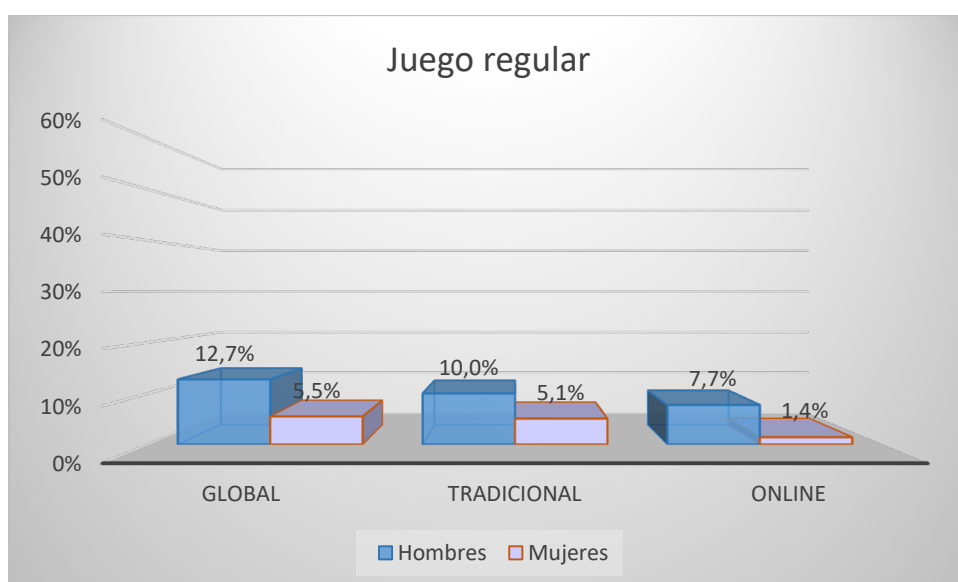


Figura 6. Porcentaje de estudiantes que juegan regularmente. Resultados según género

En lo que se refiere a la participación en juegos de apuesta y azar, los hombres lo hacen con mayor frecuencia, tanto en lo que se refiere a juego ocasional como regular y en ambas modalidades de juego (tradicional u online).

Las diferencias son estadísticamente significativas en todos los casos, si bien el tamaño del efecto es especialmente elevado en lo que se refiere al juego online, en el cual las diferencias de género son notablemente acusadas.

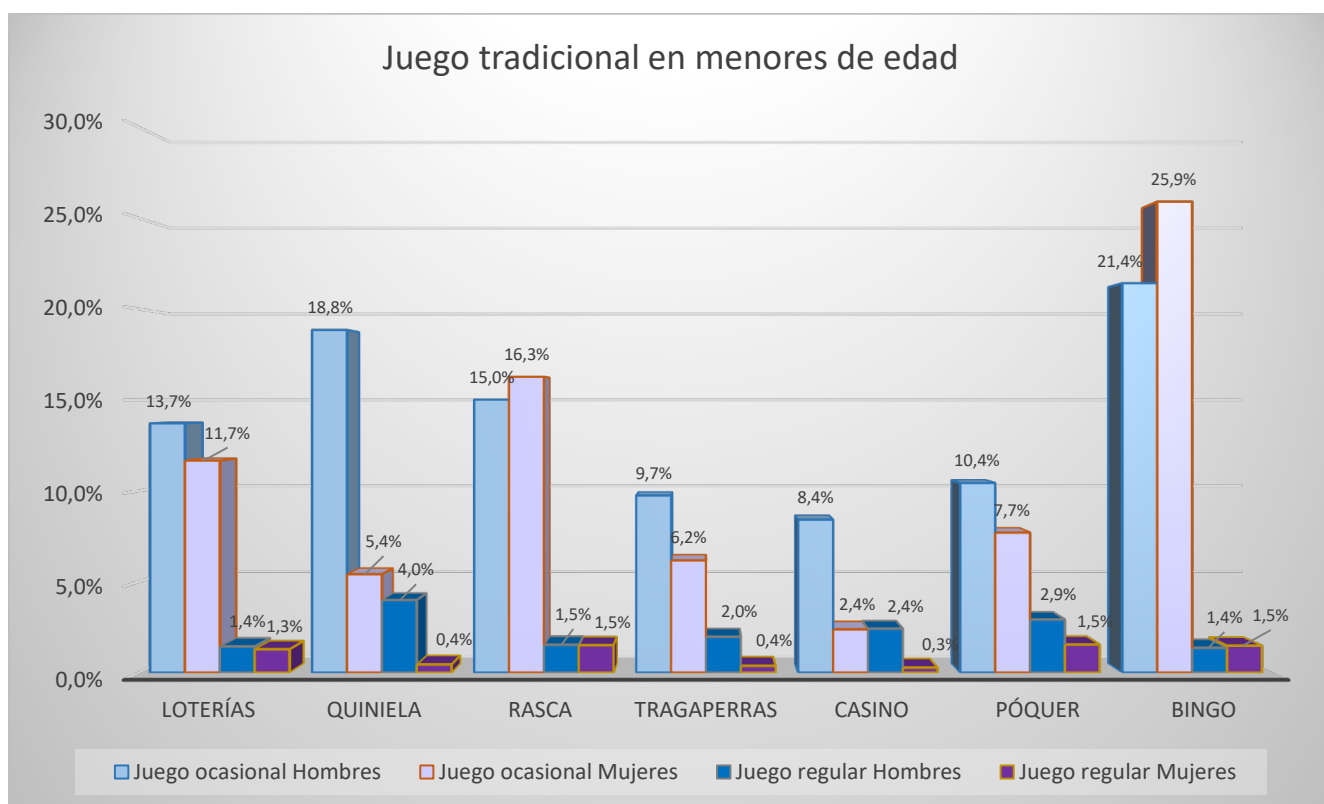
### Análisis de los diferentes tipos de juego

La edad y el género son dos de las principales variables implicadas, tanto en la frecuencia con la que juegan como en los problemas asociados. Una vez descritas las diferencias globales en la frecuencia de juego entre hombres y mujeres, así como entre menores de edad y adolescentes de 18-19 años, es necesario realizar un análisis más detallado que permita tener un conocimiento más preciso de la problemática del juego en los estudiantes de educación secundaria de Cantabria.

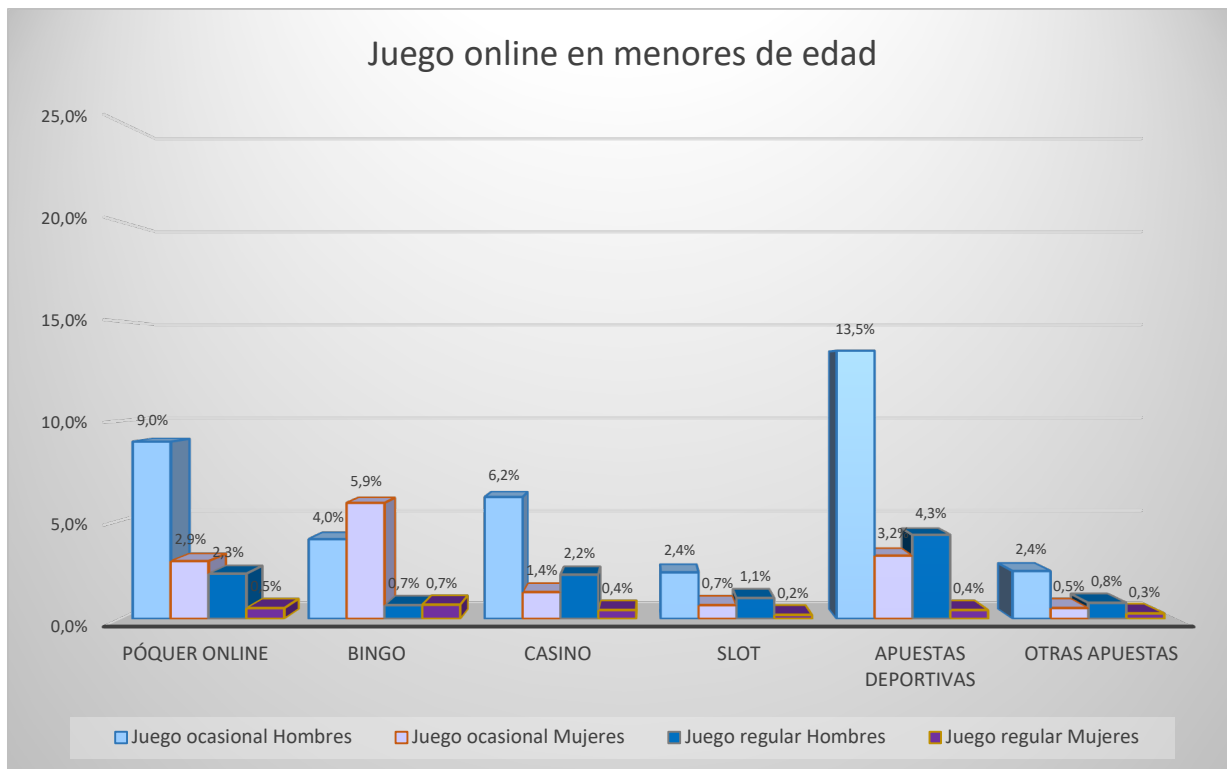
Las gráficas que se presentan a continuación reflejan el porcentaje de participación de los dos grupos de edad seleccionados (menores vs. adolescentes de 18-19 años) teniendo en cuenta las siguientes variables:

