



**Escuela de Doctorado
y Estudios de Posgrado**
Universidad de La Laguna

Trabajo de Fin de Máster

Máster Psicología General Sanitaria

2020-2021

“Apuestas online en adolescentes”

Autora: Judit Martínez Melián

Tutores: Juan Ignacio Capafóns Bonet y Pedro Luis Prieto Marañón

C/ Padre Herrera s/n
38207 La Laguna
Santa Cruz de Tenerife. España

T: 900 43 25 26

ull.es



Resumen

Los jóvenes de la generación actual están muy familiarizados desde primera instancia con las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) usándolas, la mayoría, de forma inadecuada como es la participación en las apuestas online. La finalidad de este trabajo es identificar cuáles son algunas de las posibles variables predictoras de las apuestas online en dicha población, además de adquirir conocimiento sobre los posibles factores que prevalecen con respecto al grupo de riesgo en la ejecución de la conducta de juego. Para ello, se contó con una muestra de 3512 participantes, hombres y mujeres de distintos centros de Educación Secundaria de la Comunidad Autónoma de Canarias de entre 12 y 17 años. Mediante pruebas de contraste t de Student se observaron diferencias en la edad, rendimiento académico, uso problemático de internet, móvil y videojuegos, ciberacoso (acosador y víctima), sexting y grooming, entre los grupos que apostaban y los que no, mientras que si comparáramos los grupos que sí apuestan (mucho o poco) existen diferencias en el uso problemático de Internet y videojuegos, ciberacoso tanto víctima como acosador, adicción y sesgo de ilusión de control.

PALABRAS CLAVE: Apuestas online, Juego patológico, Jóvenes, Factores Predictores.



Abstract

Young people of the current generation are very familiar from the first instance with information and communication technologies (ICTs), using them, most of them, in an inappropriate way, such as participation in online gambling. The purpose of this work is to identify which are some of the possible predictor variables of online gambling in said population, in addition to acquiring knowledge about the possible factors that prevail with respect to the risk group in the execution of gambling behavior. For this, there was a sample of 3,512 participants, men and women from different Secondary Education centers of the Autonomous Community of the Canary Islands between 12 and 17 years old. Through Student's t-test, differences were observed in age, academic performance, problematic use of the internet, mobile phones and video games, cyberbullying (stalker and victim), sexting and grooming, between the groups that gambled and those that did not, while if we compared the groups that do gamble (a lot or a little) there are differences in the problematic use of the Internet and video games, cyberbullying, both victim and stalker, addiction and illusion of control bias.

PALABRAS CLAVE: Online Gambling, Pathological gambling, Young people, Predictor variables.



Introducción

En la actualidad el mundo ha evolucionado de tal manera que las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TICs) se han convertido en el eje central de nuestra sociedad, dando lugar a una nueva generación denominada *nativos/as digitales*. Jóvenes familiarizados desde primera instancia con dichas tecnologías, poseyendo gran habilidad en el lenguaje y entorno digital, hasta el punto de que consiste en una herramienta primordial para la ejecución de actividades cotidianas como los estudios, compras, ocio, etc. Por lo tanto, estas nuevas tecnologías han hecho que las generaciones de hoy en día hayan desarrollado una serie de destrezas diferentes a las generaciones anteriores. Varias de ellas a destacar son la independencia ya que adoptan un papel activo en la búsqueda de información, el carácter innovador y la inmediatez, siendo factores positivos en el abordaje de diversas competencias.

No obstante, no todo lo que proporciona las tecnologías son beneficiosas para esta población dado que, si lo observamos desde otra perspectiva, pueden dar lugar a comportamientos y/o actividades que pueden ser perjudiciales en su evolución física, psicológica y social. Esto es porque los diferentes ámbitos de su vida emergen casi de forma global de un entorno virtual que, si es excesivo el uso de estos, pueden derivar al abuso y/o adicción de las TICs, además de exponerlos/as a una serie de peligros y/o riesgos que pueden repercutir de forma negativa en su vida (cyberbullying, sexting, grooming, ...).

En este trabajo, en concreto, nos centraremos en el *juego de azar*, concretamente las apuestas online que a pesar de que la normativa, Ley 13/2011 (BOE, 2014), dictamine que no es una actividad permitida a los menores de edad, estudios internacionales calculan que el 16% de los adolescentes de entre 13 a 17 años han jugado, y entre el 2,5% y 5,6% cumplen criterios de juego de riesgo (Caselles, Cabrera & Lloret, 2018). En otro estudio de Mateu (2016) se observa que hasta un 50% (n=60) del alumnado con edades comprendidas entre 16 y 19 años, alguna vez había jugado a este tipo de juegos, donde un 31,7% jugaba a diario (n=9) o una vez a la semana (n=10),



mientras que el 56,7% (n=34) lo hicieron esporádicamente, validando lo nombrado con anterioridad.

