

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Máster Universitario en Psicología General Sanitaria

2020-2021

*“Elaboración de un cuestionario para las apuestas
online”*

Autora: Miriam Villalba Mallorquín

Tutores: Juan Ignacio Capafóns Bonet y Pedro Luis Prieto Marañón



RESUMEN

Son numerosos los estudios que confirman los peores temores de los expertos: en los últimos años se ha visto un aumento de la adicción al juego online en población joven. El hecho de que sea un entretenimiento tan publicitado, de tan fácil acceso y el cual fue regulado tardíamente en nuestro país, provocó el que pasara a ser una actividad más propia de la edad adulta, a una actividad con público cada vez más joven. Las consecuencias del juego patológico pueden ser devastadoras en muchos ámbitos de la vida de la persona, por lo cual, la opción más sensata es apostar por la detección temprana y la prevención de situaciones de riesgo. Para ello, hay un amplio abanico de instrumentos de evaluación de adicción al juego, pero ninguno centrado en las apuestas online; esa es la razón que justifica el presente trabajo, validar la *Escala de Juego Patológico Online (EJP-O)* como instrumento de referencia para la evaluación de esta problemática. Con este fin, se contó con la participación de 244 estudiantes de diferentes centros de Educación Secundaria de Canarias, que habían hecho apuestas online en algún momento de su vida, incluyendo tanto hombres como mujeres de entre 12 y 17 años de edad. Del análisis de componentes principales del instrumento resultaron tres factores, los cuales presentan una consistencia interna aceptable y explican casi la mitad de la varianza de la escala. Las correlaciones entre dichos factores resultaron ser significativas, aunque no lo suficiente como para que fueran redundantes. Por otro lado, la prueba de diferencia de medias T-Test aportó información acerca de la existencia de diferencias entre los distintos niveles de frecuencia de apuesta. Por último, se llevaron a cabo análisis de varianza respecto a la media de dinero invertido en apuestas, donde se concluyó que la media de cantidad de dinero apostado es diferente en cada factor y, posteriormente, en los análisis post-hoc se pudo observar qué cantidades de dinero diferían exactamente.



Palabras clave: apuestas online, juego patológico, adolescentes, evaluación, población joven.

ABSTRACT

There are numerous studies that confirm the worst fears of the experts: in recent years there has been an increase in addiction to online gambling in the young population. The fact that it's such an advertised entertainment, it's so easy to access and which was belatedly regulated in our country, caused it to become not only an activity for adults, but also an activity with a younger and younger audience. The consequences of addiction to gambling can be devastating in many areas of a person's life, therefore, the most sensible option is to bet on early detection and prevention of risky situations. Hence there is a wide range of gambling addiction assessment instruments, but none of them are focused on online gambling; That is the reason that explains this project, to validate the Online Pathological Game Scale (EJP-O) as a reference instrument for the evaluation of this problem. To this end, 244 students from different Secondary Education centers in the Canary Islands participated; all of them had made online bets at some point in their lives, including both men and women between 12 and 17 years of age. The principal component analysis of the instrument resulted in three factors, which present an acceptable internal consistency and explain almost half of the variance of the scale. The correlations between these factors turned out to be significant, although not enough to make them redundant. On the other hand, the T-Test median difference test provided information about the existence of differences between the distinct levels of betting frequency. Finally, analysis of variance concluded that the median amount of money bet is different in each factor and, thanks to the post-hoc analyzes it was possible to observe what amounts of money differed exactly.

Keywords: Online Betting, Pathological gambling, Adolescent, Assessment, Young Population.



INTRODUCCIÓN

Las apuestas online son en la actualidad una práctica extendida en la población adulta, algo que se ha podido constatar en la última década con el auge de internet y el consecuente fácil acceso a dicha práctica. Sin embargo, el origen de las apuestas y el juego online no es tan actual, de hecho, se remonta a las famosas peleas de gladiadores. A medida que las sociedades iban creciendo y sus necesidades más básicas se iban satisfaciendo nacía una nueva necesidad, la del entretenimiento. Es aquí cuando la población del Imperio Romano comenzó a considerar atractivo el hecho de hacer apuestas en eventos como el mencionado anteriormente, o en las carreras de cuadrigas. Las apuestas y las conductas de juego han ido variando con el paso de los siglos, pero es en la cultura grecorromana donde se sitúa el origen de las apuestas en el mundo occidental. Con el paso del tiempo muchos gobiernos intentaron prohibir cualquier tipo de apuesta, pero lo único que conseguían era la clandestinidad de las mismas, pues nunca cesó su práctica. Las apuestas se mantenían, adaptándose a diferentes formatos, como juegos de cartas, y expandiéndose de lo público a lo privado, utilizando las posadas como lugares de reunión en las que siempre se podía encontrar un espacio para el juego.

España no pudo quedarse al margen de las apuestas, llevándose a cabo en el año 1763 el primer sorteo, conocido hoy, como Lotería Nacional. El auge de las apuestas como tal en nuestro país llegó con La Quiniela en el año 1946, considerándose éste el origen de las apuestas deportivas en España. Ya en 1977 se legalizaron el blackjack y el póquer, pero fue con la llegada de la democracia cuando se legalizaron las apuestas basadas en destrezas y en 1981 se permitió el uso de las tragaperras y otros juegos similares que no tardaron en ganar popularidad en nuestro país. Es en esta época también cuando empiezan a abrirse casinos y salones de juego, sin embargo, no es hasta el 2006 que los juegos que siempre habían estado en los bares y en los



casinos llegaron a los hogares de aquellas personas interesadas en este tipo de ocio, al alcance de un click, haciendo que ninguna de esas personas tuviera que salir de casa para jugar o apostar en sus modalidades favoritas. La llegada de las apuestas al ámbito virtual catapultó la conducta de juego en la población general, y no ha parado de crecer desde entonces.