- Grado de implicación (juego ocasional o regular)
- Tipo de juego (tradicional vs. online)
- Género (mujer vs. hombre)

### Menores de edad



**Figura 7.** Porcentaje de menores que juegan regular y ocasionalmente a los diferentes juegos tradicionales. Diferencias por género



**Figura 8.** Porcentaje de menores que juegan regular y ocasionalmente a los diferentes juegos online. Diferencias por género

Los chicos menores de edad juegan más que las chicas en la mayoría de juegos de azar (tanto tradicionales como online) y tanto ocasionalmente como de forma regular.

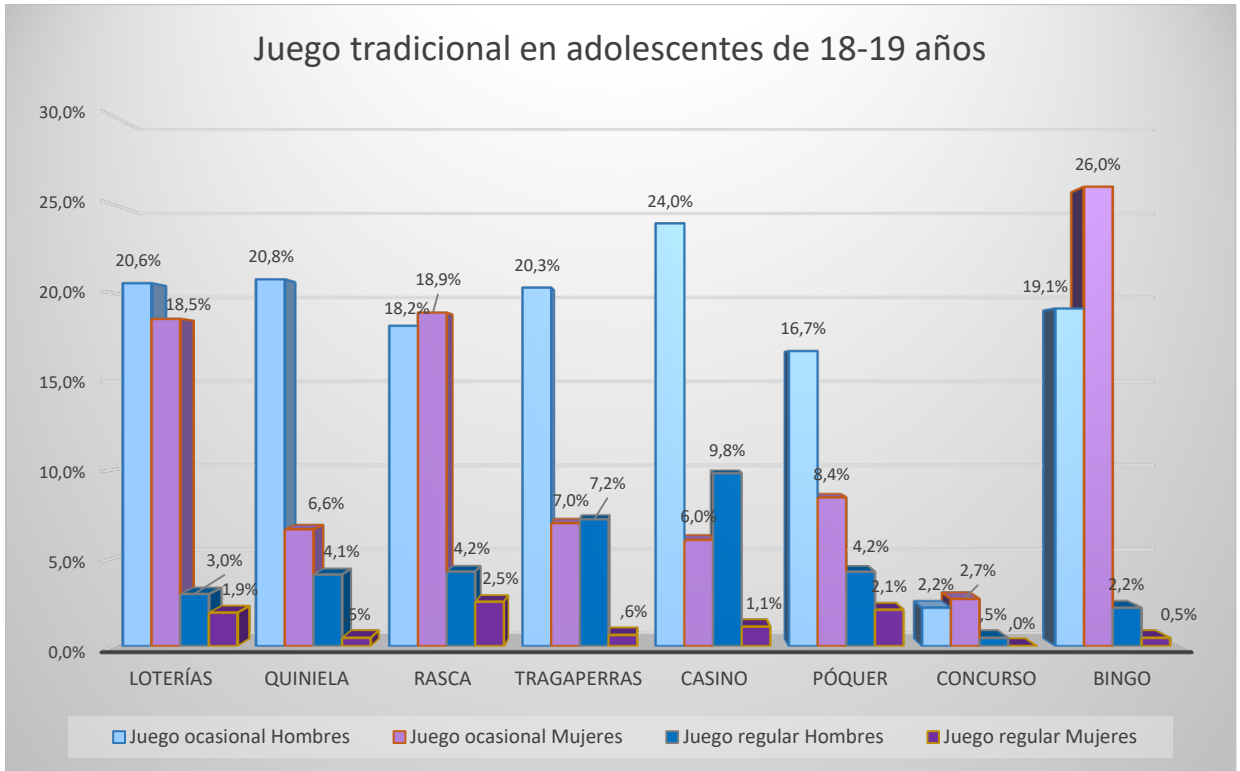
En lo que se refiere al *juego ocasional*, las chicas juegan más que los chicos solamente en el caso del bingo (tradicional y online) y juegan lo mismo a loterías presorteadas. En el resto de juegos, los chicos juegan más que las chicas.

En el caso del *juego regular*, sin embargo, las diferencias entre chicas y chicos en el juego del bingo desaparecen. No hay ningún juego en el que las menores de edad jueguen de forma regular más que los varones. Los chicos juegan más a todos los juegos, excepto a bingo, loterías presorteadas y tradicionales, en los que no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en función del género.

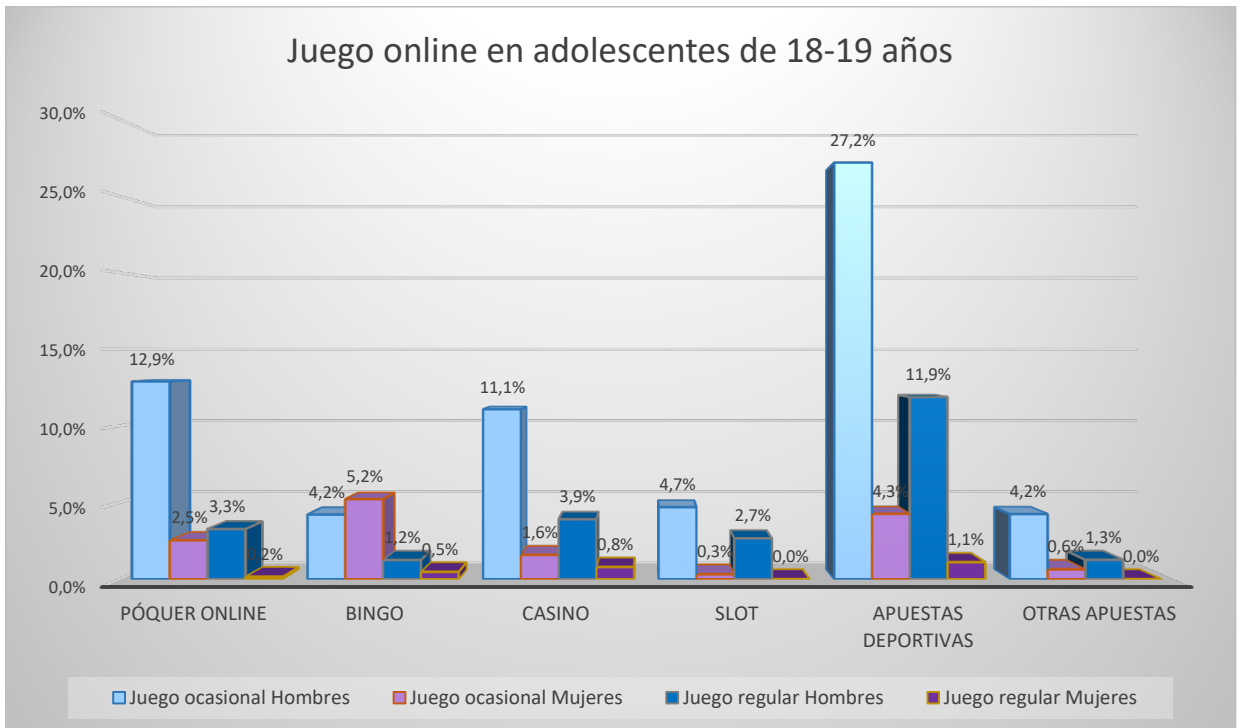


*Adolescentes entre 18-19 años*

La frecuencia con la que participan las chicas y chicos mayores de edad a los diferentes juegos aparece en las gráficas siguientes:



**Figura 9.** Porcentaje de adolescentes entre 18-19 años que juegan regular y ocasionalmente a los diferentes juegos tradicionales. Diferencias por género



**Figura 10.** Porcentaje de adolescentes entre 18-19 años que juegan regular y ocasionalmente a los diferentes juegos online. Diferencias por género

Una vez cumplida la mayoría de edad, los adolescentes participan más en los juegos de apuesta y azar. De nuevo, las diferencias por género son bastante notables.