Asimismo, uno de los estudios más relevantes ha sido el elaborado por el Centro de Rehabilitación ACOGER (Córdoba, España) donde se recogió que antes de 2015 eran casi inexistentes el número de casos de jugadores online, mientras que en dicho año se atendió un total de seis pacientes con este perfil. Además, desde el año 2016 hasta la fecha, el número se ha incrementado hasta el punto de que en 2018 se notificaron un total de 48 nuevos casos y ha seguido creciendo hasta marzo de 2019, donde se estaban atendiendo un total de cinco casos nuevos por semana, es decir, sólo en el primer trimestre de 2019 se han atendido 65 pacientes, cuyas estimaciones indican que de continuar dicha tendencia se podrían llegar a superar los 300 casos nuevos atendidos solamente en dicha ciudad en jóvenes de entre 18 y 30 años (Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020).

Por otro lado, con respecto a las variables que pueden afectar en la conducta de juego se han encontrado que las *circunstancias familiares* que se dan de forma general para que haya un mayor índice de abuso y/o adicción al juego son: el 79% por bajo apego; 79% carencia de afecto; 73% débil cohesión familiar; 90% problemas de comunicación; y 84% prácticas parentales negligentes (Vázquez-Fernández, M. J. & Barrera-Algarín, E., 2020). Del mismo modo, en cuanto a las *circunstancias sociales* el 95% de los casos se encuentra relación con el impacto de la publicidad; y la proliferación de locales de apuestas deportivas en un 92%. Mientras que las *variables personales* estarían englobadas en la impulsividad, búsqueda constante de sensaciones, que se combinan con insensibilidad al castigo, dificultad de la regulación de la conducta, déficit en las funciones ejecutivas y en la toma de decisiones y baja tolerancia a la frustración. Otra variable muy relevante es el *género*. Se observa que los varones presentan mayor exposición al juego, cuadruplicando incluso, en comparación con las mujeres, un juego de riesgo, debido a que presentan mayores indicadores de problemas asociados (Chóliz & Marcos, 2019).



Otro aspecto para tener en cuenta es la diversidad que existe en relación con la *edad* de los/as jóvenes. Pero antes también hay que destacar el hecho de que va a variar el porcentaje de casos según de cómo han accedido a este contenido inadecuado, es decir, de forma voluntaria o a través de la publicidad en redes sociales. Si hablamos de que han accedido de forma voluntaria podemos hablar de que el 2,2% de jóvenes de entre 12-14 años lo han hecho, mientras que si hablamos de un rango de edad de entre 15-17 años estaría entorno a un 3,4%. En lo relativo al acceso inadecuado a través de la publicidad dichos porcentajes aumentan, donde se observa que el 14,3% corresponderían a los/as menores de entre 12-14 años y el 23,0% a los de 15-17 años. En definitiva, hay una diferencia considerable en lo que respecta a la edad, independientemente del modo de acceso que utilicen, donde es mayor la práctica de las apuestas, tanto en casinos como de forma online, en los adolescentes de entre 15 y 17 años (Catalina, López de Ayala & García-Jiménez, 2014).

Dada a la realidad social de las apuestas online y lo relativamente novedoso del fenómeno, este trabajo intenta incrementar el conocimiento sobre él y ayudar a contestar la pregunta “¿por qué apuestan los adolescentes?”, con la finalidad de conocer que comportamientos y/o factores de riesgo influyen en el inicio y/o prevalencia de la conducta del juego. En pocas palabras, todo lo señalado en esta introducción pone de manifiesto de que existe una realidad ciertamente preocupante en las que, como consecuencia, la población adolescente deberían ser objeto de protección ante aquellas situaciones que pueden generarles a la larga ciertos problemas de salud físicos, psicológicos y sociales.

Método

Muestra

En dicho estudio se ha contado con la participación de una total de 3512 estudiantes de distintos centros educativos, tanto públicos como concertados, de la



Comunidad Autónoma de Canarias. La muestra está formada por 1866 hombres y 1646 mujeres, con edades comprendidas entre los 12 y 17 años que han cumplimentado una instrumentación destinada a evaluar el uso de las TICs. La media de edad es de 13, 8 años.