En España las primeras operadoras de apuestas online llegaron en el año 2008, cuando el gobierno de aquella época sentó las bases legales para la aparición del juego en línea, aunque llegaron con cierto aire de alegaldad. Pasaron varios años hasta que, en 2011 se comenzaron a regular este tipo de empresas de apuestas con la creación de la Dirección General de Ordenación de Juego, que perseguía, por un lado, garantizar que estas empresas tributaran en España y, por otro lado, garantizar la seguridad de los usuarios.

Echeburúa et al. (2010) señala que el 3% de la población son jugadores con conductas problema, lo que se traduciría en unas 900.000E personas en España que se encuentran en riesgo de desarrollar una adicción al juego, y es que el sector de las apuestas online no para de crecer; su continua presencia en los medios de comunicación y la oferta tan amplia que las propias casas de apuestas brindan a sus clientes favorece que el sector siga en alza, creciendo cada vez más su incidencia entre jóvenes y adolescentes (Muñoz, 2008). De hecho, según el último informe sobre el sector de juego online de la Dirección General de Ordenación del Juego, el juego online sufrió un aumento de los márgenes de juego en un 7,15% respecto a 2018. A pesar de que los juegos de apuestas no son actividades permitidas para menores, son numerosos los estudios que ponen de manifiesto que las apuestas son una actividad muy extendida entre los menores de edad españoles (Zuñiga Torres, 2021). En el informe “*¡¡Jóvenes a jugar!! Análisis del impacto de la publicidad*”, publicado por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, se señala que cada vez más jóvenes de nuestro país se inician a edades más tempranas



en esta modalidad de juego. Este mismo informe aportó, en el año 2019, que 1 de cada 4 adolescentes había apostado en el último año, de los cuales el 13.1% de los que apostaron gastaron más de 30 euros en el transcurso de ese año y el 3% lo hacía de manera frecuente, lo que se traducía en más de 7 apuestas en máquinas tragaperras o apuestas deportivas y más de 2 apuestas en póker o casino en los últimos 30 días. [Infocop, 2020].

De la misma manera, la encuesta EDADES 2019/2021, impulsada por el Ministerio de Sanidad y la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (PNSD), menciona el aumento de la prevalencia de actividades como el juego en los últimos años, denominando de especial preocupación los datos obtenidos en relación a la población joven. Estos últimos datos reflejan una prevalencia del 8.3% de personas de edades comprendidas entre 15 y 24 años que apuestan dinero de forma online. Otro aspecto preocupante es el nivel de continuidad que presentan los adolescentes tras las primeras apuestas, pues dicha continuidad de juego, tras un año, supera el 70% (Lloret et al., 2018) y la proporción de jóvenes que apuestan, y que posteriormente desarrollan problemas con el juego, es mayor entre los que comienzan siendo menores de edad. De esta manera, la proporción de jugadores adultos no problemáticos que comenzaron las apuestas antes de los 18 años es del 13.4%, frente al 44.8% en jugadores patológicos (Dir. Gral. de Ordenación del Juego, 2015b).

Estos últimos datos, junto a los aportados anteriormente, ponen de manifiesto, entre otras cosas, la importancia de retrasar lo máximo posible la edad de inicio como medida para la prevención del juego patológico. En relación a esto, el inicio y mantenimiento de las apuestas online ha sido relacionado con variables psicológicas como la impulsividad (Dussault, Brendgen, Vitaro, Wanner y Tremblay, 2011; Vitaro, Arseneault y Tremblay, 1999), la búsqueda de sensaciones (Donati, Chiesi y Primi, 2013), la dificultad para gestionar las propias emociones (Potenza et



al., 2011), o sesgos cognitivos sobre el manejo de las probabilidades (Donati, Chiesi y Primi, 2013).

El uso de Internet para tener acceso a juegos o apuestas online ha estado en el punto de mira como responsable de conductas de riesgo en población adolescente, pues en esta etapa los sistemas de recompensa y regulación emocional no se encuentran todavía del todo desarrollados, lo que influye en la aparición de problemáticas de abuso (Pérez de Albéniz-Garrote, Medina y Rubio, 2019). De hecho, la razón que llevó a la APA a incluir el juego patológico en el DSM-5 fue la evidencia de que los sistemas de recompensa que son activados por las conductas de juego guardan similitud con los mecanismos activados por sustancias tóxicas, además de que se derivan conductas comparables a las que se aprecian en los trastornos por abuso de sustancias. El uso de las TIC, por tanto, puede acabar en una adicción conductual: en el juego patológico (Ruiz-Olivares et al., 2010; Potenza, 2013). El patrón de comportamiento derivado de la adicción a las apuestas es lo suficientemente grave como para que se dé un deterioro significativo a nivel familiar, personal, social, educativo o en otras áreas importantes. Sin embargo, la identificación temprana de esta adicción es difícil de conseguir, de ahí que hayan surgido instrumentos destinados a detectar la conducta de juego, y que exponemos a continuación.

El primer instrumento que encontramos en la búsqueda es el **Cuestionario de Juego de South Oaks (SOGS)** de South Oaks Foundation (1992), validado para población hispana por Echeburúa Báez, Fernández-Montalvo y Páez (1994). Es un cuestionario basado en los criterios diagnósticos de juego patológico del DSM-III y del DSM-III-R, consta de 20 ítems y se considera un instrumento fiable, válido y rápido. De hecho, es el instrumento más utilizado para evaluar la conducta de juego y se recomienda completarlo con información obtenida por parte del jugador y su familia durante la entrevista. Este cuestionario también tiene una versión para



adolescentes, el **Cuestionario de Juego de South Oaks-Versión Revisada para Adolescentes (SOGS-RA)** de Winters, Stinchfield y Fulkerson (1993), con la versión en castellano de Secades y Villa (1998). Es un cuestionario que evalúa a las personas que tienen mayor probabilidad de tener problemas de juego y los jugadores en riesgo. Consta de 12 ítems de dos alternativas de respuesta, siendo también un instrumento rápido y con buena fiabilidad.