En lo que se refiere al *juego ocasional*, las chicas han participado más que los chicos únicamente en el bingo tradicional, mientras que no aparecen diferencias en loterías (tradicionales y presorteadas) y el bingo online. En el resto de juegos, los chicos juegan con más frecuencia que las chicas.

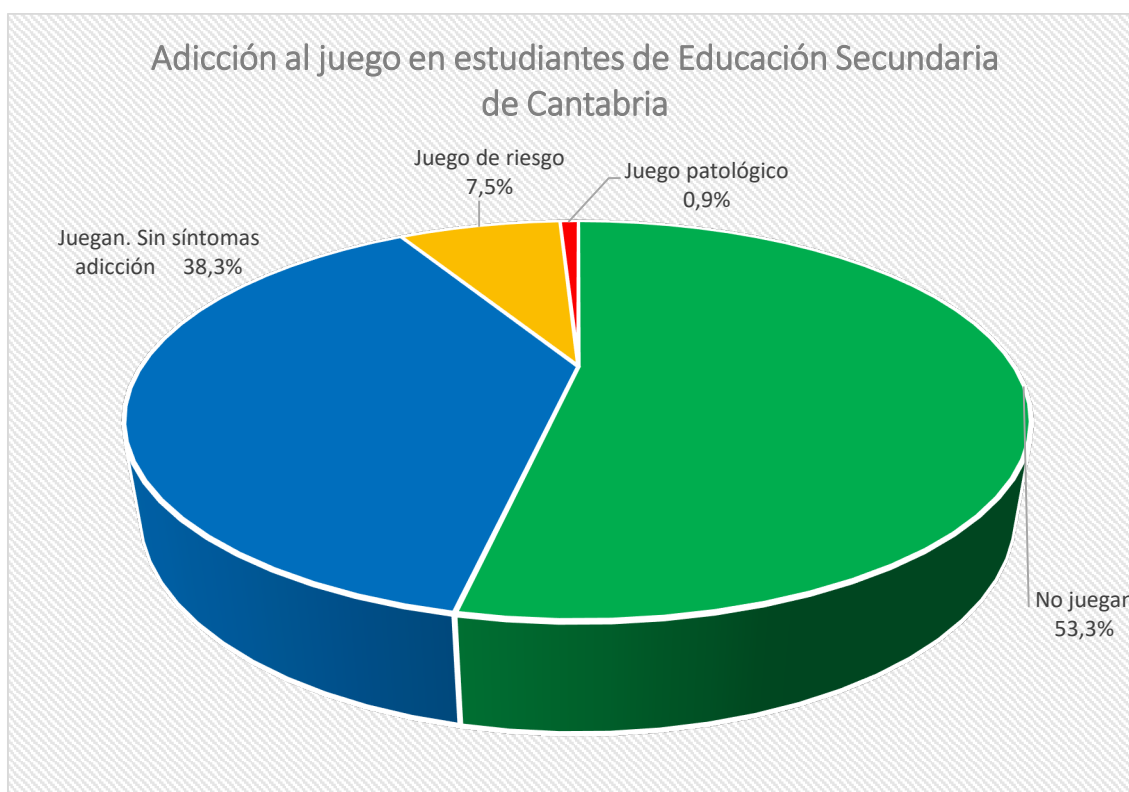
Al igual que ocurría con los menores de edad, en el caso del juego regular no hay ningún juego en el que las chicas participen más que los chicos. Se mantiene la igualdad en loterías (tradicionales y presorteadas) y el bingo online. En el resto, los chicos juegan regularmente más que las chicas, incluso en el caso del bingo tradicional.

## Adicción al juego

La adicción al juego se puede manifestar en forma de trastorno psicológico, es decir, *juego patológico*, o como un problema psicológico subclínico denominado *juego de riesgo*.

A continuación se destacan los resultados obtenidos en este estudio.

### Prevalencia de la adicción al juego



**Figura 11.** Prevalencia de la adicción al juego en estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria

La adicción al juego de azar, en sus dos manifestaciones -clínica y subclínica-, la padecen actualmente el 8,5% de los estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria. El trastorno de juego, o juego patológico, lo padecen actualmente el 0,9% de los estudiantes, mientras que el 7,5% presentan juego de riesgo, es decir, manifiestan síntomas de adicción aunque sin llegar a padecer un trastorno mental.

### Adicción al juego en función de la edad

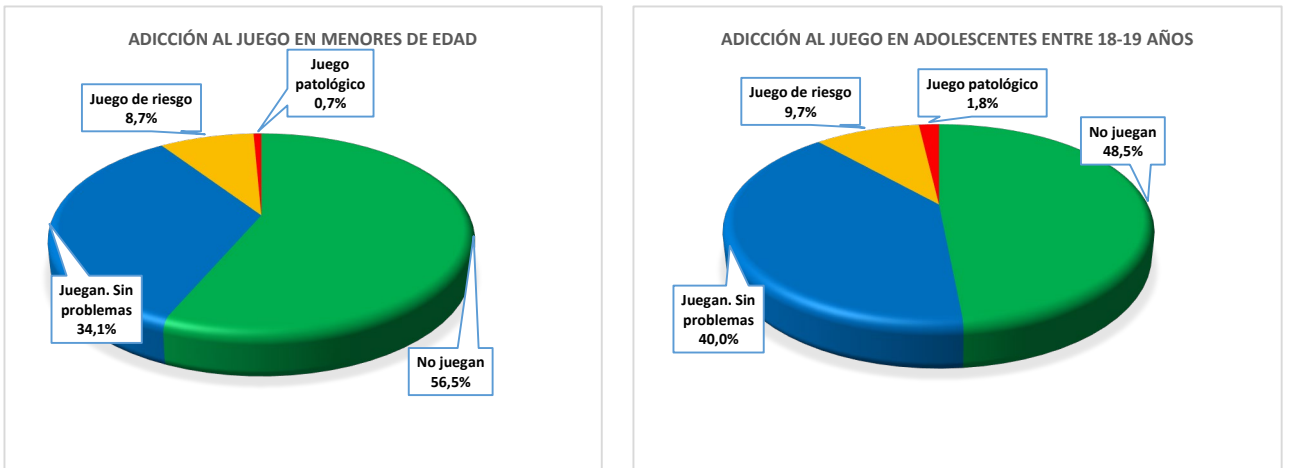


Figura 12. Prevalencia de la adicción al juego. Diferencias en función de la edad

El 0,7% de los menores de edad padecen trastorno de juego, mientras que el 8,7% manifiestan entre uno y tres síntomas de adicción. En lo que se refiere al trastorno de juego, o juego patológico, se trata de la misma proporción que la que obtuvo la Dirección General de Ordenación de Juego (DGOJ) en 2015 en el estudio de prevalencia en población española con personas mayores de 18 años.

El trastorno de juego se manifiesta en el 1,8% de los estudiantes de secundaria de 18 y 19 años, mientras que el 9,7% de ellos presenta juego de riesgo. La proporción de jugadores patológicos es más del doble que la de los menores de edad de esta muestra y que la del estudio de prevalencia de la DGOJ en población española mayor de 18 años.

### Adicción al juego en función del género

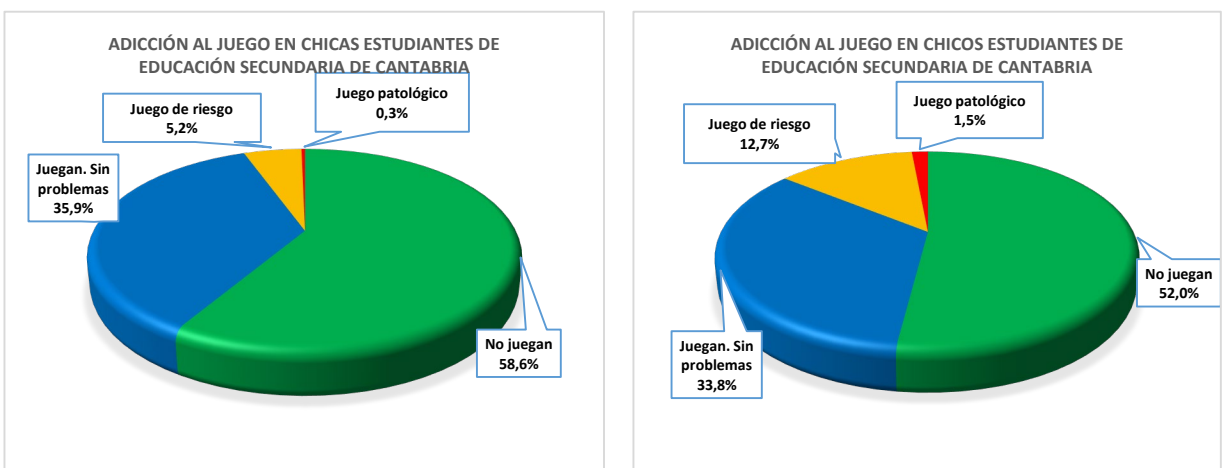


Figura 13. Prevalencia de la adicción al juego. Diferencias en función del género

La prevalencia del trastorno de juego en las chicas estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria es en torno al 0,3%, mientras que el 5,2% de ellas manifiestan juego de riesgo.