En este estudio nos centraremos en los resultados obtenidos en algunas escalas que conforman el “*Cuestionario de uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación*” elaborado por Capafóns, Sosa y Prieto (2018) sobre “*Juego Patológico Online en Adolescentes (EJP-O)*” (ver Anexo I). Cabe destacar que este último instrumento fue cumplimentado únicamente por aquellos adolescentes que, a pesar de la prohibición legal, ya han apostado alguna vez, siendo una muestra total de 244 personas.

Por lo que, a modo de conclusión, se estudiarán tres grupos: personas que no apuestan y personas que sí apuestan en dos niveles, mucho y poco.

Instrumentos

Para este estudio se han administrado una serie de escalas del “*Cuestionario de uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación*” creadas por Capafóns, Sosa y Prieto (2018), las cuales conforman un proyecto más amplio (Desenrédate) subvencionado por la Dirección General de Salud Pública del Gobierno de Canarias., entre las que se encuentran:

- *Escala sobre uso problemático de Internet (EUPI)* que consta de siete ítems con preguntas relacionadas sobre acceso, frecuencia y tipo de uso, actividades realizadas y tiempo invertido en Internet con el fin de detectar alguna problemática relacionada con el uso de Internet.
- *Escala de uso problemático como Ciberacosador/Víctima (CIB/VIC)* recoge preguntas sobre conductas específicas relacionadas con un mal uso de Internet, acoso o intimidación a través de las tecnologías siendo víctima o acosador/a.



- Escala de uso problemático de videojuegos (EUPV) consta de siete ítems cuya finalidad es detectar si existe conductas problemáticas relacionadas con los juegos electrónicos.
- Escala de uso problemático del móvil (EUPM) está constituida por siete ítems para detectar la existencia de un uso excesivo del teléfono móvil.
- Escala de Sexting y Grooming (ESYG) recoge 15 ítems en los que se intercalan preguntas sobre conductas sexuales a través de las TICs como enviar mensajes, fotos o vídeos de contenido erótico y sexual personal a través del móvil (sexting), e incluso si la persona ha sufrido peticiones sexuales llevadas a cabo por adultos (grooming).
- Escala de juego patológico online (EJP-O) es cumplimentada solamente por aquellas personas que dicen haber apostado alguna vez, constando de 27 preguntas, con el objetivo de detectar la existencia de conducta problema relacionados con las apuestas online. En esta escala se compone por tres factores: *a) Adicción*, deseo irrefrenable de seguir apostando a pesar de los estragos que esto causa en la vida de la persona, *b) Ilusión de Control*, creencia errónea de que la persona que juega puede realizar algún tipo de acción, o que tiene estrategias para controlar la apuesta online, y *c) Arrepentimiento*, pesar que una persona siente por haber realizado la conducta de apuesta.

Además de todas estas escalas también se incluyeron una serie de preguntas sociodemográficas entre las que se encuentran la Edad y el Rendimiento Académico. Para evaluar esta última variable, se le preguntó a cada participante por el número de asignaturas aprobadas y/o suspensas en el último trimestre, cuya escala iba del 1 al 7, donde el valor 1 corresponde al máximo o mayor rendimiento académico, mientras que el valor 7 es el mínimo o bajo rendimiento académico. En el Anexo II se encuentra la pregunta correspondiente de forma más detallada.



Procedimiento

Los datos obtenidos han sido extraídos de la administración del cuestionario nombrado con anterioridad en diversos Institutos de Educación Secundaria de la Comunidad Autónoma de Canarias, para poder llevar a cabo los objetivos establecidos por el proyecto de investigación “*Desenrédete*”, a través de la Universidad de La Laguna (ULL) y la Consejería de Educación (Tenerife, Canarias).

La cumplimentación de dicho cuestionario era de carácter individual y voluntario, donde, debido al tipo de investigación, se acudía dos veces al centro para administrar la prueba, el primer día con la finalidad de cumplimentar exclusivamente el cuestionario Pre-Test y el segundo día, con un espacio de tiempo equivalente a una semana, el cuestionario Post-Test. La duración de dicha actividad osciló entre 45 y 55 minutos aproximadamente.

Además, con el propósito de que los datos obtenidos fueran veraces, a los participantes se les informó sobre el objetivo general del estudio y del hecho de que estaban sujetos a la confidencialidad y al anonimato.

Análisis de los datos

Los datos obtenidos han sido analizados a través de una interfaz gráfica del programa R denominado JAMOVİ (2021), donde se llevaron a cabo análisis de diferencias de medias mediante pruebas t de Student y los coeficientes de fiabilidad de las diferentes escalas empleadas.

