

Un estudio sobre adicciones: apuestas, nuevas tecnologías, consumo de sustancias y su relación con factores sociodemográficos y de personalidad.

Trabajo Fin de Grado de Psicología

Carolina Fumero Brito

Tutorizado por: Pedro Luis Prieto Marañón

Curso Académico 2020-21

Agradecimientos

A todo el personal implicado en mi formación. A la vida, por haberme puesto en el camino a personas que han hecho increíble esta aventura. A Pedro Luis Prieto Marañón, mi tutor, por acompañarme en estos últimos pasos de la carrera de la forma más incondicional posible, ayudándome a poner el broche final a esta etapa. Y a todo aquel que ha confiado en mí desde el primer momento.

Pero sobre todo a mi familia, a quienes dedico este logro, por el apoyo constante, por haber estado cada minuto a mi lado y haberme ayudado a conseguir mi meta.

Resumen

El objetivo de este estudio es establecer cuáles son las relaciones existentes entre la conducta de apuestas, el consumo de sustancias y el uso del móvil e internet. Además, se pretende observar cómo se relacionan estas conductas con el locus de control y la edad y como difieren según el sexo y el nivel de estudios. Para ello se ha contado con una muestra de 347 participantes con una media de edad de 26.9 años a los que se le ha aplicado un cuestionario. Los resultados obtenidos muestran la presencia de dos grandes áreas: adicciones clásicas (AC) y adicciones a las nuevas tecnologías (AT). Además, se observa que tanto AC como AT muestran correlación con el locus de control. Respecto a las variables sociodemográficas se han encontrado diferencias entre hombres y mujeres en AC, pero no en AT. La edad correlaciona con AT, pero no con AC. Finalmente, no existe efecto estadísticamente significativo de la variable nivel de estudios sobre ninguna de las dos variables.

Palabras clave: alcohol, tabaco, drogas, móvil, internet, apuestas.

Abstract

The aim of this study is to establish the relationships between gambling behavior, substance use and the use of cell phones and the Internet. In addition, the aim is to observe how these behaviors are related to locus of control and age, and how they differ according to sex and level of education. For this purpose, a sample of 347 participants with an average age of 26.9 years were administered a questionnaire. The results obtained show the presence of two main areas: classic addictions (CA) and addictions to new technologies (AT). In addition, it is observed that both CA and TA show correlation with locus of control. With respect to sociodemographic variables, differences were found between men and women in CA, but not in TA. Age correlates with TA, but not with CA. Finally, there was no statistically significant effect of the educational level variable on either variable.

Keywords: alcohol, tobacco, drugs, cell phone, internet, gambling.

Introducción

La adicción, definida por la Real Academia Española (2021) como la “dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico” es uno de los grandes problemas de salud presente en los países occidentales, llegando a invadir todas las esferas que rodean la vida de un individuo (Corominas et ál., 2007).

Además de las adicciones siempre presentes en nuestra sociedad, como el consumo de sustancias, en los últimos años han aparecido las conocidas como “adicciones psicológicas”. Este concepto hace referencia a un conjunto de aspectos conductuales que se repiten sin que las personas puedan hacer nada para controlarlo y que no implican el consumo sustancias. Son varias las denominaciones que presenta este concepto y es larga la lista de adicciones que compone dicho grupo, entre las que encontramos la adicción a internet, al móvil y a los juegos de azar, incluyendo este último grupo al juego de apuestas (Salas, 2014).

En el presente estudio analizaremos las relaciones entre las adicciones a las apuestas, al consumo de sustancias y al uso del móvil e internet, mencionadas con anterioridad.

Acompañando al ser humano desde el inicio de la vida, el juego es una actividad cotidiana que está presente en nuestro día a día. En ocasiones, el componente lúdico del mismo puede encontrarse asociado a la apuesta, lo que implica la posibilidad de obtener o perder alguna ganancia. Este hecho facilita la aparición de conductas problemáticas, aspecto que ha encendido la alarma social (Mariscal y Domínguez, 2007). En el año 1977 se legalizó el juego en nuestro país (Castilla et ál., 2013) y tres años después se incluyó el juego patológico como un trastorno en el DSM. En la quinta versión de dicho manual el juego patológico se encuentra dentro de la misma categoría diagnóstica que los trastornos del uso de sustancias (Montañés, 2014).

La importancia del juego online en España es tal que en 2020 hubo un total de 1.481.727 jugadores activos (1.046.427 realizaban apuestas online). De ellos, un 82.33% eran hombres y el 17.67% restante mujeres (DGOJ,2020). Que los hombres presenten mayor tendencia al juego que las mujeres es un resultado que se repite en otros estudios (Ruíz, 2014; Mateu, 2016). Además, cabe destacar que el juego más

realizado en el año 2020 eran las apuestas, siendo el rango de los 26 a los 35 años el que más jugadores activos reunía, en concreto, 346.027 (DGOJ, 2020).

Un aspecto importante que destacar es que son varias las variables psicológicas relacionadas con el inicio y el mantenimiento de la conducta de apostar. Entre estas encontramos la impulsividad (Dussault et ál., 2011), la búsqueda de sensaciones (Donati et ál., 2013), dificultades en el manejo de las propias emociones (Potenza et ál., 2011) y los sesgos cognitivos a la hora de manejar probabilidades (Donati et ál., 2013). Además, tal y como se expone en Mariscal y Domínguez (2007) el modelado por parte de los progenitores o de personas cercanas es un factor que predispone a los individuos a llevar a cabo este tipo de juego.

Por otro lado, en el caso del teléfono móvil se ha producido una expansión en los últimos años y está presente en todos los ámbitos de nuestra vida (Ruíz, 2016). La posibilidad de conectarse a internet a través de este, hace que sea un dispositivo capaz de almacenar todo tipo de información y de descargar aplicaciones para todos los gustos (Garrote et ál., 2018). De este modo, entre los motivos que hacen que las personas utilicen con mucha frecuencia el móvil se encuentra el acceso a internet, que a su vez permite visitar redes sociales, descargar contenido, buscar información e, incluso, entrar en webs de apuestas (Fernández et ál., 2019)

El uso del móvil e internet es universal en lo que al sexo se refiere. De este modo se observa que tanto el 83.8% de las mujeres como el 82.4% de los hombres navegan diariamente (INE,2020). Además, en varios estudios se ha encontrado que las mujeres, aunque por poco, hacen un mayor uso del móvil que los hombres (Golpe, Gómez, Kim et ál., 2017; Rial et ál., 2014). En lo que a edad respecta, las diferencias son más marcadas. En un estudio realizado por la Fundación Pfizer (2009), se observó que el 98% de los jóvenes españoles de 11 a 20 años era usuario de internet. Además, el año pasado, un 99.8% de los jóvenes de entre 16 y 24 años hacía uso de las TIC, descendiendo esta cifra con el aumento de la edad (89.5% para personas a partir de 55 años y 69.7% en el grupo desde 65 a 74) (INE, 2020). Que los jóvenes son los que más uso hacen del móvil y de internet es un aspecto que queda remarcado en la cantidad de estudios que se han llevado a cabo en este grupo de la población.