Por otro lado, también encontramos el **Cuestionario de Evaluación de Variables Dependientes del Juego** de Echeburúa y Báez (1991). Este instrumento consta de 5 ítems que detectan las conductas relevantes relacionadas con el juego: cantidad de dinero, frecuencia y tiempo dedicados semanalmente al juego por término medio, además de la percepción que tiene el paciente de la gravedad de dichas conductas, así como la frecuencia de pensamientos sobre el juego y la necesidad de jugar. De los mismos autores también se encuentra el **Inventario de Pensamientos sobre el Juego**, un listado de 27 ítems dirigidos a detectar las distorsiones cognitivas presentes, tanto desde el inicio de las conductas de juego, como durante el desarrollo y mantenimiento de la ludopatía.

Seguidamente, otro instrumento de utilidad es el **Cuestionario de Juego de Massachussets (MAGS)** de Shaffer, Labrie, Scalan y Cummings (1994), basado en criterios del DSM-IV para medir los problemas de las personas que juegan en exceso y aquellas que se encuentran en riesgo de hacerlo, haciendo referencia a los comportamientos de los últimos 12 meses. Se puede utilizar tanto en población adolescente como adulta. Este instrumento tiene una buena consistencia interna y una alta correlación con las puntuaciones del criterio del DSM-IV. Asimismo, Fernández-Montalvo, Echeburúa y Báez (1997) desarrollaron el **Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP)**, cuyos 4 ítems hacen referencia a los problemas de juego autopercebidos, sentimientos de culpa, incapacidad para dejar de jugar y el uso de dinero



doméstico para el juego. Las propiedades psicométricas de este cuestionario fueron buenas, con una eficacia diagnóstica casi del 100%.

Johnson, Hamer, Nora, Tan, Eisenstein y Engelhart (1997) confeccionaron el **Cuestionario Lie/Bet**, siguiendo los criterios del DSM-IV y partiendo de un cuestionario de 12 ítems, pudieron determinar los dos ítems que mejor discriminaban entre jugadores con conductas problemáticas y sujetos control. Esos dos ítems son “*¿Alguna vez has tenido que mentir a gente importante para ti acerca de cuánto juegas?*” y “*¿Alguna vez has sentido la necesidad de apostar más y más dinero?*”. Con respecto a este cuestionario, se suele recomendar el que se incluya en la entrevista clínica de atención primaria en caso de sospecha de juego patológico, debido a su alta sensibilidad y especificidad.

Otro instrumento relacionado con la ludopatía es la **Escala de las diez cuestiones de Jugadores Anónimos para adolescentes**, adaptación de Secades y Villa (1998), una variación de la **Escala de veinte cuestiones de Jugadores Anónimos**, adaptada de Prieto y Llavota (1998), diseñada para ser aplicada en esta población. Esta segunda escala es un instrumento que, tras diversos estudios psicométricos, se encontró que produce menos falsos positivos que el SOGS e identifica un mayor número de adolescentes con conductas patológicas de juego.

El **Cuestionario DSM-IV-J** de Fisher (1992) consta de 12 ítems dicotómicos, adaptando los criterios para el diagnóstico de juego patológico del DSM-IV para ser utilizado en población comprendida entre los 11 y los 16 años. Tiene una buena capacidad de discriminación y predicción de juego patológico.

Los instrumentos señalados, sin embargo, en parte por su fecha de construcción y validación, no se centran en el ámbito de las apuestas a través de internet. De ahí que consideremos relevante trabajar específicamente en este ámbito, sobre todo en una población como la adolescente.



Para finalizar, podemos decir que el juego patológico es algo que produce un gran impacto negativo en la vida de aquellas personas que lo sufren; una actividad que nació como un entretenimiento, ha acabado siendo un problema de peso, y lo más alarmante, que afecta cada vez más a la población joven, pudiendo provocar importantes consecuencias de cara a su desarrollo futuro. El acceso a las apuestas es cada día más fácil para los adolescentes, y a la hora de tomar medidas para frenar dentro de lo posible esta creciente incidencia de adicción al juego, la más efectiva actuación que se puede llevar a cabo es una adecuada detección y prevención temprana de jugadores en riesgo. Pero no solo eso, para asegurar la correcta intervención de aquellas personas jóvenes que se encuentren en esta situación, una adecuada evaluación del problema es el primer paso para asentar las bases del tratamiento óptimo a llevar a cabo para garantizar la mejora y el bienestar de la persona. Los instrumentos para evaluar la presencia de adicción al juego son numerosos, como los que hemos nombrado, existiendo también entrevistas y autorregistros. Sin embargo, las características psicométricas de muchos de ellos no han sido lo suficientemente estudiadas, lo que nos lleva a la necesidad de contar con un instrumento de evaluación capaz de detectar casos de adicción al juego, más concretamente a ser posible, a las apuestas online.



Método

Participantes

Para la presente investigación se contó con la participación de 3512 estudiantes de diferentes centros educativos, públicos y concertados, de Canarias. Dicha muestra está compuesta de 1866 (53.1%) hombres y 1646 mujeres (46.9%), de edades comprendidas entre los 12 y 17 años, que cumplimentaron una batería de instrumentos destinada a evaluar el uso de las TICs, siendo 13.8 años la edad promedio.

De entre la población diana, fueron los adolescentes que habían apostado en *alguna ocasión* los que cumplimentaron la escala específica que se comenta a continuación, conformando un total de 244 personas del total de la muestra, la cual está compuesta por 198 hombres y 44 mujeres. La mayoría de personas participantes pertenecían a 1º de ESO, seguido de 1º de bachiller, 2º, 4º y 3º de ESO respectivamente, FP y PMAR.