Resultados

En primer lugar, en la siguiente tabla (*tabla 1*) se pueden observar los diferentes coeficientes de fiabilidad alfa de Cronbach de cada una de las escalas que componen el “*Cuestionario de uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación*”.



Se puede apreciar en los resultados que las escalas Uso Problemático de Internet (EUPI), Ciberacoso (Víctima), Escala de Uso Problemático del Móvil (EUPM), Escala de Uso Problemático de Videojuegos (EUPV), Sexting y Grooming tienen una fiabilidad elevadas, mientras que la consistencia interna en la escala de Ciberacoso (Acosador) son aceptables.

Tabla 1. Coeficientes de fiabilidad (alfa de Cronbach) para cada escala.

Nombre de las escalas	Alfa de Cronbach
<i>Escala de Uso Problemático de Internet (EUPI)</i>	0.81
<i>Ciberacoso (Víctima)</i>	0.71
<i>Ciberacoso (Acosador)</i>	0.68
<i>Escala de Uso Problemático del Móvil (EUPM)</i>	0.86
<i>Escala de Uso Problemático de Videojuegos (EUPV)</i>	0.88
<i>Sexting</i>	0.75
<i>Grooming</i>	0.81

En la *tabla 2* se presentan los coeficientes de fiabilidad alfa de Cronbach de la escala de “*Juego Patológico Online (EJP-O)*”, concretamente los tres factores que la componen, empleadas en este estudio.

Tal y como se puede observar en dicha tabla, el factor Adicción presenta la mejor consistencia interna. Asimismo, los factores Ilusión de Control y Arrepentimiento presentan una fiabilidad aceptables.



Tabla 2. Coeficientes de fiabilidad (alfa de Cronbach) para cada factor de la escala EJP-O.

Nombre del Factor	Alfa de Cronbach
<i>Adicción</i>	0.79
<i>Ilusión de Control</i>	0.67
<i>Arrepentimiento</i>	0.59

A continuación, se consideró tener en cuenta los grupos que apuestan y los que no, sobre los que se llevaron a cabo una serie de contrastes **t de Student** de grupos independientes, tomando como variables dependientes los factores relacionados con las Escalas de Uso Problemático Móvil, Videojuegos e Internet y otros factores como el Grooming, Sexting, Ciberacoso (Acosador o Víctima), Rendimiento Académico y Edad.

Los resultados de dichas t de Student se presentan en la *tabla 3*, donde se puede apreciar la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos, los que apuestan frente a los que no, en todos los factores nombrados con anterioridad.

También se puede observar en dicha tabla el tamaño del efecto medido mediante la *d de Cohen* en cada uno de los contrastes. Por un lado, los factores sobre los que la variable independiente presenta un tamaño del efecto medio son Edad, Ciberacoso (Acosador), Uso Problemático de Videojuegos y Sexting, mientras que presentan un valor bajo los factores Rendimiento Académico, Uso Problemático de Internet, Ciberacoso (Víctima), Uso Problemático del Móvil y Grooming.

Tabla 3. T de student entre los grupos que apuestan y los que no con las diferentes variables dependientes.

Factor	<i>t</i>	<i>gl</i>	<i>p</i>	<i>d de Cohen</i>
<i>Rendimiento Académico</i>	4.50	2040	< .001	0.3710
<i>Edad</i>	- 8.32	2495	< .001	- 0.5788



<i>Uso problemático de Internet</i>	- 6.77	2484	< .001	- 0.4774
<i>Ciberacoso (Víctima)</i>	- 6.33	2476	< .001	- 0.4414
<i>Ciberacoso (Acosador)</i>	- 9.43	2474	< .001	- 0.6618
<i>Uso problemático de Videojuegos</i>	- 10.76	2488	< .001	- 0.7521
<i>Uso problemático del Móvil</i>	- 6.57	2477	< .001	- 0.4605
<i>Sexting</i>	- 9.52	2339	< .001	- 0.7156
<i>Grooming</i>	- 3.87	2471	< .001	- 0.2721

En la *tabla 4* se presentan los **estadísticos descriptivos** de las diferentes variables dependientes en cada grupo, los que apuestan y los que no. En ella se puede apreciar que el grupo de los que no apuestan tienen una mayor media en el factor Rendimiento Académico, mientras que en los demás siempre son superiores las medias del grupo que apuestan. Estos últimos factores son Edad, Uso Problemático de Internet, Móvil y Videojuegos, Ciberacoso (Víctima y Acosador), Sexting y Grooming.

Tabla 4. Estadísticos descriptivos de cada grupo (apuestan frente a los que no) en las diferentes variables dependientes.