Finalmente, cabe destacar que el uso excesivo del teléfono móvil puede producir consecuencias negativas que deben ser consideradas. Entre ellas encontramos problemas médicos, en la seguridad vial y psicológicos. Esto es así puesto que puede dar lugar con una mayor facilidad, entre otras conductas, a la presencia de bullying, acoso sexual y todo lo que ello conlleva. No obstante, entre estos aspectos negativos lo que más preocupa es la posibilidad que tiene este dispositivo de generar adicción, sobre todo entre la población más joven (Carbonell et ál., 2013).

Precisamente y relacionado con el rango de conductas adictivas, por otra parte, nos encontramos con el consumo de alcohol, tabaco y otras drogas (las más clásica de las adicciones) que es una causa importante de mortalidad en la sociedad a nivel mundial, generando una gran cantidad de costos sanitarios, sociales y económicos (Soto et ál., 2014). En el año 2016 en España se notificaron 613 muertes, de las cuales el 83.4% fueron varones y 16.6% mujeres, con una edad media de 44.1 años (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2018)

La sustancia más consumida en nuestro país es el alcohol, puesto que un 93% de la población de entre 15 y 64 años lo ha tomado en alguna ocasión. Por detrás de este se encuentra el tabaco, con un 70% de personas que lo han consumido alguna vez. Seguidamente se encuentran los hipnosedantes (69.7%), el cannabis (37.5%) y la cocaína (11.2%) (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2021).

Teniendo en cuenta el sexo del individuo, son los hombres los que mayores tasas de prevalencia presentan. De este modo, en el estudio realizado por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2021) se expone que el alcohol es tomado por un 95.5% de los hombres y un 90.4% de las mujeres. Respecto al tabaco encontramos un 74.9% en hombres y 65.1% en mujeres. Finalmente, independientemente del tipo de drogas, los hombres consumen más y en más ocasiones que las mujeres.

Entre las causas por las que la población española se inicia en el consumo, encontramos el hecho de querer integrarse en grupos donde los individuos ya son consumidores, entendiendo el consumo como una forma de socialización (Díez, 2003). De hecho, en un estudio realizado por Londoño (2010) se observó que el

99.2% de las personas que consumía alcohol presentaba déficits para resistir la presión del grupo.

Diferentes autores se han planteado si existe alguna relación entre el juego y el consumo de tabaco, drogas y alcohol. Así, por ejemplo, en un estudio realizado a una muestra de trabajadores y universitarios, se hallaron resultados que confirmaban relaciones existentes entre juego patológico y consumo de alcohol, si bien es cierto que se obtuvieron diferencias según el género y otros factores (Ruíz, 2014). Asimismo, en una investigación realizada a adolescentes españoles, se obtuvo un porcentaje significativamente más alto de consumo de alcohol entre los jugadores en comparación con los no jugadores (Míguez y Becoña, 2015). Por otro lado, cabe destacar que Chaumenton et ál. (2011), encontraron que los jugadores activos tenían una mayor probabilidad de ser consumidores de alcohol al igual que mayor facilidad para acceder al mismo. Siguiendo esta línea y con una muestra de universitarios canadienses, se encontraron asociaciones entre ambos comportamientos (Hodgins et ál., 2013).

En cuanto a lo que se refiere al juego y el consumo de tabaco, en un estudio realizado por Míguez y Becoña (2015), se encontró que el porcentaje de fumadores fue cuatro veces más alto en la categoría de jugadores que en la de no jugadores. Por otra parte, en una muestra estadounidense las personas que en el momento del estudio eran jugadoras, presentaban mayor probabilidad de ser consumidores de tabaco (Chaumenton et ál., 2011). Además, se ha encontrado que la diferencia entre fumadores y no fumadores en jugadores de apuestas deportivas y de caballos es significativa, siendo mayor para el primer grupo (Jiménez et ál., 2021)

Haciendo alusión a las drogas, Chaumenton et ál. (2011) encontraron que las personas que apostaban, además de mayor probabilidad de consumo de alcohol y tabaco, como ya se ha mencionado, también presentan una mayor probabilidad de consumo de sustancias ilegales. Además, Míguez y Becoña (2015) observaron que el porcentaje de personas que consumía cannabis en el momento de la investigación era mayor si se trataba de jugadores que de no jugadores, del mismo modo que ocurría con la cocaína.

Tal y como expone Echeburúa (1999), existen algunas características personales o emocionales que aumentan la vulnerabilidad psicológica hacia las adicciones. Entre ellas encontramos la impulsividad, disforia, intolerancia a estímulos displacenteros, búsqueda de sensaciones, etc. Es importante tener en cuenta que existen investigaciones en las que se ha observado cómo algunos componentes de la personalidad se relacionan con las adicciones. De este modo, se ha encontrado que factores como cordialidad, búsqueda de emociones, y neuroticismo correlacionan positivamente con el consumo de alcohol, mientras que aspectos como la moralidad, el orden y el sentido del deber correlacionan negativamente con el consumo de esta sustancia (Pilatti et ál., 2014). En el caso del uso de internet se ha hallado que la responsabilidad y la amabilidad son factores protectores del uso problemático del mismo, mientras que el neuroticismo se considera un factor de riesgo (Puertas y Carbonell, 2014; Schou et ál., 2013). Normalmente, los valores de esas correlaciones oscilan entre 0.17 y 0.34. No obstante, no hemos hallado estudios que indiquen la influencia que pueden tener factores como el locus de control. Rotter (1966) acuñó el término locus de control y expuso que cuando una persona percibe que una acción realizada produce un refuerzo, pero que este no depende totalmente de dicha acción, se entiende que el resultado ha sido producido debido a la suerte, el azar, el destino. Sin embargo, si la persona entiende que la consecuencia es totalmente contingente con su propio comportamiento, se habla de control interno.

En nuestra opinión consideramos que el locus de control podría ser un factor que puede estar influyendo en la perpetuación de la conducta adictiva, por lo que resultaría una variable importante a la hora de estudiar dicho comportamiento.

Una vez expuesto todo lo anterior, el objetivo del presente trabajo es establecer cuáles son las relaciones existentes entre la conducta de apuestas, el consumo de sustancias y el uso del móvil e internet. Además, se pretende observar se relacionan estas conductas con el locus de control y la edad y como difieren según el sexo y el nivel de estudios

Método

Participantes

La investigación contó con un total de 347 participantes que contestaron de manera voluntaria al cuestionario de la misma. La muestra presenta edades comprendidas entre los 16 y 67 años, con una media de 26.9 y una desviación típica de 10.4. De ellos, un 74.6% son mujeres, 25.1% son hombres y un 0.3% prefirió no indicar su sexo. Respecto a la nacionalidad, hubo un 95.96% de españoles y el resto presentaba otras nacionalidades como venezolana, italiana y hondureña. Finalmente, en lo que a estudios se refiere, se encuentra a un 1.2% de personas que realizaron Estudios Primarios, un 7.2% finalizó la Educación Secundaria Obligatoria, el 39.5% ha acabado los Estudios de Bachillerato o de Formación Profesional y un 52.2% indicó haber terminado los estudios de Grado o Máster.