Instrumentos

Las personas participantes cumplimentaron la batería de escalas del “**Cuestionario de uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación**” elaborada por Capafons, Sosa y Prieto (2018), con el fin de registrar el uso problemático, o de riesgo, de las TICs por parte de los adolescentes. Los resultados comentados en este estudio fueron obtenidos a través de la escala de Juego *Patológico Online en Adolescentes (EJP-O)*, perteneciente a la batería de pruebas mencionada anteriormente, y enmarcada dentro del Proyecto *Desenrédete* (Uso responsable de las nuevas tecnologías) dirigido por Juan Capafons para población infanto-juvenil, y subvencionado por el Gobierno de Canarias. Los detalles de la escala, se presentan a continuación:



- **Escala de Juego Patológico Online (EJP-O).** La primera parte de la escala está compuesta por 9 preguntas que buscan conocer si la persona ha apostado, si ha mostrado interés por hacerlo, si ha oído hablar de las apuestas online, qué casas de apuestas conoce... y, en caso de haber apostado alguna vez, la persona participante continúa cumplimentando el resto de la escala, que consta de un total de 27 ítems, dirigidos a la detección de conductas de riesgo relacionadas a las apuestas online. Las primeras 4 preguntas ofrecen 4 posibilidades de respuesta relacionadas a la cantidad de dinero y horas dedicadas al juego online. Los 23 ítems restantes son de tipo dicotómico (*Sí o No*).

Procedimiento

En primer lugar, se contactaba con los centros educativos a través de la Consejería de Educación para que aquellos centros interesados en el proyecto se pudieran poner en contacto con el equipo de trabajo de Desenrédate; a partir de ahí se organizaba la impartición de las sesiones del programa. El cuestionario que mencionamos anteriormente, y del cual se han obtenido los datos para este estudio, se llevó a cabo en aulas de Institutos de Educación Secundaria seleccionados para los objetivos del proyecto de investigación.

Cada persona que participó lo hizo de manera voluntaria y siendo informada tanto de la finalidad del estudio, como de su carácter confidencial y anónimo, tras lo cual cada participante contó con un periodo de tiempo que osciló entre 45 y 55 minutos para cumplimentar el cuestionario individualmente.



Cabe mencionar que el cuestionario se llevaba a cabo en dos ocasiones, realizando el primer día un cuestionario Pre, y después de 7-10 días, el cuestionario Post.

Análisis de los datos

Los datos recogidos para este estudio fueron analizados utilizando el programa estadístico **JAMOVI** (Jamovi Project, 2021), un programa con una interfaz gráfica de R con apariencia de hoja de cálculo.

Resultados

En este apartado se expondrán los resultados del análisis factorial de la escala, su coeficiente de consistencia interna, las correlaciones entre los factores y el análisis de las medias de cantidad de dinero invertido en las apuestas en relación a los diversos factores analizados.

En primer lugar, se llevó a cabo un análisis de componentes principales con rotación oblícua con los ítem que conforman la escala de *Juego Patológico Online en Adolescentes (EJP-O)*, del cual se extrajeron 3 componentes. En la siguiente tabla pueden verse las saturaciones de los ítems en cada factor, incluyéndose todos aquellos con un peso igual o superior a 0,45, además de los porcentajes de varianza explicado con cada factor, así como el acumulado.

Factor 1	
Adicción	
26. ¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, quedar con amigos, trabajar o estudiar por estar apostando?	,79
19. ¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores?	,65
15. ¿Has mentido o has ocultado que has perdido dinero en las apuestas?	,64



25. ¿Alguna vez has mentido sobre el tiempo que dedicas a las apuestas?	,60
24. ¿Te has sentido ansioso o irritable cuando no puedes dejar de apostar?	,58
18. ¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas?	,57
22. ¿Has cogido dinero (a escondidas) a alguien de tu entorno para apostar (familiares, amigos o conocidos)?	,56
12. ¿Piensas frecuentemente en tu próxima apuesta?	,49
27. ¿En algún momento has perdido la noción del tiempo apostando?	,46
% de varianza explicada	19,03%
% de varianza acumulada	19%

Factor 2	
<i>Ilusión de control</i>	
5. ¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente?	,69
9. ¿Te has sentido muy contento, eufórico, después de haber apostado?	,67
7. ¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio?	,65
6. ¿Has pensado alguna vez: “La próxima vez seguro que gano”?	,60
16. ¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero?	,55
% de varianza explicada	12,53%
% de varianza acumulada	31,6%

Factor 3	
<i>Arrepentimiento</i>	
8. ¿Te has sentido culpable después de haber apostado?	,67
23. ¿Has realizado algún esfuerzo para intentar abandonar o reducir el juego?	,63
13. ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas?	,51
17. ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado?	,49
% de varianza explicada	9,64%
% de varianza acumulada	41,2%

Tabla 1. Análisis de componentes principales de la escala sobre Juego Patológico Online (EJP-O)

Los ítems que conforman el Factor 1 hacen referencia a que la persona llegue a percibir que tiene un problema con las apuestas o cómo esta conducta puede haber llegado a influir en su vida cotidiana. Es por lo que a este factor hemos decidido llamarlo “Adicción”, el cual, explica el 19% de la varianza total.



Por otro lado, los ítems que conforman el Factor 2 hablan de comportamientos, o pensamientos, que pueden favorecer el hecho de que la persona llegue a apostar. Por lo tanto, el Factor 2 ha sido denominado “*Ilusión de control*”, el cual explica el 12.5% de la varianza.

De la misma manera, los ítems que conforman el Factor 3 hacen referencia al sentimiento de culpabilidad que puede llegar a tener la persona que ha apostado. Por ello, el Factor 3 ha sido denominado “*Arrepentimiento*”, explicando el 9.6% de la varianza.

Finalmente, como se puede observar en la **tabla 1**, los 3 factores explican conjuntamente un 41.2% de la varianza.

A continuación, para conocer la fiabilidad de los factores se calculó el Alfa de Cronbach para cada uno. Tal y como se puede observar en la **tabla 2**, el *Factor 1* presenta la mejor consistencia interna con un valor alfa de 0,79. Asimismo, el *Factor 2* presenta una consistencia interna aceptable, con un valor alfa por encima de 0,6. Por otro lado, la consistencia interna del *Factor 3* no llega a ser adecuada, con un valor Alfa de Cronbach de 0.59.