Factor	Grupo	Media (\bar{x})	DT (σ)
<i>Rendimiento Académico</i>	No apuestan	6.00	1.30
	Apuestan	5.00	1.34
<i>Edad</i>	No apuestan	13.00	1.59
	Apuestan	15.00	1.76
<i>Uso Problemático del Internet</i>	No apuestan	8.00	5.57
	Apuestan	11.00	5.96
<i>Ciberacoso (Víctima)</i>	No apuestan	3.00	2.75
	Apuestan	4.00	2.97
<i>Ciberacoso (Acosador)</i>	No apuestan	1.00	1.98
	Apuestan	2.00	2.82



<i>Uso Problemático del Videojuegos</i>	No apuestan	5.00	6.54
	Apuestan	11.00	8.59
<i>Uso Problemático del Móvil</i>	No apuestan	7.00	7.04
	Apuestan	12.00	7.38
<i>Sexting</i>	No apuestan	0.00	1.00
	Apuestan	0.00	1.62
<i>Grooming</i>	No apuestan	0.00	1.24
	Apuestan	0.00	1.38

Seguidamente se realizaron una serie de contrastes t de Student de grupos independientes, en este caso, solamente con las personas que apuestan, agrupadas en dos niveles (apuestan mucho o poco), tomando como variables dependientes los factores relacionados con el cuestionario Juego Patológico (EJP-O), Adicción, Ilusión de Control, Arrepentimiento, así como las Escalas de Uso Problemático Móvil, Videojuegos e Internet y otros factores como Grooming, Sexting, Ciberacoso (Acosador o Víctima), Rendimiento Académico y Edad.

Dichos resultados se pueden observar en la tabla que se presenta a continuación (tabla 5), donde se aprecia la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre los niveles de apuesta (apuestan mucho o poco) en los factores relacionados con Uso Problemático de Internet y Videojuegos, Ciberacoso (Víctima y Acosador), Adicción e Ilusión de Control, mientras que en el resto no se observan diferencias.

También se puede observar en la misma tabla el tamaño del efecto medido como d de Cohen de los diversos factores que se han nombrado en párrafos anteriores. El tamaño de efecto de la variable independiente es alto en el caso del factor Adicción, mientras que en el caso de los factores Uso problemático de Internet, Uso problemático de Videojuegos, Ciberacoso (Víctima y Acosador) e Ilusión de Control presentan un tamaño bajo.



Tabla 5. T de student entre los niveles de apuesta (apuestan mucho o poco) y las diferentes variables dependientes.

Factor	t	gl	p	d de Cohen
<i>Rendimiento Académico</i>	- 0.340	158	0.734	- 0.0665
<i>Edad</i>	0.310	225	0.757	0.0480
<i>Uso problemático de Internet</i>	- 2.203	219	0.029	- 0.3471
<i>Ciberacoso (Víctima)</i>	- 2.026	224	0.044	- 0.3141
<i>Ciberacoso (Acosador)</i>	- 2.720	221	0.007	- 0.4251
<i>Uso problemático de Videojuegos</i>	- 2.145	223	0.033	- 0.3327
<i>Uso problemático del Móvil</i>	- 1.449	222	0.149	- 0.2264
<i>Sexting</i>	0.137	191	0.892	0.0238
<i>Grooming</i>	- 1.445	220	0.150	- 0.2260
<i>Adicción</i>	- 5.500	177	< .001	- 0.9477
<i>Ilusión de Control</i>	- 3.750	176	< .001	- 0.6420
<i>Arrepentimiento</i>	- 1.433	179	0.154	- 0.2464

Seguidamente, en la *tabla 6* se presentan las medias de los diferentes factores en cada uno de los niveles de apuesta, siendo superior dichos **estadísticos descriptivos** en el grupo que apuestan mucho con respecto a los factores Uso Problemático de Internet y Videojuegos, Ciberacoso (Víctima y Acosador), Adicción e Ilusión de Control.

Tabla 6. Estadísticos descriptivos de cada nivel de apuesta (apuestan mucho y apuestan poco) en las diferentes variables dependientes.