Instrumento

Para el presente estudio se elaboró un cuestionario con un total de 82 preguntas. Inicialmente, tras solicitar la autorización de los participantes para hacer uso de los datos, se presentaron 4 preguntas sobre aspectos sociodemográficos (edad, sexo, nacionalidad y nivel de estudios). Posteriormente se incluyeron una serie de escalas elaboradas por Capafons, Sosa y Prieto (2019), pertenecientes a la Batería de escalas del “Cuestionario de uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación” elaboradas para el proyecto “DESENRED4TE: Adicción al móvil, a internet y a los videojuegos en adolescentes” que se describen a continuación:

- **Escala sobre el Uso Problemático del Móvil (EUPM)** formada por 7 preguntas relacionadas con información acerca del uso del móvil tales como tiempo de uso y acceso al mismo.
- **Escala de Juego Patológico Online (EJP-O)** con 35 ítems sobre el conocimiento y uso de las apuestas online. Este se encuentra formado por tres factores: adicción, euforia y arrepentimiento.

- **Escala de Uso Problemático de Internet / escala de Ciberacoso (EUPI-CIB/VIC)**, con 17 preguntas sobre uso de internet.

Además, se hizo uso de una escala abreviada del cuestionario sobre locus de control de Burger (1996) de la cual se escogieron los 10 ítems más representativos y con mayores pesos factoriales. Dichos ítems se combinaron para obtener una puntuación total, de este modo, cuanto más alto puntúa la persona mayor será su grado de locus de control interno. Por su parte, puntuaciones bajas se relacionan con un locus de control externo.

Posteriormente, se incluyeron 8 preguntas sobre el consumo de sustancias tales como alcohol, tabaco y drogas con la indicación de edad de inicio, cantidad y tiempo de consumo.

Una vez agrupado se obtuvo un único cuestionario que se presenta en el **Anexo 1**.

Procedimiento

En esta investigación se ha seguido un diseño transversal y una metodología de encuesta. La cumplimentación del cuestionario final se realizó de manera online utilizando Google Forms. Además, cabe destacar que las preguntas de la escala original sobre juego patológico online se adaptaron para que englobaran, no solamente apuestas online, sino también apuestas presenciales. La obtención de la muestra se realizó a través del enlace que permitía acceder al cuestionario, el cual fue difundido a través de diferentes redes sociales. De este modo se fue produciendo un efecto en cadena durante las tres semanas que este estuvo accesible.

Cabe destacar que para el estudio era primordial incluir a personas que alguna vez en su vida hubiesen realizado apuestas, por ello, inicialmente se buscó a personas con ese perfil. De este modo se aseguró su participación y, además, se obtuvo su colaboración en la difusión del cuestionario a personas de su entorno, las cuales de manera general también habían apostado en alguna ocasión.

Análisis de datos

Para el análisis de los datos estos fueron exportados primeramente a una hoja de cálculo y, luego, fueron llevados al programa estadístico JAMOVI (2021). En este, se procedió a la agrupación y transformación de variables. Luego, se aplicaron varios análisis de fiabilidad para estimar los coeficientes de fiabilidad de cada una de las escalas utilizadas. Además, se llevaron a cabo varios análisis de correlaciones para estudiar la relación entre las seis variables principales del estudio. También se realizó un análisis de componentes de los factores implicados en el estudio, para observar su agrupación. Una vez hecho este, se realizó una matriz de correlaciones entre las áreas obtenidas y las variables locus de control y edad, para poder establecer las relaciones existentes entre estos. Finalmente, se hicieron dos contrastes T de Student de medias independientes para ver las diferencias entre hombres y mujeres en las adicciones clásicas y a las nuevas tecnologías, así como un ANOVA de una vía para estudiar el posible efecto de la variable nivel de estudios sobre AC y AT.

Resultados

En primer lugar, se estimaron los coeficientes de fiabilidad de cada una de las escalas utilizadas mediante el cálculo del alfa de Cronbach. Los coeficientes obtenidos fueron $\alpha=0.620$ para locus de control, $\alpha=0.828$ para el factor adicción, $\alpha=0.714$ para el factor euforia, $\alpha=0.686$ para el factor arrepentimiento, $\alpha=0.847$ para el uso problemático del móvil (EUPM) y $\alpha=0.831$ para el uso problemático de internet (EUPI).

Seguidamente, se calcularon los coeficientes de correlación entre las diversas variables implicadas tal y como se muestra en la tabla 1.

Tabla 1*Matriz de correlaciones entre las seis variables principales del estudio*

	EUPI	EUPM	Apuestas	Tabaco	Alcohol
EUPI	-				
EUPM	0.708***	-			
Apuestas	0.103	0.068	-		
Tabaco	0.051	0.066	0.148**	-	
Alcohol	0.229***	0.246***	0.136*	0.314***	-
Drogas	0.162**	0.099	0.339***	0.560***	0.406***

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

En la presente tabla se observa como el factor EUPI presenta una correlación estadísticamente significativa con el uso problemático del móvil (EUPM) ($r_{xy}=0.708$, $p<.001$), así como con el consumo de alcohol ($r_{xy}=0.229$, $p<.001$) y con el consumo de drogas ($r_{xy}=0.162$, $p<.01$). En el caso del factor EUPM, se ha hallado una correlación significativa con el consumo de alcohol ($r_{xy}=0.246$, $p<.001$). Respecto a la variable apuestas, esta presenta una correlación estadísticamente significativa con el consumo del tabaco ($r_{xy}=0.148$, $p<.01$), con el consumo de alcohol ($r_{xy}=0.136$, $p<.05$) y con el consumo de drogas ($r_{xy}= 0.339$, $p<.001$). Seguidamente, se ha obtenido una correlación significativamente estadística del consumo de tabaco, por un lado, con el consumo de alcohol ($r_{xy}=0.314$, $p<.001$) y, por otro lado, con el consumo de drogas ($r_{xy}=0.560$ $p<.001$). Por último, también se aprecia como las variables de consumo de alcohol y drogas presentan una correlación estadísticamente significativa y positiva entre ellas ($r_{xy}=0.406$, $p<.001$).

A continuación, tomando estas seis variables se llevó a cabo un análisis de componentes principales con rotación oblimin en el cual se ha forzado la solución a dos componentes. Esta solución se presenta en la tabla 2.