Los hombres quintuplican la prevalencia de adicción al juego de las mujeres (1,5% vs. 0,3%) y representan más del doble en el caso de juego de riesgo (12,7% vs. 5,2%), siendo las diferencias estadísticamente significativas y el tamaño del efecto muy elevado.

#### Adicción al juego en jugadores online

La prevalencia de la adicción al juego en estudiantes que juegan regularmente (1-3 veces al mes) a algún juego online se refleja en la siguiente figura:

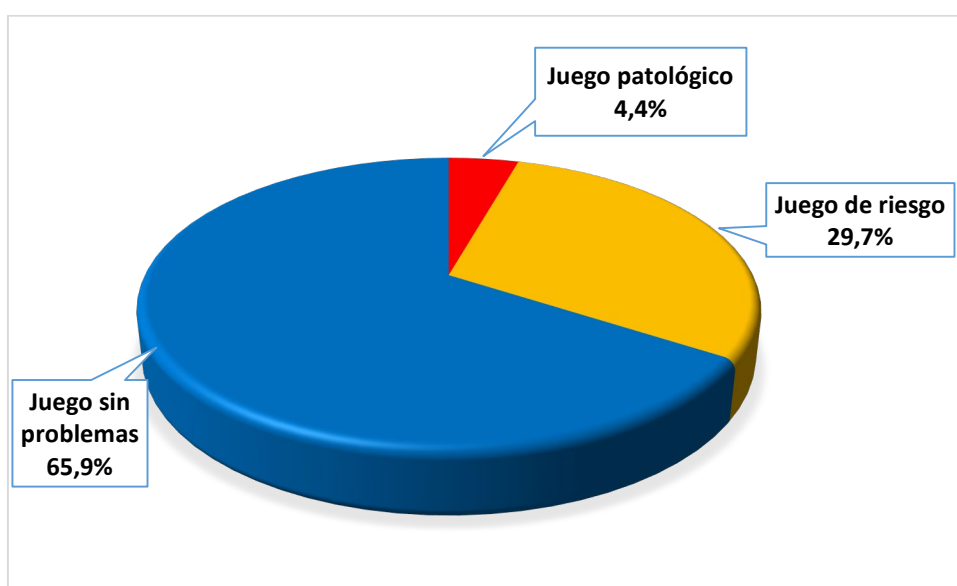


Figura 14. Prevalencia de la adicción al juego en jugadores online.

#### Análisis en función de la edad

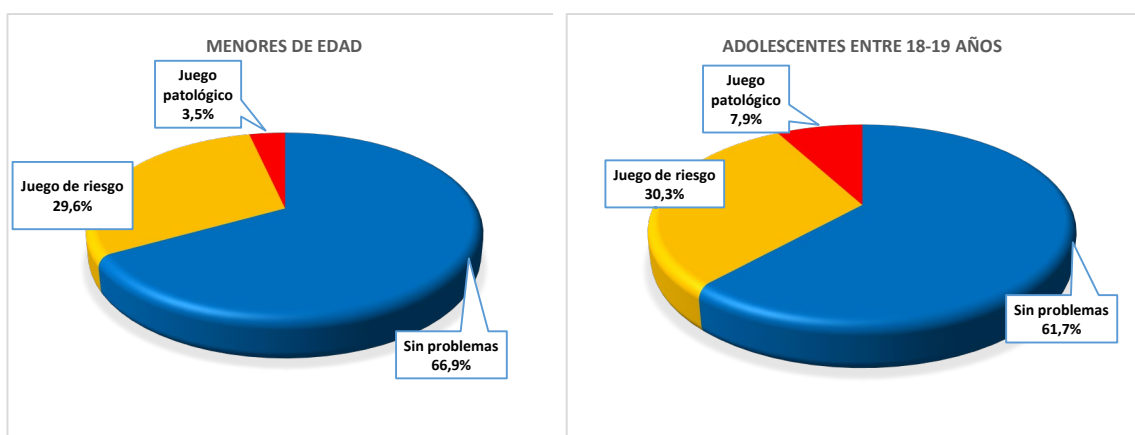
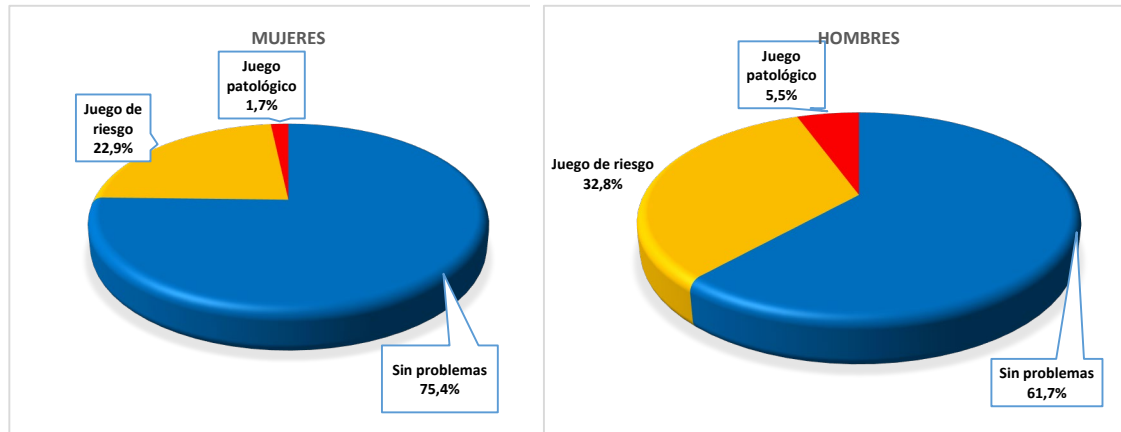


Figura 15. Prevalencia de la adicción al juego en jugadores online. Diferencias en función de la edad

El 3,5% de los menores que han jugado alguna vez a un juego online y el 7,9% de los adolescentes jugadores regulares de 18 y 19 años manifiestan síntomas de juego patológico. Las diferencias son estadísticamente significativas. No se encontraron diferencias en el juego de riesgo.

*Análisis en función del género*



**Figura 16.** Prevalencia de la adicción al juego en jugadores online. Diferencias en función del género

La incidencia de juego patológico en mujeres que han jugado alguna vez a juegos online es inferior a la de los hombres, si bien es dos veces y media superior a la de la población general. Los hombres también tienen una incidencia de juego de riesgo superior a la de las mujeres.

## Potencial adictivo del juego

Las gráficas siguientes reflejan el porcentaje de juego patológico y juego de riesgo de los jugadores regulares para cada tipo de juego.