Factor	Grupo	Media (\bar{x})	DT (σ)
<i>Rendimiento Académico</i>	Apuestan poco	5.00	1.379
	Apuestan mucho	5.00	1.19
<i>Edad</i>	Apuestan poco	14.00	1.790
	Apuestan mucho	15.00	1.68



<i>Uso Problemático del Internet (*)</i>	Apuestan poco	11.00	5.809
	Apuestan mucho	14.00	6.23
<i>Ciberacoso (Víctima) (*)</i>	Apuestan poco	4.00	2.881
	Apuestan mucho	5.00	3.16
<i>Ciberacoso (Acosador) (*)</i>	Apuestan poco	2.00	2.710
	Apuestan mucho	3.00	2.97
<i>Uso Problemático del Videojuegos (*)</i>	Apuestan poco	10.00	8.263
	Apuestan mucho	15.00	9.29
<i>Uso Problemático del Móvil</i>	Apuestan poco	11.00	7.313
	Apuestan mucho	15.00	7.53
<i>Sexting</i>	Apuestan poco	0.00	1.630
	Apuestan mucho	0.00	1.59
<i>Grooming</i>	Apuestan poco	0.00	1.296
	Apuestan mucho	0.00	1.59
<i>Adicción (*)</i>	Apuestan poco	0.00	1.549
	Apuestan mucho	2.00	2.33
<i>Ilusión de Control (*)</i>	Apuestan poco	2.00	1.451
	Apuestan mucho	3.00	1.76
<i>Arrepentimiento</i>	Apuestan poco	1.00	1.132
	Apuestan mucho	1.00	1.29

(*) Factores que dieron diferencias estadísticamente significativas en t de Student

Discusión

Este trabajo tiene como finalidad identificar cuáles son algunas de las posibles variables predictoras de las apuestas online en la población juvenil, además de adquirir conocimiento sobre los posibles factores que prevalecen con respecto al grupo de riesgo en la ejecución de la conducta de juego. En cuanto a los instrumentos empleados, pudimos comprobar que el alfa de Cronbach de cada una de las escalas que componen el instrumento protagonista en este estudio fueron aceptables. Así la escala Uso



Problemático de Internet (EUPI) tiene un *alfa de Cronbach* de 0.81, Ciberacoso (Víctima) le corresponde un *alfa de Cronbach* de 0.71, Escala de Uso Problemático del Móvil (EUPM) con un *alfa de Cronbach* de 0.86, Escala de Uso Problemático de Videojuegos (EUPV) tiene *alfa de Cronbach* de 0.88, Sexting con un *alfa de Cronbach* de 0.75 y Grooming cuyo *alfa de Cronbach* es de 0.81, mientras que la fiabilidad en la escala de Ciberacoso (Acosador) son aceptables, ya que presenta un *alfa de Cronbach* de 0.68. Por otro lado, y en la misma línea que el anterior, se puede observar que los factores que engloban la escala de Juego Patológico Online (EJP-O) presentan como encontró Lorenzo Gálvez, L. (2019), en primer lugar, el factor Adicción presenta la mejor consistencia interna con una puntuación total de 0,79. En segundo lugar, el factor Ilusión de Control presenta una fiabilidad aceptables, con una por encima de 0,6. Y, en tercer lugar, la consistencia interna del factor Arrepentimiento son aceptables, con un valor *alfa de Cronbach* de 0.59.

A continuación, se llevó a cabo contrastes t de Student con grupos independientes para ver las posibles diferencias que existen entre los que realizan la conducta de apuesta frente a los que no, sobre los distintos factores relacionados con el uso de las nuevas tecnologías (Escala de Uso Problemático Móvil, Videojuegos e Internet, Grooming, Sexting y Ciberacoso), el Rendimiento Académico y la Edad.

Los resultados ponen de manifiesto el hecho de que se pueden observar diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos con respecto a todos los factores nombrados con anterioridad, ya que muestran una *p* menor a 0,001, y un tamaño del efecto medio en los factores Edad (*d* de Cohen = -0.58), Ciberacoso (Acosador) (*d* de Cohen = -0.66), Uso Problemático de Videojuegos (*d* de Cohen = -0.75) y Sexting (*d* de Cohen = -0.72), mientras que las diferencias son menores en, Uso Problemático de Internet (*d* de Cohen = -0.48), Uso Problemático Móvil (*d* de Cohen = -0.46), Ciberacoso (Víctima) (*d* de Cohen = -0.44) y Grooming (*d* de Cohen = -0.27), así como Rendimiento Académico (*d* de Cohen = 0.37).