Tabla 2

Análisis de componentes principales a partir de las variables consumo de alcohol, drogas, tabaco, apuestas, uso problemático del internet (EUPM) y uso problemático del móvil (EUPI)

	Componente	
	1	2
Drogas	0.876	
Tabaco	0.765	
Alcohol	0.619	
Apuestas	0.484	
EUPM		0.925
EUPI		0.910

Componente	Valor propio	Porcentaje de Varianza	Porcentaje acumulado
1	1.98	33.0	33.0
2	1.77	29.6	62.6

Tal y como se observa en la tabla 2, ambos componentes, explican conjuntamente un 62.6% de la varianza. De esta, el primer componente aporta un 33% y el segundo un 29.6%. Además, cabe destacar que existe una correlación estadísticamente significativa entre ambos componentes ($r_{xy}=0.179$, $p<.001$). Se observa que el primer componente está formado principalmente por consumo de alcohol, drogas y tabaco, así como la realización de apuestas, mientras que el segundo componente se encuentra compuesto fundamentalmente por el uso problemático del móvil y el uso problemático de internet. Por ello, se ha decidido nombrar al primer componente como “Adicciones Clásicas” (a partir de ahora AC), y al segundo componente como “Adicciones a las Nuevas Tecnologías” (a partir de ahora AT).

Una vez realizado esto, se procedió a calcular los coeficientes de correlación de AC y AT con las variables locus de control y edad. La matriz de correlaciones obtenida se presenta en la tabla 3.

Tabla 3

Matriz de correlaciones entre adicciones, locus de control y edad

	AC	AT	Locus	Edad
AC	-			
AT	0.179***	-		
Locus	-0.132*	-0.328***	-	
Edad	-0.087	-0.347***	0.053	-

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Tal y como se puede observar, el locus de control presenta una correlación estadísticamente significativa tanto con AC ($r_{xy}=-0.132$, $p<.05$) como con AT ($r_{xy}=-0.328$, $p<.001$). Por su parte, la edad presenta una correlación estadísticamente significativa con AT ($r_{xy}=-0.347$, $p<.001$).

Posteriormente, se realizaron dos pruebas T de Student de medidas independientes en la que se tomaron como variables dependientes, por una parte, AC y, por otra parte, AT y como variable de agrupación la variable sexo. A continuación, en la tabla 4 se muestran los resultados obtenidos.

Tabla 4

Pruebas T de Student de medidas independientes y estadísticos descriptivos. VD: adicción clásica / adicción nuevas tecnologías, variable agrupación: sexo

	<i>t</i>	GL	<i>p</i>	<i>d</i> de Cohen
AC	3.338	344	<.001	0.4137
AT	0.632	344	0.528	0.0783

	Grupo	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>	Error típico
AC	Hombre	87	5.53	4.48	0.481
	Mujer	259	4.03	3.27	0.203
AT	Hombre	87	28.03	10.26	1.099
	Mujer	259	27.19	10.97	0.682

Se observa que los participantes masculinos de la muestra presentan puntuaciones significativamente mayores en AC ($M=5.53$, $SD= 4.48$) que las mujeres ($M= 4.03$, $SD= 3.27$) $t(344)=3.338$, $p<.001$, mostrándose un tamaño del efecto, $d=0.41$, medio. No obstante, en el caso de AT, no se encontraron diferencias significativas entre hombres y mujeres.

Seguidamente, se llevó a cabo una prueba de ANOVA de una vía, en la que se tomaron como variables dependientes los factores AT y AC y como variable de agrupación el nivel de estudios. En la tabla 5 muestran los resultados.

Tabla 5

ANOVA: Efecto de la variable nivel de estudio sobre las variables AT y AC

	GL 1	GL 2	<i>F</i>	<i>p</i>	Tamaño del efecto
AT	3	343	1.11	0.343	$\eta^2= 0.009$
AC	3	13.6	2.54	0.100	$\omega^2= 0.013$

	Estudios	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DT</i>	Error típico
AT	1	4	23.75	8.96	4.479
	2	25	24.56	11.11	2.222
	3	137	26.97	11.46	0.979
	4	181	28.17	10.20	0.758
AC	1	4	6.00	3.16	1.581
	2	25	6.68	5.39	1.078
	3	137	4.51	3.58	0.306
	4	181	3.96	3.34	0.248

En este caso, tal y como se observa en la Tabla 5, no existe efecto estadísticamente significativo de la variable nivel de estudios sobre ninguna de las dos variables dependientes, AT y AC.

Discusión

El objetivo de la presente investigación consiste en estudiar las relaciones existentes entre la conducta de apuestas, el consumo de sustancias y el uso del móvil e internet. Además, se pretende observar cómo se relacionan estas conductas con el locus de control y la edad y como difieren según el sexo y el nivel de estudios

En primer lugar, se calculó la bondad psicométrica de los instrumentos utilizados. De este modo se encontraron coeficientes de fiabilidad diversos en las distintas escalas yendo desde $\alpha = 0.847$ en el caso de la escala de uso problemático del móvil hasta $\alpha = 0.620$ en el caso de la escala de locus de control.

Seguidamente, se llevaron a cabo una serie de análisis correlacionales. Se esperaba encontrar una relación significativa entre las variables uso problemático de internet y del teléfono móvil, aspecto que se ha confirmado en el presente estudio. De hecho, se observa que tanto el uso problemático del móvil como de internet correlacionan positivamente entre ellos, con un tamaño de efecto grande. Esto no es algo que sorprenda, puesto que son diversos los estudios que indican que el acceso a internet en los últimos años se realiza principalmente desde el teléfono móvil (Peregrina y Méndez, 2020; Ruiz, 2016).

Por otro lado, siguiendo la línea de varios estudios (Chaumenton et ál., 2011; Míguez y Becoña, 2015) se esperaba encontrar cierta relación entre la realización de apuestas y el consumo de tabaco y drogas. Este hecho se ha confirmado en la presente investigación, observándose una correlación positiva entre la conducta de apuestas y las dos variables anteriormente mencionadas, siendo más marcada la relación entre apuestas y consumo de drogas que entre apuestas y consumo de tabaco. Siguiendo con las apuestas y el consumo de sustancias, se ha observado que también existe una alta correlación positiva entre la realización de apuestas y el consumo de alcohol, resultado que también ha sido obtenido en estudios anteriores (Ruíz, 2014). Además, en el presente estudio se han hallado correlaciones positivas entre el uso problemático de internet y el consumo de alcohol y drogas, lo cual ya se ha constatado en Golpe, Gómez, Braña et ál., (2017). Seguidamente, en nuestro

estudio se observó una alta correlación positiva entre el uso problemático del móvil y el consumo de alcohol.

Posteriormente tomando las variables uso problemático del móvil, uso problemático de internet, apuestas, consumo de alcohol, consumo de drogas y consumo de tabaco se realizó un análisis de componentes principales, del cual se extrajeron dos componentes. Por una parte, lo que hemos denominado adicciones clásicas (AC), formado principalmente por las apuestas y el consumo de tabaco, alcohol y drogas y, por otra parte, lo que hemos denominado adicciones a las nuevas tecnologías (AT), compuesto fundamentalmente por el uso problemático del móvil y el uso problemático de internet. Estos dos componentes explican un alto porcentaje de la varianza total (62.6%).