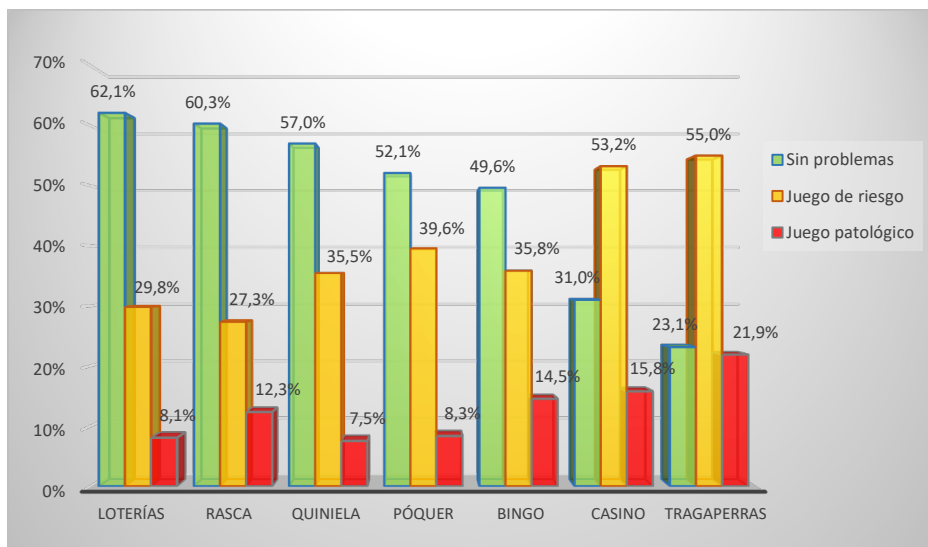


Figura 17. Porcentaje de adicción el juego en los jugadores regulares de los diferentes juegos tradicionales

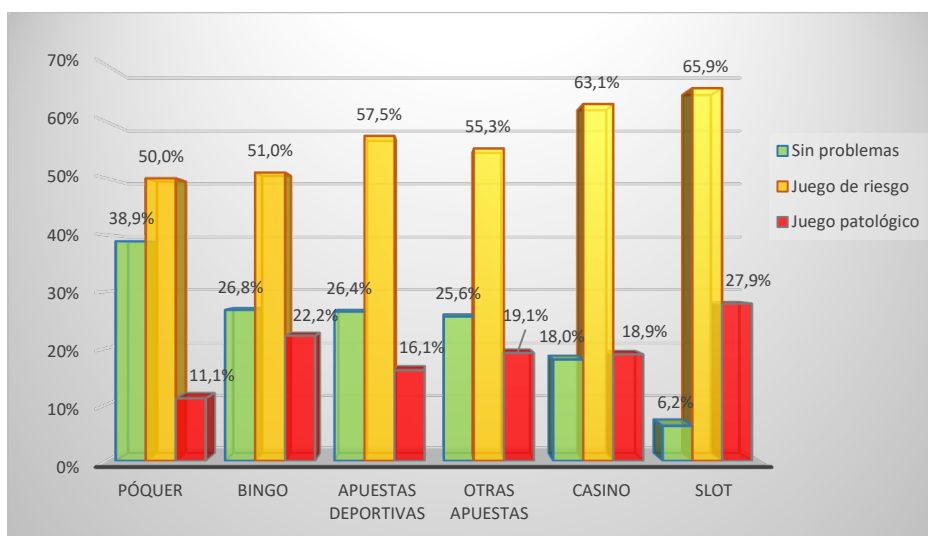


Figura 18. Porcentaje de adicción el juego en los jugadores regulares de los diferentes juegos online

Si tomamos como criterio el porcentaje de jugadores regulares que tienen problemas de adicción con el juego, el juego más adictivo son las **slot online**, un juego en el que apenas el 6,9% de los jugadores regulares lo hace sin riesgo para su salud. El siguiente grupo, que son aquellos juegos con un porcentaje menor del 30% de jugadores regulares sin problemas de adicción, lo conformarían la mayoría de los **juegos online** (excepto el póquer), así como las **tragaperras** presentes en los bares. El siguiente grupo, caracterizado por un porcentaje de jugadores sin problemas menor del 50% estaría formado por los juegos tradicionales de **casino, bingo y póquer online**. Por último, los de riesgo bajo serían los juegos de lotería, cartas y la Quiniela. **No hay ningún juego online de riesgo bajo.**

## Conclusiones y Discusión

Las principales conclusiones del estudio son las siguientes:

1. **La mayoría de estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria de entre 18 y 19 años ha jugado a algún juego de apuestas durante su vida y más del 40% de los menores de edad lo han hecho en algún momento.** Esto es particularmente relevante por varios motivos. En primer lugar, porque los menores de 18 años tienen prohibido, por Ley, participar en el juego, lo cual da cuenta de que no existen controles realmente eficaces para asegurar que se cumpla el artículo 6 de la Ley 13/2011. Por otro porque se trata de una actividad de potencial riesgo para la salud, especialmente para los adolescentes, que es lo que son los estudiantes de Educación Secundaria de entre 18 y 19 años.

No obstante, es necesario reconocer que no todos los juegos son igualmente adictivos, siendo las loterías convencionales y las apuestas de resultado demorado las que tienen menor riesgo. Estos son, precisamente, los juegos en los que los adolescentes han participado más frecuentemente en alguna ocasión. Son, por otro lado, juegos bastante arraigados culturalmente en España y que se asocian a otro tipo de actividades, además de las de ganar dinero. Así pues, la principal causa de que sean los menos adictivos es por las características estructurales de los mismos, que hacen que sean los que tienen menos riesgo para la generación de conductas de juego problemáticas.

2. **Alrededor del 10% de los estudiantes de Educación Secundaria juegan regularmente, es decir, entre 1-3 veces al mes, o más.** Este es un dato bastante relevante, puesto que una de las variables que va a resultar determinante en el desarrollo de la adicción al juego, es la frecuencia de juego. El juego está diseñado para devolver de forma aleatoria una parte del dinero que se juega. Esto hace que la apuesta se condicione según un programa de reforzamiento de razón variable, de manera que, cuanto más se juegue, mayor será la probabilidad de obtener la recompensa y, por lo tanto, de continuar jugando y llegar a desarrollar una adicción.

En el juego regular hay varias variables a tener en cuenta para explicar la adicción:

- a. **El tipo de juego.** El juego que los estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria juegan con mayor regularidad son las apuestas deportivas online. El más peligroso, las slot online.
- b. **El género.** Los hombres juegan a las apuestas deportivas más que las mujeres, en una proporción de 1 a 10, lo cual quiere decir que se trata de una actividad principalmente masculina. También tienen desarrollan más adicción al juego, aunque no de forma proporcional a la frecuencia de juego.
- c. **La edad.** Los estudiantes entre 18 y 19 años apuestan regularmente con más frecuencia que los menores de edad (13% vs. 8,3%, respectivamente). Las diferencias son más notables en el caso del juego online, donde los mayores de 18 años duplican la frecuencia de juego regular (7,9% vs. 3,9%), siendo especialmente significativo el caso de las apuestas deportivas, donde la diferencia es casi del triple (11,9% vs. 4,3%).



Las apuestas deportivas online son una modalidad de juego que se generaliza tras la concesión de las licencias en 2012, desbancando rápidamente al póquer online, que era la modalidad de juego online más extendida hasta entonces, cuando el juego online todavía no era legal. La proliferación de salones de juego y la oferta de las apuestas a través de los dispositivos conectados a Internet tras la concesión de las licencias favoreció su expansión. Las apuestas deportivas online son un juego de un riesgo medio de adicción, si consideramos de riesgo bajo a las loterías y apuestas deportivas offline (Quiniela) y de riesgo elevado a la ruleta y máquinas tragaperras, tanto tradicionales como online y, en menor medida, al bingo (tradicional y online), que también es de riesgo alto. Las apuestas deportivas online tienen un potencial adictivo similar al de las loterías presorteadas.

Los chicos tienen una preferencia mucho más acusada por este tipo de juegos que las chicas, probablemente porque se trata de un juego de competición y el objeto de la apuesta es más interesante que para ellas. Además, viene asociado a formas de ocio en la que los hombres muestran mayor preferencia.

En lo que se refiere a las diferencias entre menores de edad y quienes tienen 18-19 años, las diferencias pueden atribuirse principalmente a la **accesibilidad**, ya que en todos los casos se trata de estudiantes de Educación Secundaria (principalmente de Bachiller). Por dicho motivo, puede suponerse que la principal diferencia entre ellos es la de que los mayores de edad no tienen restricciones en el acceso al juego, lo cual hace que la frecuencia se incremente notablemente.

**3. La adicción al juego se manifiesta en el 8,5% de los estudiantes de Educación Secundaria de Cantabria de entre 15 y 19 años. El 0,9% padecen trastorno de juego según los criterios del DSM-5. El 7,5% de ellos están en riesgo.**

Este es un resultado bastante notable, dado que, según los datos de la Dirección General de Ordenación de Juego (DGOJ) de 2015, la prevalencia del juego patológico en población española mayor de 18 años fue de 0,72%, aunque en ese momento la oferta de juego online no era tan elevada como lo es en la actualidad.