Además, en este mismo estudio se pudo observar, si hablamos de los estadísticos descriptivos, que el grupo relacionado con los que no realizan la conducta de apuesta tienen una mayor media en el factor Rendimiento Académico ($\bar{x}=6.00$, $\sigma=1.30$), mientras que en los demás siempre son mayores las medias del grupo que apuestan, es decir, los factores Edad ($\bar{x}=15.00$, $\sigma=1.76$), Uso Problemático de Internet ($\bar{x}=11.00$, $\sigma=5.96$), Móvil ($\bar{x}=12.00$, $\sigma=7.38$) y Videojuegos ($\bar{x}=11.00$, $\sigma=8.59$), Ciberacoso (Víctima) ($\bar{x}=4.00$, $\sigma=2.97$), Ciberacoso (Acosador) ($\bar{x}=2.00$, $\sigma=2.82$), Sexting ($\bar{x}=0.00$, $\sigma=1.62$) y Grooming ($\bar{x}=0.00$, $\sigma=1.38$), en línea con otros estudios en los que se muestra que las conductas de riesgo en el uso de las TICs son posibles predictores de la conducta de juego online (Rial Boubeta, 2017).

De la misma forma que en el anterior análisis, se realizó pruebas t-Student con grupos independientes, en este caso con los grupos relacionados con el nivel de apuesta (apuestan mucho o poco) cuyas variables dependientes son los factores relacionados con el cuestionario Juego Patológico (EJP-O), Adicción, Ilusión de Control, Arrepentimiento, así como las Escalas de Uso Problemático Móvil, Videojuegos e Internet y otros factores como Grooming, Sexting, Ciberacoso (Acosador o Víctima), Rendimiento Académico y Edad.

En dichos resultados se pudo apreciar la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos y los factores relacionados con Uso Problemático de Internet con una p de 0.03, Uso Problemático de Videojuegos cuya p es de 0.03, Ciberacoso (Víctima) de p igual a 0.04, Ciberacoso (Acosador) con una p de 0.007, Adicción como se han encontrado en otros estudios (Chóliz, M., y Saiz, J., 2016) e Ilusión de Control coincidiendo con el hallado por García Ruiz et al. (2015) cuyas p son $< .001$, mientras que en el resto no se observan diferencias. En cuanto al tamaño del efecto (d de Cohen) de los diversos factores nombrados, el factor que presenta un valor alto de tamaño del efecto es Adicción con d de Cohen de -0.95, seguido del factor Ilusión de Control (d de Cohen = -0.6420), mientras que los factores Uso problemático de Internet (d de Cohen = -0.35), Uso problemático de Videojuegos



(*d de Cohen* = -0.33), Ciberacoso (Víctima) (*d de Cohen* = -0.31) y Ciberacoso (Acosador) (*d de Cohen* = -0.43) tienen un valor bajo. Por último, si hablamos de los estadísticos descriptivos sobre los grupos que si apuestan (mucho o poco) son superiores las medias en el grupo que corresponde a apostar mucho en los factores Uso Problemático de Internet ($\bar{x}=14.00$, $\sigma=6.23$), Uso Problemático de Videojuegos ($\bar{x}=15.00$, $\sigma=9.29$), Ciberacoso (Víctima) ($\bar{x}=5.00$, $\sigma=3.16$), Ciberacoso (Acosador) ($\bar{x}=3.00$, $\sigma=2.97$), Adicción ($\bar{x}=2.00$, $\sigma=2.23$) e Ilusión de Control ($\bar{x}=3.00$, $\sigma=1.76$).

Conclusiones

Los datos aportados en este estudio nos ofrecen una visión general sobre los posibles factores que pueden predecir el uso de las apuestas online, en menor o mayor medida. Podemos concluir que, si comparamos aquellos *grupos que sí apuestan con los que no*, van a ver diferencias en la edad, rendimiento académico, uso problemático de internet, móvil y videojuegos, ciberacoso (acosador y víctima), sexting y grooming. Concretamente, los que no apuestan van a presentar mayor rendimiento académico, mientras que los que sí a parte de tener mayor edad, también van a ejecutar en mayor medida conductas de carácter problemático como las citadas anteriormente.

Por otro lado, cabe decir que, dependiendo del *nivel de apuesta*, sea *mucho o poco*, podemos ver que van a existir diferencias significativas, tanto medias como bajas, entre los dos grupos si hablamos del uso problemático de Internet y videojuegos, ciberacoso tanto víctima como acosador, adicción y sesgo de ilusión de control. Siendo el grupo que apuesta mucho el que tiene mayores índices en dichas conductas problema.

Sin embargo, hay que destacar que dicho estudio es de naturaleza descriptiva, con la finalidad de esclarecer las variables y/o factores que pueden llegar a predecir la conducta de juego online para su profundización en estudios posteriores.