Los resultados obtenidos a partir de los análisis correlacionales muestran que los dos componentes extraídos, AC y AT, presentan una correlación estadísticamente significativa en sentido positivo, aunque con un tamaño bajo del efecto.

Por otro lado, se observa que el locus de control sí correlaciona con estos dos componentes. Concretamente, los resultados obtenidos dejan entrever que las personas más propensas a realizar apuestas y a utilizar de manera problemática el móvil e internet presentan puntuaciones más bajas en la escala de locus de control y, por tanto, presentan una tendencia hacia un locus externo o a alejarse del locus interno. No obstante, el tamaño del efecto es mayor en el caso de las AT, que en las AC. Este resultado referente al AT y el locus de control sigue la línea del estudio de Chak y Leung (2004) en el que se encontró que la adicción a internet se daba en mayor medida cuando la persona tenía poca fe en el control sobre su vida. Esta relación del locus de control y las conductas adictivas se hace más destacable si tenemos en cuenta que en la presente investigación la variable locus de control presenta un coeficiente de correlación de Pearson que es similar o mayor que el obtenido en estudios previos, en los que se ha investigado la relación entre otros factores de personalidad y ciertas adicciones. Entre estos estudios encontramos los de Pilatti et ál. (2014), Puertas y Carbonell (2014) y Schou et ál. (2013), mencionados anteriormente.

Seguidamente, se ha encontrado que la edad no guarda relación con el componente AC, mientras que sí la tiene con el componente AT. Concretamente, se

observa que las personas jóvenes hacen mayor uso del móvil e internet, datos que concuerdan con los resultados observados en el INE (2020)

En lo que respecta a las diferencias entre hombres y mujeres en AC y AT se observa que no existen diferencias estadísticamente significativas en AT, pero sí que las hay en el caso de AC. Concretamente, son los hombres los que presentan una mayor tendencia hacia las adicciones clásicas. Este hecho ya se había observado en estudios previos donde, si bien es cierto que no se realizaban agrupaciones para dar lugar al componente adicciones clásicas, los hombres apostaban más (Sarabia et ál., 2014; Mateo et ál., 2020) y presentaban un mayor consumo de alcohol y de drogas (López et ál., 2020).

Además, en este trabajo se ha analizado si el nivel de estudios de los participantes podría, de algún modo, influir en estas dos grandes áreas, sin embargo, los resultados indican que las puntuaciones en AC y AT son similares en todos los niveles educativos.

En conclusión, los resultados más destacables del presente estudio indican la presencia de dos grandes áreas de adicciones. La primera de ellas, AC, que se compone principalmente de consumo de alcohol, tabaco, drogas y la realización de apuestas. Por otra parte, encontramos AT, área compuesta fundamentalmente por el uso problemático del móvil y el uso problemático de internet. Ambas áreas correlacionan entre sí, aunque con un tamaño de efecto bajo. El locus de control juega un papel importante en estas variables, presentando una correlación estadísticamente significativa en sentido negativo tanto con AC como con AT. Esto es importante, puesto que no se han hallado muchos estudios en los que se incluya esta variable y se ha mostrado que guarda tanta relación con la conducta adictiva como otras variables de personalidad ya estudiadas. Respecto a las variables sociodemográficas encontramos que la edad correlaciona significativamente con AT, pero no con AC. Respecto al sexo, se ha observado que hay diferencias entre hombres y mujeres en el caso de AC, pero no con AT. Finalmente, el nivel de estudios no produce un efecto estadísticamente significativo con respecto a AC y AT.

Cabe destacar que el estudio realizado presenta una serie de limitaciones. Entre ellas, podemos destacar que la composición de la muestra no se hizo de manera totalmente aleatoria, sino que fue la autora de este la que en muchas ocasiones buscó

personas para que realizasen el cuestionario. Este hecho se debe, sobre todo, a la importancia de conseguir participantes que en algún momento de su vida hubiesen hecho apuestas. Además, la muestra no fue del todo representativa en cuanto a las proporciones de hombres y mujeres, grupos de edad, niveles de estudio, etc. Finalmente, cabría señalar los bajos niveles de fiabilidad de algunas de las escalas utilizadas, especialmente la de locus de control y el factor arrepentimiento, lo cual podría estar sesgando los resultados encontrados.

Para futuras investigaciones, se recomienda aleatorizar la obtención de la muestra, así como tratar de que esta sea lo más representativa posible. Además, sería interesante desglosar los factores AC y AT, para observar la relación de cada una de las variables de ambos factores de manera individualizada. Por otra parte, resultaría de interés seguir profundizando en el locus de control y estudiar de la relación que este puede tener con las AC y las AT, puesto que no se han encontrado estudios que sigan esta línea y nosotros entendemos que es una variable relevante a la hora de explicar este tipo de conducta. Esto es así ya que en nuestro estudio se ha encontrado que es una variable tan relevante como otros factores de personalidad que han sido estudiados. Finalmente, sería conveniente mejorar la fiabilidad de alguno de los instrumentos utilizados o, en su defecto, elegir otros con una fiabilidad mayor.

Referencias Bibliográficas

- Burger, J. (1996). *Personality*. Wadsworth.
- Capafons, J., Sosa, C., y Prieto, P. (2019). *DESENRÉD4TE: Uso maduro y responsable de las TICs*. Santa Cruz de Tenerife: Informe Anual. Consejería de Sanidad del Gobierno de Canarias.
- Carbonell, X., Oberst, U., Beranuy, M. (2013). The cell phone in the twenty-first century. A risk for addiction or a necessary tool. *Principles of addiction*, 1(1), 901-909. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-398336-7.00091-7>
- Castilla, C., Berdullas, S., Vicente, A., y Villamarín, S. (2013). Apuestas online: el nuevo desafío del juego patológico. *Infocop*, 61, 3-6.
- Chaumeton, N., Ramowski, S., y Nystrom, Robert. (2011). Correlates of Gambling Among Eighth-Grade Boys and Girls. *The Journal of school health*, 81, 374-85. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2011.00605.x>.
- Chak, K., Leung, L. (2004). Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 559-570. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.559>
- Corominas, M., Roncero, C., Bruguera, E., y Casas, M. (2007). Sistema dopaminérgico y adicciones. *Revista de neurología*, 44(1), 23-31. <https://doi.org/10.33588/rn.4401.2006222>
- Díez, I. (2003). La influencia del alcohol en la sociedad. *Cuaderno de Ciencias médicas*, 5, 8-16.
- Dirección General de Ordenación del Juego. (2020). *Análisis del jugador online 2020*. Madrid: Ministerio de Consumo, Secretaría General de Consumo y Juego. <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>
- Donati, M. A., Chiesi, F., y Primi, C. (2013). A model to explain at risk/problem gambling among male and female adolescents: Gender similarities and differences. *Journal of Adolescence*, 36(1), 129-37. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.10.001>