Análisis de fiabilidad	
<i>Factor</i>	<i>Alfa de Cronbach</i>
<i>Adicción</i>	0,79
<i>Ilusión de control</i>	0,67
<i>Arrepentimiento</i>	0,59

Tabla 2. Análisis de fiabilidad con Alfa de Cronbach para cada factor.

Además, las correlaciones entre los 3 factores se observan en la siguiente tabla, las cuales alcanzan niveles de significación estadística.



Matriz de correlaciones				
		<i>Adicción</i>	<i>Ilusión de control</i>	<i>Arrepentimiento</i>
<i>Adicción</i>	<i>R de Pearson</i>			
	<i>Valor p</i>			
<i>Ilusión de control</i>	<i>R de Pearson</i>	0.25		
	<i>Valor p</i>	<.001		
<i>Arrepentimiento</i>	<i>R de Pearson</i>	0.41	0.21	
	<i>Valor p</i>	<.001	0.003	

Tabla 3. Matriz de correlaciones entre los factores.

Avanzando en el tema, se llevó a cabo una serie de contrastes de medias independientes (T-Test) en los que se comparan las puntuaciones de cada uno de los tres factores entre las personas que apuestan *pocas veces* y las que *suelen apostar*.

Contraste de medias independientes (T-Test)					
		<i>t</i>	<i>gl</i>	<i>p</i>	<i>Tamaño de efecto</i>
<i>Adicción</i>	<i>T de Student</i>	-5.50	177	<.001	-0.948
<i>Ilusión de control</i>	<i>T de Student</i>	-3.75	176	<.001	-0.642
<i>Arrepentimiento</i>	<i>T de Student</i>	-1.43	179	0.154	-0.246

Tabla 4. Contraste de medias independientes entre los tres factores.

Atendiendo a la **tabla 4**, observamos cómo existen diferencias significativas entre las medias de ambos grupos de frecuencia de juego solamente en el factor *Adicción* ($t(177) = -5.50$, $p < .001$) y en el factor *Ilusión de control* ($t(176) = -3.75$, $p < .001$), en cuyos casos, la media es superior en el grupo que *suele apostar frente al que apuesta pocas veces*. Las medias se presentan en la **tabla 5**. Sin embargo, la diferencia no es significativa entre las medias del Factor



Arrepentimiento. Como se puede observar en la misma tabla, el tamaño de efecto de la diferencia de medias en el factor *Adicción* es de alta magnitud, con un valor D de Cohen de -0.948. De la misma manera, el tamaño de efecto del factor *Ilusión de control* puede considerarse de magnitud media, con un valor de -0.642. Por último, una D de Cohen con valor -0.246 nos indica un efecto de pequeño tamaño en el factor *Arrepentimiento*.

	Grupo	N	Media	SD	SE
<i>Adicción</i>	<i>Pocas Veces</i>	134	0.806	1.55	0.1338
	<i>Suelo Apostar</i>	45	2.49	2.33	0.348
<i>Ilusión de control</i>	<i>Pocas Veces</i>	132	1.97	1.45	0.1263
	<i>Suelo Apostar</i>	46	2.96	1.76	0.260
<i>Arrepentimiento</i>	<i>Pocas Veces</i>	136	0.97	1.13	0.0971
	<i>Suelo Apostar</i>	45	1.27	1.29	0.192

Tabla 5. Medias de frecuencia de apuesta en relación a cada factor.

Seguidamente se realizaron tres análisis de varianza para estudiar las diferencias en los 3 factores entre los distintos niveles de cantidad de dinero apostado. Estos análisis de varianza se presentan en la **tabla 6**. Mientras que en la **tabla 7** se presentan las medias de cada factor para cada uno de los niveles de cantidad de dinero apostado.

<i>Análisis de varianza sobre cantidad de dinero apostado</i>					
	<i>F</i>	<i>gl1</i>	<i>gl2</i>	<i>p</i>	<i>eta2 semiparcial</i>
<i>Adicción</i>	7.23	3	181	<.001	0.10
<i>Ilusión de control</i>	8.98	3	178	<.001	0.13
<i>Arrepentimiento</i>	3.92	3	184	0.010	0.06



Tabla 6. Análisis de varianza respecto a las diferencias de medias sobre cantidad de dinero apostado.

	API	N	Media	SD	SE
<i>Adicción</i>	1	114	0.78	1.50	0.14
	2	24	1.41	2.02	0.41
	3	16	1.56	2.06	0.51
	4	31	2.45	2.43	0.43
<i>Ilusión de control</i>	1	112	1.75	1.43	0.13
	2	23	2.56	1.47	0.30
	3	15	3.33	1.49	0.38
	4	32	2.90	1.74	0.30
<i>Arrepentimiento</i>	1	117	0.87	1.13	0.10
	2	24	0.87	0.90	0.18
	3	16	1.12	1.25	0.31
	4	31	1.64	1.27	0.23

Tabla 7. Diferencias de medias sobre la cantidad de dinero apostado en función de cada factor.

En la primera tabla puede apreciarse que, en los 3 casos, existen diferencias significativas entre las distintas cantidades de dinero apostado para cada factor. Para el Factor *Adicción* se obtuvo una $F(3,181) = 7.23$, $p < .001$, para el Factor *Ilusión de control* se obtuvo una $F(3,178) = 8.98$, $p < .001$ y, por último, para el Factor *Arrepentimiento* se obtuvo una $F(3,184) = 3.92$, $p < 0.01$. Los resultados de esta cuadrada en cada factor nos indican la presencia de un efecto medio en cada uno, con valores que oscilan entre 0.06 y 0.14.



Análisis Post Hoc factor Adicción					
		1	2	3	4
1	valor t		-1.54	-1.601	-4.54
	Gl		181	181	181
	valor p		0.414	0.381	<.001
2	valor t			-0.250	-2.10
	Gl			181	181
	valor p			0.995	0.156
3	valor t				-1.60
	Gl				181
	valor p				0.383
4	valor t				
	Gl				
	valor p				

Tabla 8. Análisis Post Hoc de cantidad de dinero invertido en factor Adicción.