De estos resultados generales conviene hacer dos matizaciones relevantes. En primer lugar, menos de la mitad de estudiantes de entre 15 y 19 años han participado en algún juego, mientras alrededor del 80% de los españoles de la encuesta de la DGOJ había jugado alguna vez. Ello quiere decir que el juego tiene especial riesgo para los adolescentes, lo cual es algo que la ciencia ya conocía y que se ha visto corroborado en este estudio, puesto que con un porcentaje menor de personas implicadas en el juego se alcanzan datos de prevalencia superiores. En segundo lugar, estos datos de prevalencia son inferiores a los que se obtuvieron con una muestra de estudiantes de la Comunidad Valenciana entre 2016 y 2019. Este resultado, sin duda positivo en lo que se refiere a los adolescentes de Cantabria, puede deberse a varios factores:

- El 93% de la muestra son estudiantes de 4ª de ESO y Bachiller. Solamente el 7% corresponde a ciclos formativos, quienes en el estudio realizado en la Comunidad Valenciana presentaban los porcentajes más elevados de frecuencia de juego y de adicción al juego.

- Las condiciones sociales impuestas para la prevención de la COVID han limitado mucho la oferta de juegos presenciales en España (máquinas tragaperras en bares y acceso a salones de juego, principalmente), lo cual puede favorecer que se juegue menos y, consecuentemente, que haya menos problemas de adicción. La encuesta realizada en la Comunidad Valenciana fue anterior a la aparición de la pandemia de COVID.
- Cantabria tiene una oferta mucho menor de apuestas deportivas online que la Comunidad Valenciana, debido principalmente a que no hay máquinas de apuesta en los bares, que es el lugar donde los estudiantes de 15 a 19 años de la Comunidad Valenciana suelen realizar las apuestas y donde se inician en el juego.

Al igual que ocurre con la participación en los diferentes juegos, es necesario disgregar los resultados de la adicción al juego en función de la edad y el género. Así:

- a. **Los menores de edad tienen unos indicadores de juego patológico inferiores** (en proporción 1 a 2,5) **respecto a los estudiantes de 18 y 19 años**. Es decir, con la mayoría de edad -y la consiguiente facilidad de acceso al juego- no solamente se juega más, sino que se incrementa la tasa de jugadores patológicos. Ello pone de manifiesto el riesgo que supone presentar al juego de apuestas como una actividad de ocio y promocionarla entre la población, especialmente entre las personas más jóvenes.
- b. **Las mujeres tienen una prevalencia de juego patológico cinco veces inferior que los hombres y presentan una tasa 2,5 veces inferior de juego de riesgo**. Esto puede ser debido al hecho de que la proporción de mujeres jugadoras es mucho menor que la de hombres y a que los juegos en los que participan más que los hombres, o de forma similar, no son los más adictivos, como es el caso de loterías convencionales y presorteadas. El caso del bingo, aunque de mayor potencial adictivo, tampoco es el de mayor riesgo, puesto que son mucho más peligrosas las máquinas tragaperras (offline y online) o la ruleta (convencional o electrónica).

Es necesario, no obstante, analizar más a fondo las diferencias de género para poder establecer medidas preventivas acorde a las diferencias entre mujeres y hombres en el juego de apuestas.

4. **Un tercio de los adolescentes que juegan regularmente a algún juego online tienen problemas de adicción al juego. Un 4,4% padecen trastorno de juego y el 29,7% juego de riesgo.**

El riesgo que supone participar de forma regular al juego online se pone de manifiesto por el hecho de que una tercera parte de los estudiantes de Educación Secundaria que juegan entre 1-3 veces al mes, o más, tienen problemas de adicción al juego. A nuestro juicio esto debe hacernos plantearnos que el juego de apuestas no debe ser una actividad que se presente como alternativa de ocio razonable para las personas jóvenes. Probablemente tampoco lo sea para el resto de ciudadanos.

5. **Hay cuatro posibles categorías de juegos, según el riesgo de producir adicción:**
- a. Juegos de riesgo extremo: slot online
  - b. Juegos de riesgo elevado: el resto de juegos online -excepto póquer online-, así como las máquinas tragaperras tradicionales.
  - c. Juegos de riesgo moderado: juegos tradicionales de casino, bingo, además de póquer online.
  - d. Juegos de menor riesgo: juegos tradicionales de loterías y cartas.

Se ha seguido un criterio objetivo para el establecimiento de las categorías de riesgo de adicción, que es el de valorar el perjuicio que supone jugar con regularidad a un juego determinado, cuantificando el porcentaje de personas que llegan a padecer un trastorno de juego o están en riesgo de desarrollarlo. No obstante, quizá fuera conveniente ponderar más el peso del trastorno de juego, en cuyo caso las loterías presorteadas pasarían a ser juegos de riesgo moderado y los juegos tradicionales de casino (ruleta, principalmente) serían de riesgo elevado.

En cualquier caso, se trata de unas categorías que deben servir para alertar del riesgo que tiene el juego de apuestas y no deben generar la falsa sensación de seguridad de que los juegos de menor riesgo no tienen peligro, ni de que hay estrategias o formas de jugar que sirvan para prevenir la adicción al juego incluso en los que son adictivos, tales como las apuestas.

Anexo



# Informe sobre el juego, adicción al juego y a las tecnologías y consumo de sustancias en adolescentes de Cantabria

Centro: **GLOBAL DE CANTABRIA**

CURSO 2020/2021

## INFORME LUDENS SOBRE HÁBITOS DE JUEGO EN ESTUDIANTES

Centro:

GLOBAL DE CANTABRIA

El juego de apuestas y azar en el cual se apuesta dinero es una actividad económica que está siendo ampliamente promocionada en España, ya que es muy rentable para las empresas o administraciones que la gestionan. Sin embargo, se trata de un serio problema de salud para el jugador, ya que el juego es el principal responsable de la adicción al juego, la cual es considerada un trastorno mental tanto por la comunidad científica como por la OMS.

El presente informe muestra los resultados del patrón de juego y de los problemas que acarrea en los estudiantes del centro, utilizando para ello las principales herramientas de evaluación diagnóstica de la adicción al juego recogidas en el programa de prevención, Ludens, desarrollado en la Universidad de Valencia. También se han incluido otras herramientas de cribado de adicciones tecnológicas (móvil, redes sociales y videojuegos), así como del consumo de sustancias.

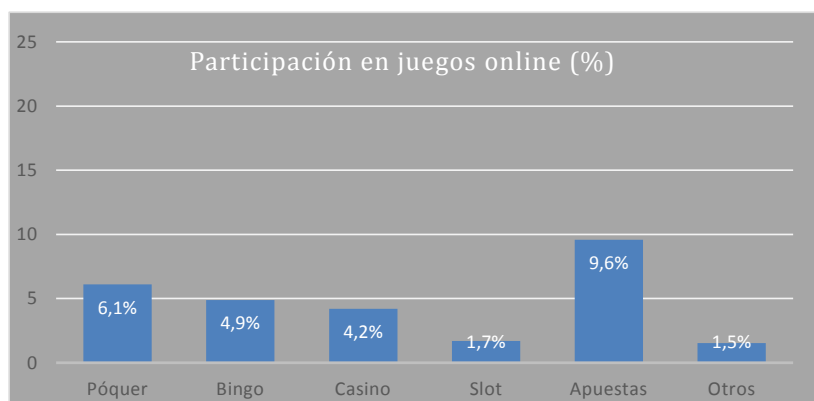
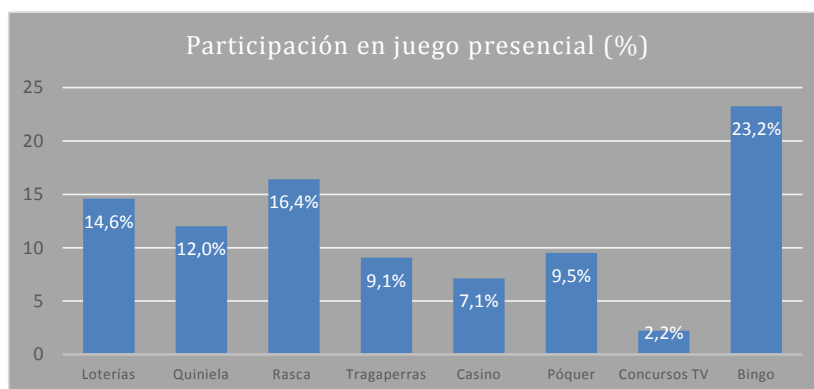
Estudiantes encuestados:		10971	Rango de edad:		15-19 años
Hombres:		4987	Mujeres:		5375
No juegan:	5851	%:	53,3	Juegan:	5120
				%:	46,7

### Adolescentes y juegos de apuestas

En la tabla 1 y su gráfica se muestran el número y porcentaje de estudiantes que juegan a los diferentes tipos de juegos presenciales que se ofrecen en Cantabria. En la tabla 2 y su gráfica se representan los juegos de azar online.