- Dussault, F., Brendgen, M., Vitaro, F., Wanner, B., y Tremblay, R. (2011). Longitudinal links between impulsivity, gambling problems and depressive symptoms: a transactional model from adolescence to early adulthood. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 52(2), 130-138. [https://doi-org.accedys2.bbt.ull.es/10.1111/j.1469-7610.2010.02313.x](https://doi.org/accedys2.bbt.ull.es/10.1111/j.1469-7610.2010.02313.x)
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, comprar, trabajo, internet*. Bilbao: Desclee de Brower
- Fernández, J., Casal, L., Fernández, C., y Cebreiro, B. (2019) Actitudes y uso de internet y redes sociales en estudiantes universitarios/as de Galicia: implicaciones personales y sociales. *Revista Prisma Social*, (28), 145-160. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.2.159111>
- Fundación Pfizer (2009). *La juventud y las redes sociales en Internet*. Madrid: Fundación Pfizer
- Garrote, D., Jiménez, S., y Gómez, I. (2018). Problemas derivados del uso de internet y el teléfono móvil en estudiantes universitarios. *Formación universitaria*, 11(2), 99-108. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000200099>.
- Golpe, S., Gómez, P., Kim, S., Braña, T., y Rial, A. (2017). Diferencias de sexo en el uso de Internet en adolescentes españoles. *Psicología Conductual*, 25(1), 129-146. https://www.researchgate.net/publication/317024119_Diferencias_de_sexo_en_el_uso_de_internet_en_adolescentes_espanoles
- Golpe, S., Gómez, P., Braña, T., Varela, J., y Rial, A. (2017). Relación entre el consumo de alcohol y otras drogas y el uso problemático de Internet en adolescentes. *Adicciones* 29(4), 268-277. <https://doi.org/10.20882/adicciones.959>
- Hodgins, D., Ramowsky, S., y Nystrom, R. (2011). Correlates of Gambling Among Eighth-Grade Boys and Girls. *The Journal of school health*, 81, 374-385. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2011.00605.x>.
- Instituto Nacional de Estadística (2020). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Madrid: Instituto Nacional de Estadística.

- The jamovi project (2021). *jamovi* (Version 1.6) [Computer Software].
<https://www.jamovi.org>
- Jiménez, S., Giménez, M., Granero, R., Masuet-Aumatell, C., Ramón, J. M., Agüero, F., y Fernández, F. (2021). Gambling disorder seeking treatment patients and tobacco use in relation to clinical profiles. *Addictive Behaviors*, 114, 106723.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106723>
- Londoño, C. (2010). Resistencia de la presión de grupo, creencias acerca del consumo y consumo de alcohol en universitarios. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 26(1), 27-33. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16713758004>
- López, M., Ballester, R., García, M., y Bisquert, M. (2020). Análisis del consumo de sustancias e indicadores de salud física y psicológica en hombres y mujeres jóvenes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 423-434. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n1.v1.1803>
- Mariscal, S., y Domínguez, A. (2007). *Guía clínica: "Actuar ante el juego patológico"*. Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía.
- Mateo, J., Alguacil, M., y González, M. (2020). Gambling and sports betting by teenagers. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(2), 605-614.
<https://doi.org/10.7752/jpes.2020.02089>
- Mateu, J. (2016). Análisis sobre el aumento de las apuestas deportivas en adolescentes estudiantes y las conductas de riesgo asociadas. *Actividad física y deporte: Ciencia y Profesión*, (24), 41-52.
- Míguez, C., y Becoña, E. (2015). ¿El consumo de cigarrillos y alcohol se relaciona con el consumo de cannabis y el juego problema en adolescentes españoles? *Adicciones*, 27(1), 8-16. <https://doi.org/10.20882/adicciones.189>
- Montañés, M. (2014). Historia de una adicción: Del vicio al trastorno del juego. *Cuadernos De Medicina Psicosomática Y Psiquiatría De Enlace*, (111), 84-88.
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2018). *Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2021). *Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España, EDADES 2019/20*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
- Peregrina, F., y Méndez, Saúl. (2020). Estudio comparativo sobre el uso de dispositivos de acceso a internet por estudiantes universitarios: caso facultad de enología y gastronomía UABC. *Revista Electrónica sobre Educación Media y Superior*, 7(14), 135-147.
- Pilatti, A., Urrizaga, A., Chincolla, A., Cupani, M. (2014). Facetas de personalidad relacionadas con el consumo elevado de alcohol en estudiantes universitarios de la provincia de Córdoba. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 11(1), 42-52. <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483547665006.pdf>
- Potenza, M., Wareham, J., Steinberg, M., Rugle, L., Vayallo, D., Krishnan, S., y Desai, R. (2011). Correlates of at risk/problem internet gambling in adolescents. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 50 (2), 150-159. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2010.11.006>
- Puertas, D. y Carbonell, X. (2014). El modelo de los cinco grandes factores de personalidad y el uso problemático de internet en jóvenes colombianos. *Adicciones*, 21(1), 54-61. <https://doi.org/10.20882/adicciones.131>
- Real Academia Española. (2021). Adicción. En *Diccionario de la lengua española* (23ª edición). Consultado el 9 de mayo de 2021. <https://dle.rae.es/adicci%C3%B3n>
- Rial, A., Gómez, P., Braña, T., y Varela, J. (2014). Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega (España). *Anales de psicología*, 30(2), 642-655. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.2.159111>
- Rotter, J. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monographs: General and Applied*, 80(1), 1-28. <https://doi.org/10.1037/h0092976>

- Ruíz, C. (2016). Perfil de uso del teléfono móvil e internet en una muestra de universitarios españoles: ¿Usan o abusan?. *Bordón. Revista de pedagogía*, 68(3), 131-145. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2016.68307>
- Ruíz, J. (2014). Juego patológico y dependencia del alcohol en una muestra de trabajadores y estudiantes universitarios: prevalencias, interrelaciones y diferencias de género. *Psychologia: avances de la disciplina*, 8(1), 33-42. <https://doi.org/10.21500/19002386.1212>
- Salas, E. (2014). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Cultura: Revista de la asociación de docentes de la USMP*, 28, 111-146.
- Sarabia, I., Herrero, D., Estévez, A. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39(3), 57-68. <https://roderic.uv.es/handle/10550/47655>
- Schou, C., Griffiths, M., Renate, S., Krossbakken, E., Kvam, S. y Pallesen S. (2013). The relationship between behavioral addictions and the five-factor model of personality. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(2), 90-99. <https://doi.org/0.1556/JBA.2.2013.003>
- Soto, G., Portilla, R, Huepe, D., Rivera, A., Josefina, M., Salas, N., Canales, A., Ibáñez, A., Martínez, C., y Castillo, A. (2014). Evidencia de validez en Chile del Alcohol, Smoking and Substance Involvement Screening Test (ASSIST). *Adicciones: Revista de socidrogalcohol*, 26(4), 291-302. <https://doi.org/10.20882/adicciones.27>

Anexo 1: Cuestionario

24/5/2021

CUESTIONARIO TFG

CUESTIONARIO TFG

¡Hola! Soy Carolina Fumero, alumna de 4º curso del grado de Psicología. Actualmente estoy realizando mi Trabajo de Fin de Grado y es primordial para mí obtener personas que contesten este cuestionario, el cual tiene una duración de entre 10 y 15 minutos, por ello agradezco mucho que haya llegado hasta aquí.