Como se apreciaba en las tablas anteriores, existen diferencias significativas entre las distintas cantidades de dinero apostado para el factor *Adicción*. Lo que nos indican los análisis Post Hoc de la **tabla 8** es que, las medias que difieren de manera estadísticamente significativa son únicamente las del grupo 1, correspondiente a la opción “10€ o menos” en comparación con la del grupo 4, correspondiente a la opción de “50€ o más”.



Análisis Post Hoc factor Ilusión de control					
		1	2	3	4
1	valor t		-2.37	-3.83	-3.835
	Gl		178	178	178
	valor p		0.087	0.001	<.001
2	valor t			-1.54	-0.829
	Gl			178	178
	valor p			0.417	0.840
3	valor t				0.907
	Gl				178
	valor p				0.801
4	valor t				
	Gl				
	valor p				

Tabla 9. Análisis Post Hoc de cantidad de dinero invertido en factor Ilusión de control.

Los resultados de los análisis Post Hoc observables en la **tabla 9** nos indican que, para el factor *Ilusión de control*, las medias que difieren de manera estadísticamente significativa son las del grupo 1 en comparación con las del grupo 4, al igual que en el caso del factor *Adicción*. Sin embargo, las medias del grupo 1 (10€ o menos) y del grupo 3, correspondiente este último a la opción de “30-40€”, también difieren de manera significativa.



Análisis Post Hoc factor Arrepentimiento					
		1	2	3	4
1	valor t		-0.0125	-0.831	-3.35
	Gl		184	184	184
	valor p		1.000	0.840	0.005
2	valor t			-0.677	-2.48
	Gl			184	184
	valor p			0.906	0.067
3	valor t				-1.48
	Gl				184
	valor p				0.453
4	valor t				
	Gl				
	valor p				

Tabla 10. Análisis Post Hoc de cantidad de dinero invertido en factor Arrepentimiento.

Por último, los resultados de los análisis Post Hoc de la **tabla 10** nos indican que las medias que difieren de manera estadísticamente significativa en el factor *Arrepentimiento* son las mismas que en el factor *Adicción*; las del grupo 1 en comparación con las del grupo 4.



DISCUSIÓN

El objetivo de este trabajo ha sido realizar un estudio psicométrico de la escala de *Juego Patológico Online en Adolescentes (EJP-O)* y valorar su capacidad para poder evaluar comportamientos de riesgo relacionados con las apuestas online en población adolescente. Para ello, en primer lugar se realizó un análisis factorial con la finalidad de comprobar la posible estructura de la prueba. Del análisis de componentes principales de la escala arrojó tres factores que hemos denominado “*Adicción*”, “*Ilusión de control*” y “*Arrepentimiento*”. Creemos interesante mencionar que el ítem de mayor peso para el *Factor Adicción* es el AP26 “*¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, quedar con amigos, trabajar o estudiar por estar apostando?*”, en el caso del *Factor Ilusión de control*, el ítem de mayor peso sería el AP5 “*¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente?*” y para el *Factor Arrepentimiento*, el ítem de mayor saturación es el AP8 “*¿Te has sentido culpable después de haber apostado?*”. De la varianza total de la escala, el factor que más varianza explica es el *Factor Adicción*, y los tres en su conjunto explican un 41.2% de la varianza total, lo que podría considerarse un buen porcentaje, llegando casi a explicar un 50% de la varianza del cuestionario. Por otro lado, estos factores presentan una consistencia interna aceptable, destacando el *Factor Adicción* con un valor Alfa de Cronbach de 0,79.

En el siguiente análisis realizado, correspondiente a la correlación de Pearson entre los factores, se obtuvieron relaciones significativas entre los mismos, lo que aporta información acerca de la coherencia de la escala. A la vez, las correlaciones no fueron tan altas como para considerar una posible redundancia. Según los datos, a mayor *Adicción* a las apuestas online, la persona experimenta mayor nivel de *Arrepentimiento*, es decir, aumenta su sentimiento de culpabilidad a medida que lleva a cabo más comportamientos relacionados a las apuestas; lo mismo ocurre



con la *Ilusión de control*, a mayor adicción a las apuestas mayor puntuación en ilusión. Cabe destacar que la correlación entre las conductas de ilusión de control y el nivel de arrepentimiento de la persona es la de menor valor.

Del mismo modo, lo que nos dice la prueba de T-Test es que, en términos de frecuencia a la hora de apostar, el Factor Adicción y el Factor Ilusión de control sí influyen, habiendo una diferencia destacable entre el grupo que apuesta *pocas veces* y el grupo que *suele apostar*. El tamaño de efecto de estas diferencias es de alta magnitud para el Factor *Adicción* y de magnitud media para el Factor *Ilusión de control*. Mientras que el Factor Arrepentimiento no influye tanto en la frecuencia, pues la diferencia entre el grupo de los que apuestan pocas veces y el grupo de los que suelen apostar es poca y su tamaño de efecto es pequeño.

Por último, a través de los análisis de varianza se quiso corroborar las diferencias entre los distintos niveles de dinero apostado en cada uno de los 3 factores. La media de dinero apostado es significativamente diferente en función del factor, aunque se comportan de manera similar. Lo que esto nos indica es que tanto el nivel de adicción de la persona que apuesta, como sus conductas de ilusión de control y sus sentimientos de arrepentimiento influyen positivamente en la cantidad de dinero que apuesta. Más concretamente, se ha encontrado que esas diferencias son estadísticamente significativas entre el grupo 1 (10€ o menos) en comparación con el grupo 4 (50€ o más) para los tres factores. Sin embargo, en el Factor *Ilusión de control* también encontramos diferencia significativa entre el grupo 1 (10€ o menos) y el grupo 3 (30-40€).