Bibliografía

- Caselles Cámara, P., Cabrera Perona, V., & Lloret Irlles, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Health and Addictions*, 18 (2), 165-173.
- Catalina García, B., López de Ayala, M. C. & García Jiménez, A. (2014). Los riesgos de los adolescentes en Internet: los menores como actores y víctimas de los peligros de Internet. *Revista Latina de Comunicación Social*, (69), 462-485.
- Chóliz, M., & Marcos, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego. *Revista Española de Drogodependencias*, 44 (4), 20-37.
- Chóliz Montañés, M., & Saiz Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: Hoy más necesario que nunca. *Adicciones: Revista De Socidrogalcohol*, 28(3), 174-181.
- García Ruiz et al. (2015). Consumos de riesgo: Menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575.
- Lorenzo Gálvez, L. (2019). Validación de un instrumento para evaluar comportamientos relacionados con las apuestas online en jóvenes (Trabajo Fin de Máster). Universidad de La Laguna. Facultad de Psicología. Recuperado a partir de: <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/17445>.
- Mateu Puchades, 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).
- Proyecto JAMOVİ (2021). *JAMOVİ*. (Versión 1.8) [Software de ordenador]. Obtenido de <https://www.jamovi.org>.



Rial Boubeta, A. (2017). Estudio juego online menores gallegos Universidad de Santiago de Compostela (Dossier de prensa). Unidad de Psicología del Consumidor y Usuario. (Sept. 2017). Recuperado a partir de: <https://www.acencas.es/app/download/21154740/Datos+gambling+2017+GALICIA+%28nota+de+prensa%29.pdf>

Vázquez-Fernández, M. J., & Barrera-Algarín, E. (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and Addictions*, 20 (2), 61-69.



ANEXOS



Anexo I. Escala Juego Patológico Online (EJP-O).

1. ¿Cuánto dinero has dedicado a apostar? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: <input type="checkbox"/> 10€ o menos <input type="checkbox"/> 20 € <input type="checkbox"/> 30-40 € <input type="checkbox"/> 50 € o más
2. ¿Cuánto dinero has apostado con las apuestas online? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: <input type="checkbox"/> 10€ o menos <input type="checkbox"/> 20 € <input type="checkbox"/> 30-40 € <input type="checkbox"/> 50 € o más
3. ¿Cuánto dinero has perdido con las apuestas online? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: <input type="checkbox"/> 10€ o menos <input type="checkbox"/> 20 € <input type="checkbox"/> 30-40 € <input type="checkbox"/> 50 € o más
4. ¿Cuántas horas dedicas a hacer apuestas a la semana? <input type="checkbox"/> 1 hora o menos <input type="checkbox"/> 2 horas <input type="checkbox"/> 3-4 horas <input type="checkbox"/> 5 horas o más
5. ¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
6. ¿Has pensado alguna vez: “la próxima vez seguro que gano”? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
7. ¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
8. ¿Te has sentido culpable después de haber apostado? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
9. ¿Te has sentido muy contento, eufórico, después de haber apostado? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
10. ¿Apuestas habitualmente cuando las cosas no salen como tú quieres? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
11. ¿Te has sentido tan preocupado o nervioso por las apuestas que has dejado de disfrutar de otras cosas?



<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
12. ¿Piensas frecuentemente en tu próxima apuesta? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
13. ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
14. ¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
15. ¿Has mentido o has ocultado que has perdido dinero en las apuestas? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
16. ¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
17. ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
18. ¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
19. ¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
20. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar? <input type="checkbox"/> Sí Cantidad de dinero: <input type="checkbox"/> No
21. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar y no lo has devuelto? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
22. ¿Has cogido dinero (a escondidas) a alguien de tu entorno para apostar (familiares, amigos, conocidos)? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
23. ¿Has realizado algún esfuerzo para intentar abandonar o reducir el juego? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
24. ¿Te has sentido ansioso o irritable cuando no puedes dejar de apostar? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No



25. ¿Alguna vez has mentido sobre el tiempo que le dedicas a las apuestas? Sí () No ()
26. ¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, quedar con amigos, trabajar o estudiar por estar apostando? () Sí () No
27. ¿En algún momento has perdido la noción del tiempo apostando? () Sí () No

Anexo II. Preguntas relacionadas con el Rendimiento Académico (inicio del cuestionario “uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación”).

3. CALIFICACIONES EN EL ÚLTIMO TRIMESTRE (marca la correcta):
<input type="checkbox"/> Aprobé todo con buenas notas (Notables y sobresalientes) <input type="checkbox"/> Aprobé todo <input type="checkbox"/> Suspendí una asignatura <input type="checkbox"/> Suspendí dos asignaturas <input type="checkbox"/> Suspendí tres asignaturas <input type="checkbox"/> Suspendí cuatro asignaturas <input type="checkbox"/> Suspendí cinco o más de cinco asignaturas