Recuerde que el cuestionario es totalmente anónimo y confidencial y que no hay respuestas correctas o incorrectas. Por ello, rogamos que conteste de la forma más honesta a las preguntas que se le presentarán a continuación. Es muy importante que llegue hasta el final, puesto que de otra manera, las respuestas no quedarán guardadas.

***Obligatorio**

1. Con fines de llevar a cabo la investigación, sus respuestas serán recogidas y añadidas a una base de datos. De acuerdo con la ley orgánica 15/1999 de protección de datos de carácter personal, usted debe autorizar la utilización de dicha información, que será tratada en todo momento de manera confidencial y anónima. *

Marca solo un óvalo.

- AUTORIZO
- NO AUTORIZO

DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

2. Edad (en número) *

3. Sexo *

Marca solo un óvalo.

- Hombre
- Mujer
- Prefiero no decirlo

4. Nacionalidad *

5. Estudios (indicar el nivel máximo alcanzado) *

Marca solo un óvalo.

- Primaria
- Educación Secundaria Obligatoria (ESO)
- Bachillerato
- Estudios Universitarios
- Otro: _____

Sección
1

Ahora contesta las siguientes preguntas marcando el número que más se adapte a tu caso. Ten en cuenta que: 0= NUNCA 1 = POCAS VECES 2 = A VECES 3 = MUCHAS VECES 4 = SIEMPRE

6. Cuando tengo el móvil a mano, no puedo dejar de utilizarlo *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	4	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

7. Dedico más tiempo del que quisiera a usar el móvil *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	4	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

8. Me he pasado (me he excedido) con el uso del móvil *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	4	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

9. Utilizo el móvil en situaciones que, aunque no son peligrosas, no es correcto hacerlo (comiendo, mientras otras personas hablan, etc.) *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	4	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

10. Cuando llevo un tiempo sin utilizar el móvil, siento la necesidad de usarlo (llamar a alguien, un WhatsApp, revisar lo que otros han publicado, etc.) *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	4	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

11. Si se me estropeara el móvil durante un período largo de tiempo y tardaran en arreglarlo, me encontraría mal *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	4	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

12. Me he acostado más tarde o he dormido menos por estar utilizando el móvil *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	4	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

Sección
2

Ahora debes responder de forma sincera y espontánea, sin demorarte mucho en cada pregunta. Recuerda que tus respuestas serán totalmente anónimas y confidenciales, las usamos únicamente para fines de investigación.

Es importante que tenga en cuenta que las preguntas se refieren a apuestas tanto online, como presenciales ya sea en casas de apuestas, casinos, bingos...

13. ¿Has oído hablar alguna vez de las apuestas? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

14. ¿Conoces alguna de las siguientes webs de apuestas online? *

Selecciona todas las que correspondan.

- Bet 365
 William Hill
 Sportium
 Betfair
 Bwin
 Sport 888
 No conozco ninguna de ellas

Otro: _____

15. ¿Alguna vez has sentido interés en hacer alguna apuesta? *

Marca solo un óvalo.

- No, nunca
 Alguna vez
 Muchas veces
 Casi siempre

16. ¿Tus amigos han apostado alguna vez? Puede seleccionar más de una opción *

Selecciona todas las que correspondan.

- Sí, online
 Sí, en otros sitios (locales, bingos...)
 No

17. ¿Crees que es o debe ser divertido hacer apuestas? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, mucho
 Quizás sí
 No sé
 No

18. ¿Te gustaría o te gusta hacer apuestas? *

Marca solo un óvalo.

- No, nunca
 No lo tengo claro
 Alguna vez
 Quizás sí
 Sí, me gustaría / Sí, me gusta

19. ¿Crees que es peligroso hacer apuestas? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, mucho
 Quizás sí
 No sé
 No, no lo es

20. ¿Alguna vez te han presionado tus amigos para que apuestes? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, acabé apostando
 Sí, pero no aposté
 No, no me han presionado

21. ¿Alguna vez has apostado? *

Marca solo un óvalo.

- No, nunca
- Sí, pocas veces
- Sí, suelo apostar

En caso de que HAYAS APOSTADO alguna vez, por favor responde a las siguientes preguntas. Si no has realizado apuestas, pase a la siguiente página.

22. ¿Cuánto dinero has dedicado a apostar? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso

Marca solo un óvalo.

- 10€ o menos
- 20€
- 30 - 40€
- 50€ o más

23. ¿Cuánto dinero has ganado con las apuestas? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso

Marca solo un óvalo.

- 10€ o menos
- 20€
- 30 - 40€
- 50€ o más

24. ¿Cuánto dinero has perdido con las apuestas? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso

Marca solo un óvalo.

- 10€ o menos
 20€
 30 - 40€
 50€ o más

25. ¿Cuántas horas dedicas o dedicabas a hacer apuestas a la semana?

Marca solo un óvalo.

- 1 hora o menos
 2 horas
 3-4 horas
 5 horas o más

26. ¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostararas más frecuentes?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

27. ¿Has pensado alguna vez: "la próxima vez seguro que gano"?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

28. ¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

29. ¿Te has sentido culpable después de haber apostado?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

30. ¿Te has sentido muy contento, eufórico, después de haber apostado?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

31. ¿Apuestas habitualmente cuando las cosas no salen cómo tú quieres?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

32. ¿Te has sentido tan preocupado o nervioso por las apuestas que has dejado de disfrutar de otras cosas?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

33. ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

34. ¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

35. ¿Has mentido o has ocultado que has perdido dinero en las apuestas?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

36. ¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

37. ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

38. ¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

39. ¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

40. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

41. En caso de responder sí a la pregunta anterior, detalla qué cantidad de dinero a continuación

42. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar y no lo has devuelto?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

43. ¿Has cogido dinero (a escondidas) a alguien de tu entorno para apostar (familiares, amigos o conocidos)?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

44. ¿Has realizado algún esfuerzo para intentar abandonar o reducir el juego?

Marca solo un óvalo.

Sí

No

45. ¿Te has sentido ansioso o irritable cuando no puedes dejar de apostar?

Marca solo un óvalo.

Sí

No

46. ¿Alguna vez has mentido sobre el tiempo que dedicas a las apuestas?

Marca solo un óvalo.

Sí

No

47. ¿En algún momento has perdido la noción del tiempo apostando?

Marca solo un óvalo.

Sí

No

Sección
3

A continuación, se le presentarán una serie de oraciones. Utilice la escala siguiente para anotar la medida en que está de acuerdo o no con cada una de estas diez oraciones.

- 1 = fuertemente en desacuerdo
- 2 = en desacuerdo
- 3 = ligeramente en desacuerdo
- 4 = ni en acuerdo ni en desacuerdo
- 5 = ligeramente de acuerdo
- 6 = de acuerdo
- 7 = fuertemente de acuerdo

48. Por lo general, cuando consigo lo que quiero es porque me he esforzado por lograrlo *

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5 6 7

Fuertemente en desacuerdo Fuertemente de acuerdo

49. Cuando hago planes estoy casi seguro (a) que conseguiré que lleguen a buen término *

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5 6 7

Fuertemente en desacuerdo Fuertemente de acuerdo

50. Prefiero los juegos que entrañan algo de suerte que los que sólo requieren habilidad *

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5 6 7

Fuertemente en desacuerdo Fuertemente de acuerdo

51. Si me lo propongo, puedo aprender casi cualquier cosa *

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5 6 7

Fuertemente en desacuerdo Fuertemente de acuerdo

52. Mis mayores logros se deben más que nada a mi trabajo arduo y a mi capacidad *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Fuertemente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fuertemente de acuerdo

53. Por lo general no establezco metas porque se me dificulta mucho hacer lo necesario para alcanzarlas *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Fuertemente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fuertemente de acuerdo

54. La competencia desalienta la excelencia *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Fuertemente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fuertemente de acuerdo

55. Las personas a menudo salen adelante por pura suerte *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Fuertemente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fuertemente de acuerdo

56. En cualquier tipo de examen o competencia me gusta comparar mis calificaciones o resultados con los de los demás *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Fuertemente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fuertemente de acuerdo

57. Pienso que no tiene sentido empeñarme en trabajar en algo que es demasiado difícil para mí *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Fuertemente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fuertemente de acuerdo

Sección
4

Ahora contesta a estas afirmaciones seleccionando el número que más se adapte a tu caso, sabiendo que:
 0= NUNCA 1 = POCAS VECES 2 = A VECES 3 = MUCHAS VECES 4 = SIEMPRE
 Recuerda no hay respuestas buenas o malas, todas son válidas. Tampoco hay preguntas trampa.

58. Siento la necesidad de invertir más y más tiempo conectado para sentirme satisfecho *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	4	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

59. Abandono las cosas que tengo que hacer en casa para poder estar más tiempo conectado *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	4	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

60. Cuando navego por Internet, se me pasa el tiempo sin darme cuenta *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	4		
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

61. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque Internet me ocupa bastante rato *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	4		
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

62. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a Internet *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	4		
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

63. Me siento ansioso si no puedo conectarme a Internet durante algún tiempo *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	4		
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

64. Me irrito cuando no funciona bien Internet por culpa del ordenador o de la red *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	4		
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

A continuación, encontrarás afirmaciones sobre algunas cosas que suelen ocurrir a través de INTERNET (Redes Sociales, WhatsApp, salas de Chat/Foros, etc.). Indica si has vivido esas conductas en los últimos doce meses, teniendo en cuenta que: 0= NUNCA 1= POCAS VECES 2= MUCHAS VECES 3= SIEMPRE

65. Me han dicho de conectarme y no me han contestado (WhatsApp, chat, fotos...)

*

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3		
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

66. Han contado mentiras o rumores falsos sobre mí *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3		
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

67. Han contado mis secretos a otros/as *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3		
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

68. Me han dicho, enviado o hecho cosas guarras para molestarme *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3		
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

69. Me han insultado o puesto en ridículo *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

70. He contado mentiras o rumores sobre alguien *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

71. He contado secretos de otro para fastidiarle *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

72. He amenazado a alguien para meterle miedo *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

73. He enviado cosas de miedo o cosas guarras a alguien para asustarlo o fastidiarlo *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIEMPRE

74. Me he hecho pasar por otro para hacer cosas malas *

Marca solo un óvalo.

0	1	2	3	
NUNCA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> SIEMPRE

Sección
5

A continuación, se le realizarán una serie de preguntas en relación al consumo de sustancias. Por favor, rogamos su máxima sinceridad. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas y que es totalmente anónimo.

75. A continuación, encontrarás una serie de sustancias. Indica aquella/s que has consumido alguna vez en tu vida. *

Selecciona todos los que correspondan.

- Tabaco
- Alcohol
- Drogas
- Ninguna de las anteriores

76. En el caso de que hayas consumido alguna de las sustancias anteriores, especifica la edad a la que comenzaste su consumo. Indica primero, el nombre de la sustancia y seguidamente la edad. Por ejemplo: Alcohol 18 ; Tabaco 16.

Ahora, se le presentarán tres preguntas referidas a la cantidad de consumo, y tres sobre el tiempo de consumo. Es importante que tenga esto en cuenta. Para facilitar la comprensión de las preguntas, le pongo un ejemplo. Usted puede considerar que ha bebido mucho en su vida, pero que lo hizo durante poco tiempo. Por ejemplo, hubo dos meses durante los que bebió todos los días. Por ello, elegiría consumo muy alto, pero durante un breve periodo de tiempo.

77. A lo largo de mi vida, teniendo en cuenta la CANTIDAD, el consumo de TABACO ha sido: *

Marca solo un óvalo.

- Ninguno
 Bajo
 Moderado
 Alto
 Muy alto

78. En caso de haber contestado ALTO o MUY alto en la pregunta anterior, ese consumo se ha producido (si eligió otra opción, pase a la siguiente pregunta):

Marca solo un óvalo.

- Esporádicamente
 Durante un breve período de tiempo
 De manera extensa (durante mucho tiempo)

79. A lo largo de mi vida, teniendo en cuenta la CANTIDAD, el consumo de ALCOHOL ha sido: *

Marca solo un óvalo.

- Ninguno
 Bajo
 Moderado
 Alto
 Muy alto

80. En caso de haber contestado ALTO o MUY alto en la pregunta anterior, ese consumo se ha producido (si eligió otra opción, pase a la siguiente pregunta):

Marca solo un óvalo.

- Esporádicamente
 Durante un breve período de tiempo
 De manera extensa (durante mucho tiempo)

81. A lo largo de mi vida, teniendo en cuenta la CANTIDAD, el consumo de DROGAS ha sido: *

Marca solo un óvalo.

- Ninguno
- Bajo
- Moderado
- Alto
- Muy alto

82. En caso de haber contestado ALTO o MUY alto en la pregunta anterior, ese consumo se ha producido (si eligió otra opción, pase a la siguiente pregunta):

Marca solo un óvalo.

- Esporádicamente
- Durante un breve período de tiempo
- De manera extensa (durante mucho tiempo)

MUCHAS GRACIAS
POR SU
COLABORACIÓN

RECUERDE DARLE A "ENVIAR", PARA QUE SUS RESPUESTAS QUEDEN
GUARDADAS. MUCHAS GRACIAS POR LA AYUDA OFRECIDA.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