Tabla 1. Juegos presenciales		%
Loterías	1600	15
Quiniela	1316	12
Rasca	1800	16
Tragaperras	996	9
Casino	783	7
Póquer	1044	10
Concursos TV	245	2
Bingo	2550	23

Tabla 2. Juegos online		%
Póquer	669	6
Bingo	537	5
Casino	462	4
Slot	186	2
Apuestas	1051	10
Otros	169	2



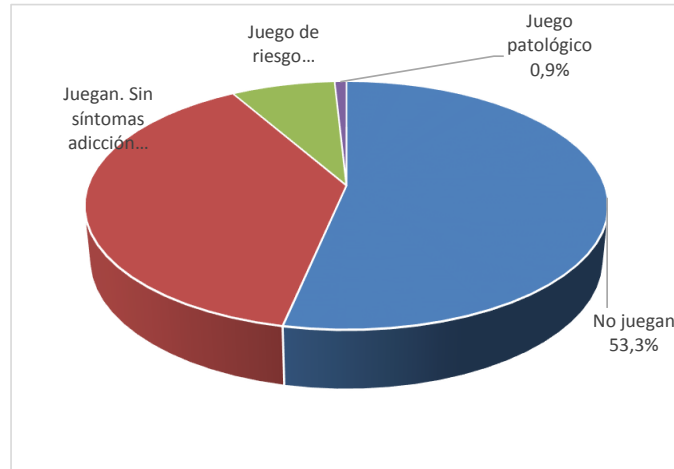
## Juego de azar y adicción al juego

La adicción al juego, tradicionalmente denominada juego patológico, es el principal problema de salud provocado por los juegos de apuestas y de azar. En la Tabla 3 y su gráfica se resumen los posibles casos de adicción al juego, así como quienes manifiestan juego de riesgo y quienes no tienen problemas con el juego a pesar de que juegan en alguna ocasión.

El juego patológico es un grave problema de salud provocado por el juego de azar. La prevalencia en población española lo sitúa en torno al 0,72% de la población mayor de 18 años. En lo que se refiere a los estudiantes del centro, el porcentaje de adicción es: **0,86**

Tabla 3. Problemas con el juego

	Total	%
No juegan	5851	53,3
Juegan. Sin síntomas adicción	4204	38,3
Juego de riesgo	822	7,5
Juego patológico	94	0,9

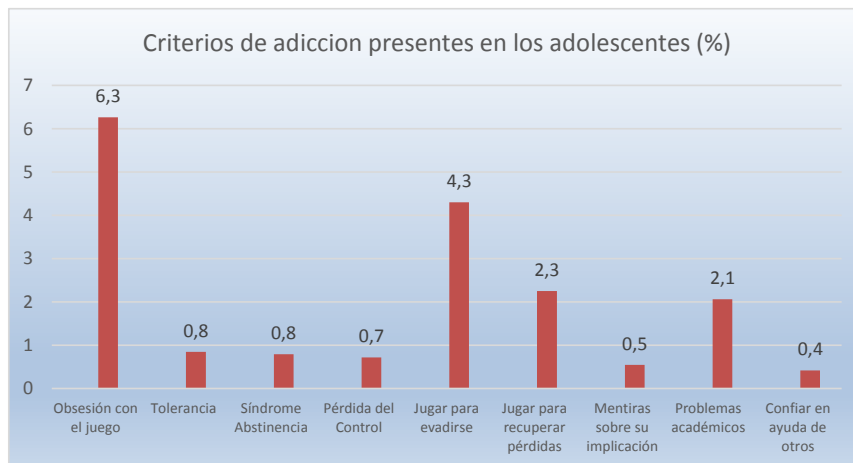


La adicción al juego se diagnostica por la presencia de una serie de síntomas clínicos muy característicos.

En la Tabla 4 y su gráfica se describe la frecuencia con la que aparecen los criterios diagnósticos de juego patológico en los adolescentes del centro, que son algunos de los indicadores que habría que tener en cuenta en la detección e intervención temprana para prevenir la adicción al juego.

Tabla 4. Criterios diagnósticos del DSM-5

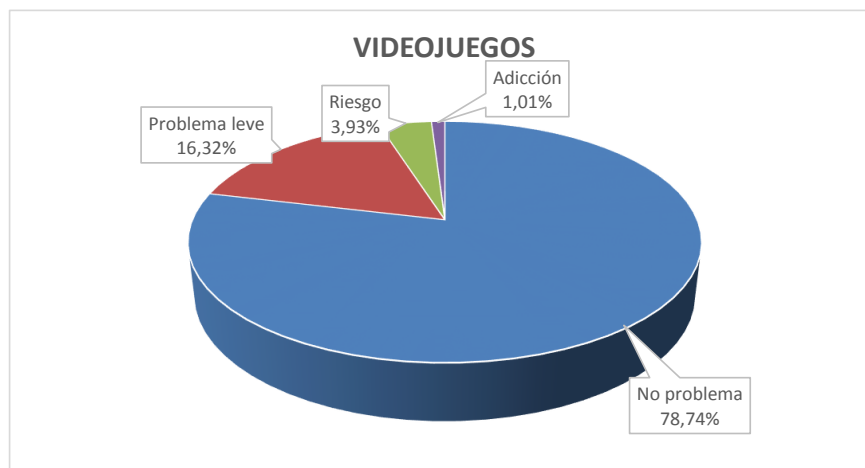
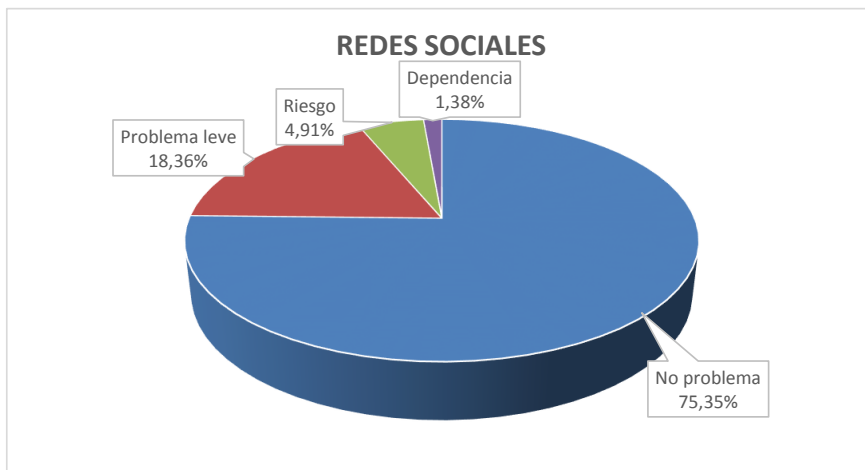
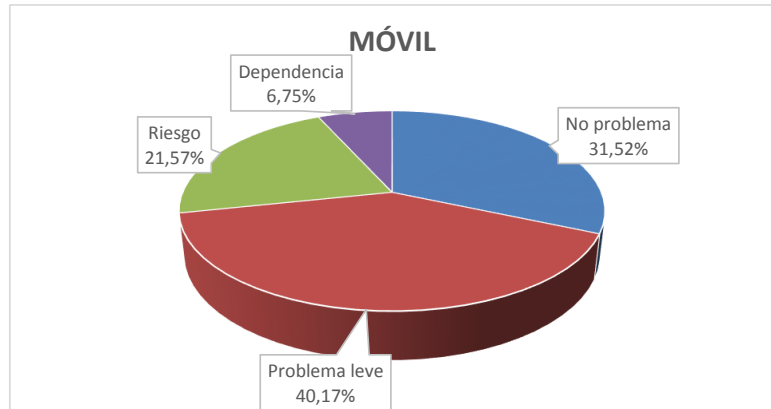
Criterios diagnósticos	%
Obsesión con el juego	6,3
Tolerancia	0,8
Síndrome Abstinencia	0,8
Pérdida del Control	0,7
Jugar para evadirse	4,3
Jugar para recuperar pérdidas	2,3
Mentiras sobre su implicación	0,5
Problemas académicos	2,1
Confiar en ayuda de otros	0,4





## Adicciones tecnológicas

**TecnoTest** es un cuestionario desarrollado en la Universidad de Valencia que evalúa el uso de las tecnologías y el juego. Su principal objetivo es el cribado de la adicción al móvil, redes sociales, videojuegos y juegos de azar, con la finalidad de proponer medidas preventivas. Los resultados obtenidos en cada una de las tecnologías aparecen en las figuras siguientes y permiten tener una impresión del riesgo de adicción a cada una de ellas en los estudiantes del centro.