CONCLUSIONES

El presente estudio ha cumplido el objetivo expuesto en un principio, analizar psicométricamente la escala de Juego Patológico Online (EJP-O) y comprobar si es un instrumento adecuado para evaluar la conducta de juego patológico en población joven. La estructura factorial que presenta es coherente con las conductas adictivas: un factor en el que aparece el efecto tolerancia, la sensación de incontrolabilidad, repercusiones en el contexto del individuo, etc. Estas y otras razones, son las que han ocasionado que la descripción de ‘juego patológico’ se haya ido puliendo con el tiempo, asemejándose cada vez más a los criterios diagnósticos de dependencia de sustancias, debido a la numerosa cantidad de similitudes que existen entre ambos trastornos (Castilla, Berdullas, De Vicente & Villamarín, 2013). Otro relacionado con el fenómeno que se suele dar en este tipo de adicciones: la ilusión de control y el componente euforizante que tiene el “consumir” el producto adictivo (en esta ocasión apostar); la expectativa de conseguir un premio la primera vez que se apuesta y la gran excitación fisiológica que ocurre la segunda vez, favorece la habituación al juego en población joven (Herrero-Fernández, Estévez, Sarabia & Merino, 2017), además de que ese tipo de refuerzo de la conducta también favorece el desarrollo de creencias erróneas sobre el funcionamiento del azar. Estas cogniciones han sido identificadas como un factor importante de mantenimiento del juego patológico (e.g., Toneatto, 1999). El hecho de que el jugador perciba, ilusoriamente, que la jugada ganadora se acerca conforme las pérdidas se acumulan, y que tiene la situación bajo control, nos lleva al tercer factor, relacionado con otro fenómeno muy vinculado con las adicciones: el arrepentimiento; normalmente ocasionado al darse cuenta de lo que podría haber ganado si en ese momento la persona hubiera dejado de jugar (Faulkner y Deakin, 2014; Tochkov, 2012). Además de este fenómeno, por su comportamiento



(correlación positiva con los otros dos factores) recuerda la distinción que hacía Kanfer (1981) entre autocontrol decisional y autocontrol prolongado, los cuales implican que la persona tenga que elegir entre una alternativa que le produzca un beneficio inmediato o un beneficio más tardío, de manera que posteriormente, tenga que poner en marcha recursos para conseguir lo que decidió. Probablemente el arrepentimiento apenas tenga efecto en el autocontrol prolongado, incluso pueda jugar un papel determinante para volver a apostar, es decir, la sensación negativa que implica la culpa, cuando no se maneja adecuadamente, implique un incitador para volver a apostar.

Además, hemos comprobado la fiabilidad de los factores, arrojan coeficientes Alfa de Cronbach por encima o muy cercanos a 0,6. No obstante, creemos que se debe seguir trabajando este aspecto, haciendo un análisis más detallado de los ítems. Por otro lado, el hecho de que las correlaciones entre los tres factores sean significativas nos indica que el instrumento es coherente, siendo todas las conductas y circunstancias a las que hacen referencia, componentes significativos en el diagnóstico de juego patológico.

Por último, los resultados del T-Test y el ANOVA nos aportan información relevante a la hora de evaluar y prevenir esta problemática. Estos análisis indican que el instrumento es capaz de encontrar diferencias significativas entre jóvenes que tienen una conducta habitual de juego de azar frente a aquellos que solo han apostado de forma esporádica.

A pesar de lo ilícito de esta práctica para la población adolescente, este tipo de estudios nos dan una idea de lo cerca que están las personas jóvenes de estas conductas de riesgo y las devastadoras consecuencias que éstas tienen sobre su temprano desarrollo; teniendo en cuenta que diversas investigaciones han puesto de manifiesto que las personas con diagnóstico de juego patológico en la edad adulta se iniciaron en los juegos de azar durante su adolescencia



(Jacobs, 2000), resulta fundamental poner el foco de la prevención sobre la adecuada detección temprana, para lo cual es de suma utilidad contar con instrumentos lo más idóneos posibles.

Por último, es necesario añadir que este cuestionario no está exento de limitaciones, la propia consistencia interna de las escalas, ya comentado anteriormente, se podría intentar minimizar comprobando este dato en una muestra más amplia y aumentando el número de ítems en cada escala. También convendría comprobar la utilidad de este instrumento en poblaciones que han sido remitidos a centros especializados por un problema de ludopatía y poder comprobar la relación de este instrumento con otros similares.



BIBLIOGRAFÍA

- Báez, C., Echeburúa, E. y Fernández-Montalvo, J. (1994). Características demográficas, de personalidad y psicopatológicas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un estudio descriptivo. *Clínica y Salud*, 5(3), 289-305.
- Capafons, J.I.; Sosa, C.D. y Prieto, P. (2018): DES3NREDA-3: Uso maduro y responsable de las TICs. Santa Cruz de Tenerife: Informe Anual. Consejería de Sanidad del Gobierno de Canarias.
- Castilla, C., Berdullas, S., De Vicente, A. and Villamarín, S., (2013, junio). Apuestas online: el nuevo desafío del juego patológico. *Infocop*, (61). Recuperado de: http://www.infocop.es/view_article.asp?id=4618.
- Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2020. *EDADES 2019/2020. Encuesta sobre alcohol, drogas y otras adicciones en España*. Madrid: Ministerio de Sanidad.
- Dirección General para las Drogodependencias y Adicciones, 2007. *Guía clínica: actuar ante el juego patológico*. Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía. Recuperado de http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/2016/GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOLOGICO.pdf
- Donati, M. A., Chiesi, F. & Primi, C. (2013). A model to explain atrisk/problem gambling among male and female adolescents: Gender similiarities and differences. *Journal of Adolescence*, 36, DOI:129–137.10.1016/j.adolescence.2012.10.001



- Dussault, F., Brendgen, M., Vitaro, F., Wanner, B. & Tremblay, R. E. (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, 130– 138.
- Echeburúa, E. y Báez, C. (1991). Enfoques terepeúticos en el tratamiento psicológico del juego patológico. *Revista Española de Terapia del Comportamiento*, 8: 127-146.
- Echeburúa Odriozola, E., Báez Gallo, C., Fernández Montalvo, J. & Páez Rovira, D., 1994. Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS). Validación española. *Análisis y modificación de conducta*, (74), pp.769-791.
- Echeburúa, E., Becoña, E., & Labrador, F. J. (2010). *Juego Patológico. Avances en la clínica y en el tratamiento*. Madrid: Pirámide.
- Faulkner, P. y Deakin, J. W. (en prensa). The role of serotonin in reward, punishment and behavioural inhibition in humans: Insights from studies with acute tryptophan depletion. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*.
- Fernández-Montalvo, J., Echeburúa, E.y Báez, C. (1997). El cuestionario breve de juego patológico (CBJP): un nuevo instrumento de “screening”, *Análisis y Modificación de Conducta*, 21, 76, 211-225.
- Fisher, S. (1992). Measuring pathological gambling in children: The case of fruit machines in the U. K. *Journal of Gambling Studies*, 8 (3): -285.



- Herrero-Fernández, D., Estévez, A. Sarabia, I., & Merino, L. (2017). Psychophysiological arousal in different gambling phases in youngs and adolescents. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 17(2), 37-44.doi:10.21134/haaj.v17i2.294
- Jacobs, D.F. (2000). Juvenile gambling in North America: An analysis of long-term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, vol. 16(2):119-152.
- Johnson EE, Hamer R, Nora RM, Tan B, Eisenstein N, Engerhart C. (1999). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychol Rep*; 80: 83-88.
- Kanfer, F.H., y Hagerman, S. (1981). The role of self-regulation. En L.P. Rehm (Ed.), *Behavior therapy for depression: Present and future directions* (143-179). Nueva York: Academic Press.
- Lloret Irlés, D., Cabrera Perona, V., Cánovas Espinosa, M., Castaños Monreal, A., Martínez Fernández, V. & Moreno Miró, A., 2016. *El juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante. Prevalencia y factores asociados*. Alicante.
- Muñoz, Y. (2008). Meta-análisis sobre el juego patológico. *Revista de Salud Pública*, 10 (1), 150-159.
- Pérez de Albéniz-Garrote, G, Medina Gómez, B., y Rubio Rubio, L. (2019). Influencia de la impulsividad y de la búsqueda de sensaciones en el consumo precoz de cannabis. Diferencias de género y orientaciones para la prevención. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 30(1), 27-40.
- Potenza, M. N. (2013). Neurobiology of gambling behaviors. *Current Opinion in Neurobiology*, 23(4), 660–667. doi: 10.1016/j.conb.2013.03.004



- Potenza, M.N., Wareham, J.D., Steinberg, M.A., Rugle, L., Vavallo, D.A., Krishnan-Sarin, S. & Desai, R.A. (2011). Correlates of at-risk/problematic internet gambling in adolescents. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 50 (2), 150-159.
- Prieto, M. y Llavota, L. (1998). 20 Questions of Gamblers Anonymous: A psychometric study with population of Spain. *Journal of Gambling Studies*, (1), -15.
- Proyecto JAMOVÍ (2021). *JAMOVÍ*. (Versión 1.8) [Software de ordenador]. Obtenido de <https://www.jamovi.org>.
- Ruiz-Olivares, R., Lucena, V., Pino, M. J., y Herruzo, J. (2010). Análisis de comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. *Adicciones*, 22(4), 301–310. Recuperado de: https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/11554/301-310_herruzo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Secades, R. y Villa, A. (1998). *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. Madrid: Pirámide.
- Shaffer, H.J., LaBrie, R., Scanlan, K.M. y Cummings, T.N. (1994). Pathological gambling among adolescents: Massachusetts Gambling Screen (MAGS). *Journal of Gambling Studies*, 10, 339-362.
- Tochkov, K. (2012). No regrets? Mood and the anticipation of emotions in problematic gambling. *International Gambling Studies*, 12, 39-53.
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use y Misuse*, 34, 1593-1604.



Un nuevo informe pone de relieve el impacto de la publicidad en el juego de apuestas entre menores. (2020, 6 de octubre). Infocop. http://www.infocop.es/view_article.asp?id=14951

Vitaro, F., Arseneault, L. & Tremblay, R. E.(1999). Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males. *Addiction*, 94 (4), 565–575. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.1999.94456511.x>

Winters, K.C., Stinchfield, R.D. y Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63-84.

Zuñiga, A. (2021). *Adicción a internet en población adolescente*. [Monografía]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/39436>.



ANEXO

Escala Juego Patológico Online (EJP-O).

1. ¿Cuánto dinero has dedicado a apostar? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: () 10€ o menos () 20 € () 30-40 € () 50 € o más
2. ¿Cuánto dinero has apostado con las apuestas online? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: () 10€ o menos () 20 € () 30-40 € () 50 € o más
3. ¿Cuánto dinero has perdido con las apuestas online? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: () 10€ o menos () 20 € () 30-40 € () 50 € o más
4. ¿Cuántas horas dedicas a hacer apuestas a la semana? () 1 hora o menos () 2 horas () 3-4 horas () 5 horas o más
5. ¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente? () Sí () No
6. ¿Has pensado alguna vez: “la próxima vez seguro que gano”? () Sí () No
7. ¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio? () Sí () No
8. ¿Te has sentido culpable después de haber apostado? () Sí () No
9. ¿Te has sentido muy contento, eufórico, después de haber apostado? () Sí () No
10. ¿Apuestas habitualmente cuando las cosas no salen como tú quieres? () Sí () No
11. ¿Te has sentido tan preocupado o nervioso por las apuestas que has dejado de disfrutar de otras cosas? () Sí () No
12. ¿Piensas frecuentemente en tu próxima apuesta? () Sí () No
13. ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas? () Sí () No
14. ¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar? () Sí () No
15. ¿Has mentido o has ocultado que has perdido dinero en las apuestas? () Sí () No
16. ¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero? () Sí () No
17. ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado? () Sí () No
18. ¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas? () Sí () No
19. ¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores? () Sí () 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 <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
26. ¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, quedar con amigos, trabajar o estudiar por estar apostando? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
27. ¿En algún momento has perdido la noción del tiempo apostando? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No