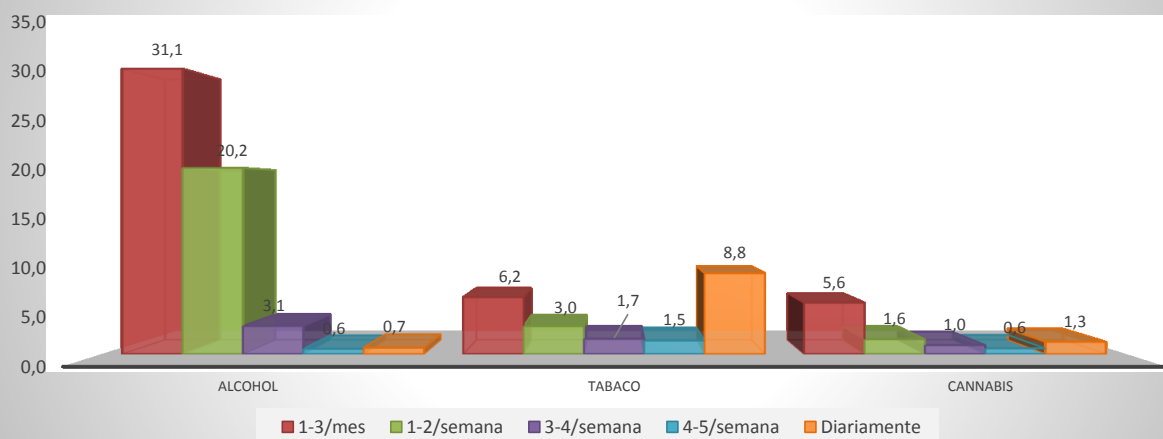
### Consumo de sustancias

El juego también puede estar relacionado con el consumo de sustancias (alcohol, tabaco y otras drogas)

A continuación aparece la frecuencia con la que los estudiantes del centro consumen las principales sustancias adictivas

	Alcohol	Tabaco	Cannabis	Cocaína	Anfetaminas	Ansiolíticos
1-3/mes	31,1	6,2	5,6	0,6	0,6	2,8
1-2/semana	20,2	3,0	1,6	0,1	0,2	1,0
3-4/semana	3,1	1,7	1,0	0,1	0,1	0,4
4-5/semana	0,6	1,5	0,6	0,1	0,0	0,3
Diariamente	0,7	8,8	1,3	0,5	0,4	1,4

### Consumo de sustancias (%)



# Ludens



Últimos tres dígitos del DNI  
(Marca un dígito por línea)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Fecha encuesta  
Día Mes Año

--	--	--	--	--

Día de nacimiento: 

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Edad: 

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Centro Escolar

Curso 

1	2	3
4	5	6

Ciclo  Primaria  ESO  Bachiller  
 C.F. Medio  C.F. Superior

Sexo  Hombre  Mujer

Nacionalidad

A continuación vamos a hacerte unas preguntas sobre los juegos de azar. El cuestionario es anónimo y las respuestas solamente se analizarán estadísticamente. Responde con sinceridad. Muchas gracias por tu colaboración

1. Indica cuántas veces has jugado a estos juegos de azar en los últimos meses.

	No juego nunca	Alguna vez	1-3 al mes	1-2 a la semana	3-4 a la semana	Casi todos los días
1. Loterías (Nacional, Primitiva, Euromillón, cupones ONCE, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Quiniela	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. "Rasca" de la ONCE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Máquinas tragaperras en bares, salones de juego, etc	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Juegos de casino (ruleta, blackjack....) en salones, casinos u otro lugar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Póquer presencial u otros juegos de cartas (en casinos, bares, torneos, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Concursos de preguntas por televisión en los que se envía un SMS para contestar o se llama por teléfono	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Bingo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Indica cuántas veces has jugado a estos juegos de azar ONLINE en los últimos meses.

	No juego nunca	Alguna vez	1-3 al mes	1-2 a la semana	3-4 a la semana	Casi todos los días
1. Póquer online	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Bingo online	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Casino online (ruleta, blackjack, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Slot online (tragaperras online)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Apuestas deportivas (en bares, salones, móvil, tablet, ordenador, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Otro tipo de apuestas online (di cuáles) ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Responde si te ha ocurrido alguno de estos hechos durante los últimos meses

	Sí	No
1. ¿Alguna vez ha habido periodos de dos semanas, o más, en los que has estado pensando durante mucho tiempo en el juego, o planeando jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ¿Alguna vez ha habido periodos de dos semanas, o más, en los que has estado mucho tiempo pensando en la forma de conseguir dinero para jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ¿Alguna vez ha habido periodos de tiempo en los que has necesitado apostar cantidades de dinero cada vez mayores para sentir la misma excitación?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. ¿Alguna vez has intentado dejar de jugar o controlar lo que juegas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. ¿Eso te produjo inquietud o irritabilidad alguna vez, cuando lo intentaste?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Estando jugando, ¿has intentado parar o dejar de jugar, pero no lo has conseguido?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. ¿Te ha ocurrido eso tres veces, o más?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ¿Has jugado como una forma de evadirte de problemas personales?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. ¿Has jugado para aliviar problemas, como la culpabilidad, ansiedad o depresión?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. ¿Ha habido algún periodo de tiempo en el cual, si perdías dinero, volvías más tarde o al día siguiente para intentar recuperarlo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. ¿Alguna vez has mentido a familiares o amigos sobre cuánto juegas o cuánto dinero has perdido?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. ¿Te ha pasado eso tres veces, o más?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. ¿Alguna vez has cometido alguna ilegalidad, como coger dinero que no era tuyo para jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. ¿Has tenido problemas con alguno de tus familiares o amigos a causa del juego?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. ¿Has tenido problemas en el colegio, como faltar a las clases o bajar la nota, etc. a causa del juego?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. En lo que se refiere al trabajo ¿has tenido problemas, perdido oportunidades importantes o incluso has llegado a perder el trabajo a causa del juego?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. ¿Alguna vez has pedido dinero prestado a familiares u otras personas debido a tener problemas económicos importantes a causa del juego?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. En lo que se refiere al uso de las tecnologías (redes sociales, móvil, videojuegos) en los últimos meses

Sí No

1. Juego más o menos la misma cantidad de tiempo ahora que cuando comencé a jugar con los videojuegos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Me han llamado la atención o me han hecho alguna advertencia por usar demasiado el móvil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Soy capaz de superar el aburrimiento sin usar el móvil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. En lo que se refiere al uso de las redes sociales, las utilizo solamente para lo que necesito	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. No es suficiente para mí usar las aplicaciones de mensajería (Whatsapp, Line, Telegram, etc.) como antes; necesito usarlas cada vez más	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Es importante para mi obtener "likes" en mis estados o fotos porque si no es así, me siento mal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Cuando estoy jugando soy consciente del tiempo que estoy dedicando al videojuego	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Se pueden hacer tantas cosas en las redes sociales que ya he perdido el control en el uso de las mismas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Suelo apagar o poner el silencio el móvil cuando voy a acostarme, para no utilizarlo en la cama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Siento una necesidad constante de actualizar mi estado o la foto de mi perfil en mis redes sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Normalmente soy capaz de controlarme en lo que se refiere al tiempo que dedico al móvil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. He dejado de salir con los amigos o hacer cosas con ellos, porque ahora quedo para jugar a videojuegos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Soy capaz de controlar el tiempo que paso en las redes sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Puedo abandonar fácilmente el videojuego si en ese momento surge algo que he de hacer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. He fingido estar enfermo para evitar hacer mis obligaciones (ir a clase, etc.) y así poder jugar con mis videojuegos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. He discutido con algún familiar por gastar demasiado en cosas relacionadas con el móvil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Cuando uso las redes sociales soy consciente del tiempo que les estoy dedicando	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. En los últimos meses, ¿cuántas veces a la semana has consumido alguna de las siguientes sustancias?

Ninguna 1-3 veces al mes 1-2 veces semana 3-4 veces semana 5-6 veces semana Todos los días

	Ninguna	1-3 veces al mes	1-2 veces semana	3-4 veces semana	5-6 veces semana	Todos los días
1. Alcohol	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Tabaco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Marihuana, cannabis o costo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Cocaína	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Anfetaminas, éxtasis, etc.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Ansiolíticos, sedantes, relajantes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Otras (di cuáles)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN