

**ESTUDIO Y VALIDACIÓN DE LA ESCALA DE JUEGO
PATOLÓGICO ONLINE (EJP-O) EN POBLACIÓN
ADOLESCENTE Y ADULTA**

Autora: Carolina Fumero Brito

Tutores: Juan Ignacio Capafons Bonet y Pedro Luis Prieto Marañón

Trabajo Final de Máster

Máster Universitario en Psicología General Sanitaria

Universidad de La Laguna

Curso académico 2022 – 2023

Resumen

El objetivo de la presente investigación es realizar una validación y estudio de la Escala de Juego Patológico Online (EJP-O). Para ello, se ha contado con una muestra de 4.540 personas, de las cuales 831 han afirmado haber realizado apuestas en alguna ocasión. A través de una serie de cuestionarios se han evaluado el juego patológico online y otros comportamientos relacionados con el mal uso de las TIC (uso problemático de internet y/o móvil, videojuegos, ciberagresiones, victimización, sexting y grooming). La estructura factorial formada por tres factores (adicción, ilusión de rentabilidad y arrepentimiento) presenta un buen ajuste. Se ha observado que existen variables sociodemográficas que influyen sobre estos tres factores, así como lo hace el hecho de pertenecer a grupos extremos. Además, hay relación entre estos factores y otras escalas sobre el uso de las TIC.

Palabras Clave: apuestas online, juego patológico, adultos, adolescentes, evaluación.

Abstract

The aim of the present investigation was to validate and study the Online Pathological Gambling Scale (OPS-O). For this purpose, a sample of 4,540 people was used, of whom 831 stated that they had gambled at some time. A series of questionnaires were used to assess online pathological gambling and other behaviors related to the misuse of ICT (problematic use of the Internet and/or cell phones, video games, cyberaggressions, victimization, sexting and grooming). The factorial structure formed by three factors (addiction, illusion of profitability and regret) presents a good fit. It has been observed that there are sociodemographic variables that influence these three factors, as does the fact of belonging to extreme groups. In addition, there is a relationship between these factors and other scales about ICT use.

Keywords: *online gambling, pathological gambling, adults, adolescents, assessment.*

Introducción

El término adicción, asociado durante muchos años únicamente al consumo de tóxicos, no solamente hace referencia a este hecho en sí, sino que también existen una serie de conductas que pueden generar adicción igual que la ingesta de ciertas drogas (Chóliz et al., 2012; Echeburúa, 1999; Jiménez-Murcia y Farré, 2015; Marcos y Chóliz, 2021; Salas, 2014). De este modo, en el año 2013 la Asociación Americana de Psicología con la quinta versión de su manual de trastornos mentales optó por incluir el juego patológico en la misma categoría que otros trastornos adictivos. Según el DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013), para considerar que existe un trastorno de juego patológico se deben cumplir cuatro o más de los criterios que menciona dicho manual durante al menos 12 meses, en una situación de deterioro o malestar clínicamente significativo. En el juego patológico, tal y como señala Carbonell (2014) “se arriesga algo de valor -habitualmente dinero- con la esperanza de obtener algo de mayor valor” y, además, “se activan sistemas de recompensa similares a los que activan las drogas y producen algunos síntomas conductuales comparables a los producidos por sustancias” (pág. 1)

Es importante destacar que el juego patológico suele asociarse a juegos de azar que implican algún tipo de incentivo económico y es este el que la Asociación Americana de Psicología incluye en su manual, pero la realidad es que la adicción al juego abarca un gran abanico de opciones que no son de este tipo y que constituyen un mero pasatiempo en sí mismo, por ejemplo, los videojuegos (Dirección Xeral de Saúde Pública Galicia, 2020). Dentro del juego de azar como tal, existen dos grupos principales. Por una parte, estaría el *juego aleatorio*, en el que el resultado es impredecible, la habilidad del jugador no tiene ningún tipo de importancia y la posibilidad de ganar o perder depende únicamente del azar. Algunos ejemplos podrían ser la lotería, el bingo o las tragaperras.

Por otro lado, encontramos el *juego tipo apuestas*, dentro de las cuales entran las deportivas y carreras de caballos, en las que el conocimiento del jugador sobre resultados recientes, factores ambientales, etcétera, puede dar algún tipo de ventaja sobre otros jugadores neófitos, pero el azar (o la incontabilidad) sigue jugando un gran papel en el resultado final (Griffiths, 2009).

A pesar de la posible diferencia que haya entre ambos grupos, lo que queda claro es que el juego de azar tiene una serie de características que lo diferencian del resto. La primera y más importante es que implica una actividad de apuesta. De este modo, cumplir con el objetivo conlleva una ganancia de dinero y, el caso contrario, una pérdida de este. En segundo lugar, no importa o importa poco la habilidad y las estrategias que utilice la persona jugadora puesto que, tal y como su nombre indica, es el azar el que finalmente determina el resultado (Chóliz, 2006).

Durante los últimos años, la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han supuesto un gran avance para la sociedad a la vez que han sido la cuna de muchas adicciones de índole psicológico. A la adicción al móvil, internet, redes sociales y videojuegos se suman otras como la del juego online (Marcos y Chóliz, 2021), consiguiendo que los juegos con apuestas se hayan renovado a una versión que presenta mucha más inmediatez, comodidad y accesibilidad (Rey et al., 2021). De este modo, lo que antes suponía un desplazamiento para poder jugar, ahora se puede hacer desde cualquier lugar del mundo, simplemente con un par de clics.

En el caso de España, las cifras respecto al juego online son alarmantes. Así, se observa que en el año 2019 hubo aproximadamente 1,4 millones de jugadores activos, cifra que se incrementó en 2020 y 2021 llegando casi al millón y medio, siendo el grupo de las apuestas deportivas el que más participantes presenta a lo largo de los años (998.415, 1.044.484 y 1.136.399 jugadores respectivamente). Que el juego online es un

aspecto cada vez más normalizado y a la vez preocupante, no es algo que se observe solamente en el número de jugadores, sino también en la cantidad de dinero depositado en el mismo: cercano a los dos billones de euros en 2019 y 2020 y más próximo a los tres billones en el año 2021 (DGOJ, 2022). Esto deja entrever que no solo existen cada vez más jugadores sino que, además, cada uno de ellos invierte más dinero, pasando de una media de 313 euros en el 2016 (primer año en el que se realizó el informe del jugador online en España) a 523 en 2021 (última edición del mismo).

El perfil del jugador online en España corresponde con la figura de varón (82,73% de los jugadores) menor de 46 años (84,35% de los jugadores) (DGOJ, 2022). Este aspecto se ha visto reflejado en múltiples investigaciones tanto a nivel nacional como internacional, en las que, efectivamente, se han observado diferencias estadísticamente significativas que muestran que los hombres apuestan en mayor medida que las mujeres (Chóliz et al., 2019; Mateu, 2016; Ruíz, 2016). Un aspecto a tener en cuenta es que debido a la prohibición que existe de que los menores de 18 años no pueden apostar, estos no son contados en las estadísticas oficiales. Sin embargo, ¿es cierto que la ley previene que los menores no jueguen? La respuesta es no. De hecho, existen varios estudios que muestran que los adolescentes menores de 18 años también acceden a los juegos de azar, independientemente de la ilegalidad. En este caso, se observa que al igual que en la mayoría de edad son los varones los que apuestan en mayor proporción (Caselles et al., 2018; Chóliz y Lamas, 2016; Chóliz y Marcos, 2019).

A pesar de los datos observados y de la importancia claramente visible del problema, actualmente no existen cuestionarios validados que permitan medir la conducta de apuesta online independientemente de la edad del jugador. Es por esto, que se considera primordial disponer de instrumentos que permitan evaluar el comportamiento de adultos y jóvenes ante este tipo de juego. Por ello, el objetivo principal de esta

investigación es realizar un estudio y validación de la Escala de Juego Patológico Online EJP-O creada por Capafons et al. (2018).

Método

Participantes

En la presente investigación han participado un total de 4.540 personas que abarcan desde los 11 hasta los 59 años, con una edad promedio de 16,51 (DT = 6,10). De estos, el 75,3% son menores de edad mientras que el 24,7% restante tiene más de 18 años. En lo referente al sexo, el 50,5% son hombres y el 49,5% mujeres. Respecto al nivel de estudios, en el caso de los menores de edad un 92,54% de los participantes se encontraba estudiando la ESO en el momento del pase de pruebas, mientras que el 2,46% restante eran alumnos de bachillerato. En el caso de los mayores de edad, el nivel de estudios alcanzado corresponde con un 0,93% estudios primarios, 3,99% estudios de secundaria, 20,43% bachillerato, 17,36% formación profesional y 57,29% estudios universitarios.

Finalmente, dado el objetivo principal de la investigación, los participantes se han categorizado en tres grupos. De este modo, encontramos que, del total de los participantes, 3.709 (81.7%) no han apostado nunca, 636 (14%) han apostado alguna vez y 195 (4.3%) apuestan de manera habitual.

Instrumentos de medida

Para el presente estudio los participantes han cumplimentado una serie de preguntas referentes a datos sociodemográficos, así como una serie de escalas del “Cuestionario de uso problemático de las tecnologías y la información y la comunicación” de Capafons et al. (2018), utilizado en las diversas ediciones del proyecto “DESENREDATE: adicción al móvil, a internet y a los videojuegos en adolescentes” subvencionado por el Gobierno de Canarias.

El instrumento principal del actual estudio es el referente al **Juego Patológico Online (EJP-O)** (véase anexo 1), el cual se encuentra compuesto por tres partes.

La **primera parte** ha sido contestada por todos los participantes y presenta 11 preguntas relacionadas con el conocimiento acerca de las apuestas online, el interés hacia estas por parte del sujeto o de su círculo más cercano y creencias sobre la peligrosidad y diversión que puede suponer este tipo de juego. Todas las puntuaciones de esta parte de la escala se han convertido en puntuaciones Z que posteriormente han sido sumadas, dando lugar a un único valor que hemos denominado *índice de cercanía* hacia el ámbito de las apuestas y que ha sido utilizado en los diversos análisis.

La **segunda parte**, a la cual solamente han respondido las personas que han apostado alguna vez, está compuesta por 4 ítems que tratan de indagar en la cantidad de dinero ganado y perdido, así como el tiempo invertido en las apuestas. Con el objetivo de establecer grupos extremos entre personas que apuestan poco y jugadores que apuestan mucho, se ha procedido a la suma de las puntuaciones de los ítems indicados.

La **tercera parte** se compone de 24 ítems que tratan de recoger las actitudes, vivencias, emociones y/o sentimientos que sufren los jugadores antes, durante y tras el juego (tales como culpabilidad, euforia, mentira, esperanza, etc.). Se pretende establecer qué estructura presenta esta parte de la escala.

Además, se hizo uso de las siguientes escalas relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías:

Test de dependencia a Internet (TDI) (Chóliz et al., 2016): la escala original se compone de 23 ítems. En la presente investigación, se han utilizado 7 ítems que hacen referencia al acceso, frecuencia y tipo de uso de las actividades realizadas en Internet. Se trata de preguntas con una escala de respuesta tipo Likert de 5 puntos (0-4).

Test de dependencia al Móvil (TDM) (Chóliz, 2010;2012): la escala original se compone de 22 ítems. En la presente investigación, se han utilizado 7 ítems sobre el uso del teléfono móvil. Incluye preguntas sobre el tiempo y situaciones de uso y la actitud hacia el mismo. Las respuestas se daban en una escala de tipo Likert de 5 puntos (0-4).

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) (Chóliz y Marco, 2011) la escala original está compuesta por 25 ítems, con un rango de respuesta de 0 a 4 y una escala de 0 a 100 que mide la percepción subjetiva de dependencia. En el presente estudio, se han seleccionado 7 ítems que implican preguntas relacionadas con la conducta de juego, así como la frecuencia, el tiempo de uso y la actitud hacia los mismos.

Escala de Ciberagresiones (Buelga y Pons, 2012): la escala original está compuesta por 10 ítems que evalúan comportamientos que implican agresiones de hostigamiento, persecución y denigración en las redes, en una escala con un rango de respuesta de 5 puntos. Para la presente investigación, se ha hecho uso de 5 de los 10 ítems iniciales.

Escala de Victimización a través del móvil e internet (Buelga et al., 2012): la escala original está compuesta por 18 ítems que miden con un rango de respuesta de 1 a 4, el acoso experimentado a través del teléfono móvil y de internet durante el último año. En la versión utilizada en la presente investigación se han elegido los 5 ítems, con una escala de respuesta de 0-3. Además, no se realizó distinción entre móvil e internet, puesto que en la actualidad son dos aspectos interdependientes.

Por motivos de extensión y con el fin de no generar fatiga en los participantes, en los cuestionarios mencionados hasta el momento, no se han pasado todos los ítems de las escalas originales, sino que se han elegido aquellos que presentaban mayor representación y pesos factoriales.

Escala de Sexting y Grooming (Capafons et al., 2018): se compone de 15 ítems con formato de respuesta dicotómico sí/no. Está formada por preguntas relacionadas con comportamientos sexuales y/o eróticos que puedan llevarse a cabo a través del teléfono móvil y hacia quién van dirigidas.

Escala de sinceridad: formada por 5 ítems que se incluían dentro de la escala de Sexting y Grooming y que pretende valorar el grado en que el participante está siendo sincero con sus respuestas.

Procedimiento

En esta investigación se ha utilizado un diseño transversal mediante metodología de encuesta. La administración del cuestionario y la obtención de datos se ha realizado a través de dos vías. En el caso de los menores de edad, todos ellos estudiantes de centros educativos de las Islas Canarias, la administración se llevó a cabo de manera presencial, en formato de papel y lápiz, en aquellos Institutos de Educación Secundaria Obligatoria seleccionados para el proyecto. Cada participante cumplimentaba de manera individual y totalmente anónima el cuestionario. En este caso, se realizaban dos medidas con entre siete y diez días de diferencia y el tiempo estipulado para llevar a cabo los cuestionarios variaba entre los 45 y 55 minutos.

Por su parte, la muestra mayor de edad contestó mediante un cuestionario adaptado al formato online. Fue divulgado a través de diversas redes sociales, así como presentado a alumnos de distintos cursos y grados de la Universidad de La Laguna, facilitándoles un código QR que les permitiría acceder al instrumento. En este caso, el tiempo de realización se reducía, puesto que la versión para menores incluía escalas que se excluyeron para los mayores de edad, dado que eran datos que no correspondía recoger según el objetivo principal de esta investigación.

En ambos casos, se les proporcionó información acerca de los objetivos del estudio y se explicó la definición de apuesta, para evitar que se confundiera y se considerara únicamente la de modalidad deportiva. En la versión online, las instrucciones se especificaban como paso previo al inicio del cuestionario, mientras que en los centros de enseñanza se informó de manera oral el día del pase de cuestionarios.

Análisis

Se realizaron diversos análisis de datos en función de los objetivos del estudio. Se ha hecho uso del programa Microsoft Excel para la transformación de variables y el software de uso libre JAMOVI 2.3.13 para la realización del análisis de los datos.

Análisis psicométrico de los instrumentos relacionados con la Escala de Juego Patológico Online. Se llevaron a cabo análisis de consistencia interna a través del coeficiente *alfa de Cronbach* (Cronbach, 1951) de las siguientes escalas: TDI, TDM, TDV, Escala de Ciberagresiones, Escala de Victimización a través del móvil e internet, Sexting y Grooming.

Análisis factorial confirmatorio de la Escala EJP-O y análisis psicométrico de los factores resultantes. Con el objetivo de confirmar los factores presentes en la EJP-O y en base a Análisis Factoriales Exploratorios previos (Villalba, 2022; Lorenzo, 2019; González, 2018) así como a la literatura disponible, se ha procedido a la realización de un AFC. Para determinar el ajuste del modelo se han tenido en cuenta varios índices de naturaleza incremental y absoluta. En los índices de ajuste incremental (CFI y TLI) la literatura considera que un valor superior o igual a ,90 indican un ajuste adecuado, siendo el puntaje máximo el 1 (Hu y Bentler, 1999; Kline,2011; Brown,2015; Escobedo et al., 2016). Se ha decidido dar un mayor peso al índice CFI, debido a que el valor arrojado no suele ser sensible al tamaño de la muestra (Fan et al., 1999). En el caso de los índices de

valor absoluto, los valores varían. De este modo, un ajuste adecuado mostraría un RMSEA menor o igual a ,05 (Lai,2020) o un valor menor a ,08 en el SRMR (Cho et al., 2020). En la investigación actual no se ha tenido en cuenta el valor del chi cuadrado, dada su alta sensibilidad al tamaño de la muestra (Jordan, 2021).

Análisis de varianzas. Se llevaron a cabo diversos ANOVA utilizando como variables dependientes los factores obtenidos de la EJP-O y el índice de cercanía. Como variables de agrupación se han utilizado las variables sociodemográficas sexo y edad, así como los grupos extremos creados a partir de las puntuaciones obtenidas en la segunda parte de la escala.

Análisis de correlaciones. Se estudió el coeficiente de correlación de Pearson de cada uno de los factores de la EJP-O con el índice de cercanía y la segunda parte del cuestionario. A su vez, se realizó el estudio correlacional existente entre los factores hallados y el resto de las escalas utilizadas en el presente estudio.

Resultados

Análisis de fiabilidad de las escalas empleadas

En lo referente a la fiabilidad de las escalas utilizadas, como puede observarse en la Tabla 1, los coeficientes de consistencia interna hallados fueron todos iguales o superiores a 0,70.

Tabla 1.

Coefficientes de Alfa de Cronbach de las escalas utilizadas

	Alfa de Cronbach
TDM	,90
TDV	,87

TDI	,76
E. Victimización a través del móvil e internet	,74
Escala de ciberagresiones	,70
ESYG Sexting	,81
ESYG Grooming	,83

Análisis factorial confirmatorio y fiabilidad de los factores

En la Tabla 2 se presentan los índices de ajuste obtenidos en el AFC para la EJP-O. Se puede observar que el modelo presenta un valor adecuado del ajuste (CFI=,90), aunque en el caso del TLI no llegue a ,90 sino que se quede muy cerca (TLI= ,88). En el caso de los índices de ajuste absoluto ambos indican un buen ajuste del modelo (SRMR= ,05 y RMSEA = ,05).

Tabla 2.

Índices de ajuste del AFC para la EJP-O.

	CFI	TLI	SRMR	RMSEA	CI 90%
Modelo	,90	,88	,05	,05	,05
					,06

Los factores extraídos del análisis son los siguientes:

Factor adicción, en el que se incluyen 12 ítems referidos principalmente a elementos relacionados con las conductas adictivas (como tolerancia, dependencia o consecuencias negativas). Este factor obtiene un coeficiente de $\alpha = ,84$.

Factor ilusión de rentabilidad, que consta de 5 ítems que hacen referencia a la posible percepción distorsionada que presentan los jugadores ante la obtención de dinero mediante la realización de apuestas. El factor ha mostrado un coeficiente de $\alpha = ,71$.

Factor arrepentimiento, compuesto por 3 ítems que recogen sentimientos de culpabilidad y arrepentimiento que puede sentir el jugador. El coeficiente de fiabilidad es de $\alpha = ,63$.

En el Anexo 2 se muestran los ítems correspondientes a cada uno de los factores extraídos.

Correlaciones entre EJP-O, cercanía y 2ª parte (dinero y tiempo invertido).

Las correlaciones presentes entre los factores de la EJP-O, el índice de cercanía y la suma de la segunda parte de la EJP-O se presentan en la Tabla 3.

Tabla 3.

Correlación de Pearson entre EJP-O, cercanía y suma 2ª parte (dinero+tiempo)

	Adicción	Rentabilidad	Arrepentimiento	Cercanía	2ª
Adicción	--	,50***	,39***	,36***	,44***
Rentabilidad		--	,44***	,50***	,44***
Arrepentimiento			--	,25***	,27***
Cercanía				--	,45***
2ª Parte					--

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

Se puede observar cómo los tres factores de la escala correlacionan positivamente y de manera estadísticamente significativa tanto entre sí como con el índice de cercanía

y con la segunda parte del cuestionario, siendo el factor Ilusión de Rentabilidad el que arroja las magnitudes más grandes (entre ,44 y ,50).

Análisis de varianzas.

En la Tabla 4 se presentan los resultados de la comparación entre los dos grupos extremos atendiendo a los factores de EJP-O y el índice de cercanía.

Tabla 4.

Análisis de varianzas: efecto de grupos extremos sobre los factores Adicción, Ilusión de Rentabilidad, Arrepentimiento y el índice de cercanía.

	G1	G2	F(gl)	η^2
	Media (SD)	Media (SD)		
Adicción	0,67 (1,53)	5(3)	88,7 (1/48,6) ***	,65
Rentabilidad	1,32(1,38)	3,76(1,17)	152,7 (1/70,5) ***	,68
Arrepentimiento	0,73(0,93)	1,76(1,15)	31,7 (1/55,9) ***	,36
Cercanía	2,30(3,51)	7,76(3,55)	89,7 (1/61,7) ***	,59

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

Se observa que existe efecto estadísticamente significativo de la variable grupo sobre los factores adicción ($F_{(1/48,6)} = 88,7, p < ,001, \eta^2 = ,65$), ilusión de rentabilidad ($F_{(1/70,5)} = 152,7, p < ,001, \eta^2 = ,68$) y arrepentimiento ($F_{(1/55,9)} = 31,7, p < ,001, \eta^2 = ,36$) y el índice de cercanía ($F_{(1/61,7)} = 89,7, p < ,001, \eta^2 = ,59$), con los jugadores del grupo 2 (posibles jugadores patológicos) puntuando más alto que los jugadores del grupo 1.

Por su parte, los resultados del ANOVA referente a la influencia de la variable sexo sobre los factores de la escala y el índice de cercanía se muestran en la Tabla 5.

Tabla 5.

Análisis de varianzas: efecto de la variable sexo sobre los factores de EJP-O y el índice de cercanía.

	Mujeres	Hombres	F(gl)	η^2
	Media (SD)	Media (SD)		
Adicción	1,13(2,26)	1,82(2,50)	14,41 (1/504) ***	,03
Rentabilidad	1,82(1,66)	2,45(1,66)	24,81 (1/459) ***	,05
Arrepentimiento	0,92(1)	1,05(1,09)	2,67 (1/498)	,01
Cercanía	-1,04(3,24)	1,05(4,05)	366,18 (1/4322) ***	,08

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

Los resultados muestran que el sexo tiene un efecto estadísticamente significativo sobre los factores adicción ($F_{(1/504)} = 14,41$, $p < ,001$, $\eta^2 = ,03$) e ilusión de rentabilidad ($F_{(1/459)} = 24,81$, $p < ,001$, $\eta^2 = ,05$) y el índice de cercanía ($F_{(1/4322)} = 366,18$, $p < ,001$, $\eta^2 = ,08$). En este caso, es el grupo de los hombres el que presenta mayores puntuaciones en las diversas variables mencionadas. Por otra parte, el efecto principal del sexo en el factor arrepentimiento no fue significativo.

Finalmente, se realizó un ANOVA cuya variable de agrupación fue la edad, tal y como se muestra en la Tabla 6.

Tabla 6

Análisis de varianzas: efecto de la variable edad sobre los factores de EJP-O y el índice de cercanía.

	Menores	Mayores	F(gl)	η^2
--	---------	---------	-------	----------

	Media (SD)	Media (SD)		
Adicción	2,01(2,42)	1,41(2,43)	10,2(1/469) **	,02
Rentabilidad	1,93(1,56)	2,39(1,71)	13,5(1/510) ***	,03
Arrepentimiento	0,67(0,86)	1,16(1,11)	44,2 (1/593) ***	,07
Cercanía	-0,64(3,44)	2,01(4,17)	369,5 (1/1646) ***	,18

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

Esta variable presenta un efecto estadísticamente significativo sobre los factores adicción ($F_{(1/469)} = 10,2, p < ,01, \eta^2 = ,02$), ilusión de rentabilidad ($F_{(1/510)} = 13,5, p < ,001, \eta^2 = ,03$) y arrepentimiento ($F_{(1/593)} = 44,2, p < ,001, \eta^2 = ,07$) y el índice de cercanía ($F_{(1/1646)} = 369,5, p < ,001, \eta^2 = ,18$). En el caso de los factores de ilusión de rentabilidad y arrepentimiento, así como el índice de cercanía, son los mayores de edad los que presentan puntuaciones superiores, sin embargo, es el grupo de menores de edad el que muestra una mayor puntuación en el factor adicción.

Análisis correlacional entre los factores de la EJP-O y el resto de las escalas empleadas.

En la Figura 1 se presentan las correlaciones existentes entre los diversos factores extraídos de la EJP-O y el resto de las escalas empleadas en este trabajo, relacionadas todas ellas con las nuevas tecnologías.

Figura 1

Matriz de correlaciones entre los factores de la EJP y las escalas sobre las TICS.

	TDI	TDV	TDM	Sexting	Grooming	Acosado	Acosador
Adicción	,30***	,29***	,10***	,13***	,01	,24***	,31***
Rentabilidad	,30***	,27***	,26***	,25***	,09*	,17***	,19***
Arrepentimiento	,23***	,11***	,26***	,19***	,13***	,14***	,09**

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

Como puede observarse, todas las correlaciones son positivas. La correlación más alta se da entre Adicción y la escala de Ciberacosador (.31), y la menor de nuevo entre Adicción y, en este caso, Grooming (.01).

Discusión

El juego de apuestas se presenta cada vez con mayor frecuencia en nuestra sociedad. Junto con el auge que han presentado las TIC durante los últimos años, la presencia de problemas de juego entre la población es cada vez más alarmante. Es por ello por lo que el objetivo principal del presente estudio ha sido realizar una validación de la Escala de Juego Patológico Online (EJP-O) tanto en muestra adolescente como adulta, permitiendo la misma la evaluación de comportamientos relacionados con la realización de apuestas online.

Primeramente, la EJP-O se ha dividido en tres partes cuyos datos se han utilizado con distintos fines. Con los ítems de la primera parte, los cuales contestaban todos los participantes con independencia de si han apostado o no, se ha creado un índice denominado *índice de cercanía* que muestra el grado en el que una persona está familiarizada con el contexto de las apuestas, bien sea por conocimiento sobre ellas, por simpatización con personas que han apostado en algún momento o, incluso, por el juego realizado por uno mismo. La segunda, contestada solamente por personas que han apostado alguna vez en su vida o que lo siguen realizando actualmente, ha permitido crear grupos extremos diferenciando entre jugadores ocasionales y posibles jugadores patológicos. La tercera parte se ha utilizado para determinar los comportamientos de apuesta propiamente dichos. Una vez obtenidos los datos, se ha procedido a la realización de un análisis factorial confirmatorio basado en análisis factoriales exploratorios previos y en literatura existente sobre el tema. La estructura compuesta por 3 factores ha arrojado resultados indicativos de un buen grado de ajuste. De esta manera, encontramos el factor

adicción, compuesto por ítems que evalúan la dependencia al juego (“¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas?”), la aparición de tolerancia (“¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores?”), así como las consecuencias negativas del juego, como podría ser el dejar de lado actividades cotidianas (“¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, trabajar o estudiar por estar apostando?”). El segundo factor extraído sería el denominado *ilusión de rentabilidad*, que hace referencia a la posible percepción distorsionada que presentan los jugadores ante la obtención de dinero mediante la realización de apuestas, por ejemplo, “¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero?”. En estos casos, los jugadores ven la apuesta como una actividad rentable económicamente, puesto que creen que el dinero ganado ha sido mayor que el perdido. Por último, el factor *arrepentimiento* recoge ítems relacionados con el sentimiento de arrepentimiento que puede parecer en los jugadores tras llevar a cabo la acción, por ejemplo, “¿Te has sentido culpable después de haber apostado?”. Cabe destacar que el factor *adicción* e *ilusión de rentabilidad* han mostrado un coeficiente de fiabilidad excelente y bueno respectivamente, no siendo así en el caso del factor *arrepentimiento* cuya fiabilidad es débil.

Al observar la relación existente entre estos tres factores, el índice de cercanía y la suma de la segunda parte de la escala (dinero y tiempo invertidos) se observa como todos ellos presentan correlaciones positivas y estadísticamente significativas. Cabe destacar que la *adicción* presenta una correlación fuerte con la *ilusión de rentabilidad*. Una posible explicación es la alta existencia de sesgos cognitivos que presentan los jugadores. Sería lógico pensar que, a mayor grado de adicción, más complicado es no dejarse llevar por ese tipo de pensamientos irracionales que en muchas ocasiones guían la conducta del jugador y, por tanto, mayor es la creencia existente de que jugar es, sin

duda alguna, una fuente rentable de obtener dinero. De hecho, es habitual que los jugadores patológicos recuerden con mayor facilidad las ganancias y traten de dar una explicación poco razonable a las pérdidas (Ladouceur,2004), aspecto que podría perpetuar la aparición de la conducta. Por otra parte, parece ser que la *ilusión de rentabilidad* es el factor que mayor correlación presenta con el *índice de cercanía*, de modo que parece que aquellos que más cerca están del mundo de las apuestas son los que más rentables creen que son. Teniendo en cuenta que uno de los factores predisponentes a la realización de apuestas es de naturaleza social y que muchas personas empiezan a apostar con sus amigos, es posible que la existencia de sesgos se incremente en la medida que las personas de alrededor también crean en esa idea y la refuercen. Finalmente, los tres factores presentan correlaciones positivas y estadísticamente significativas, lo que deja entrever la existencia de una buena coherencia por parte del instrumento.

Seguidamente, se ha puesto de manifiesto la relación que tienen las variables sociodemográficas sexo y edad, así como los grupos extremos con los factores propiamente dichos y el índice de cercanía. Teniendo en cuenta el sexo de la persona, se ha observado que son los hombres los que presentan mayor cercanía al ámbito de las apuestas, así como mayor adicción e ilusión de rentabilidad cuando apuestan. No obstante, la diferencia de sexo no parece ser un factor determinante en el sentimiento de arrepentimiento presente en los individuos que apuestan. En el caso de la edad, se ha visto que es el grupo de mayores de edad el que mayor cercanía, arrepentimiento e ilusión de rentabilidad presenta. Por su parte, la adicción entre las personas que apuestan parece ser superior entre los menores de edad, aspecto que se ha visto reflejado en otros estudios que han indicado los varones de este grupo los que mayor predisposición y/o vulnerabilidad presentan a la hora de sufrir adicción al juego (Chóliz et al., 2021; Chóliz et al., 2019; Wardle et al., 2011). La variable que ha arrojado resultados más contundentes

en el análisis de los datos es el hecho de pertenecer a los grupos extremos. Al comparar un grupo de personas que apuesta poco, con un grupo de posibles jugadores patológico, se ha observado que son los segundos los que presentan un mayor grado de adicción, ilusión de rentabilidad, arrepentimiento y de cercanía al ámbito de las apuestas.

Al establecer las relaciones existentes entre los factores y las escalas sobre las TICS empleadas en la presente investigación se observa como la mayoría de las correlaciones son débiles. Esto estaría en consonancia con otros estudios que han mostrado que la comorbilidad entre diferentes adicciones de tipo comportamental, como podría ser entre el trastorno de juego y otras adicciones tecnológicas, no es frecuente (Delfabbro et al., 2009; Forrest et al., 2016; King et al., 2012; Marcos y Chóliz, 2020; Marcos y Chóliz, 2021). La explicación ante este fenómeno viene dada por el grado de implicación que requiere cada una de las conductas, lo cual hace que no se pueda actuar sobre el resto. Por tanto, en nuestro caso, el jugador se centraría únicamente en aquella actividad de la que depende (la apuesta) siendo complicado acceder a otro tipo de conducta (Marcos y Chóliz, 2020; Marcos y Chóliz 2021). Finalmente, cabría destacar que la relación entre la *adicción* y el uso problemático de internet ha arrojado una relación significativa y con una intensidad moderada. Una posible explicación al respecto sería que la accesibilidad a las apuestas online requiere, sin duda alguna, la utilización de internet. La interdependencia de estos dos elementos podría generar un malestar en el jugador adicto, puesto que la no consecución de internet echaría por tierra la posibilidad de apostar. Es por ello por lo que pueden aparecer altas puntuaciones en el TDI, aunque la persona y su alrededor no lo consideren adicto a internet, puesto que, al fin y al cabo, este es un medio para acceder a su verdadera adicción.

Finalmente, se considera la existencia de ciertas limitaciones en el presente estudio. La primera de ellas es la baja fiabilidad del factor arrepentimiento,

probablemente por la baja cantidad de ítems que presenta. De cara a futuros estudios, se plantea la posibilidad de ampliar dicha parte de la escala, con el fin de mejorar el coeficiente de consistencia interna y, probablemente, incrementar el índice de ajuste del modelo. Además, es importante tener en cuenta que la mayor parte de la muestra accesible en este estudio está compuesta por personas menores de edad. A pesar de la confidencialidad de los datos y de los ruegos por realizar el cuestionario de la manera más sincera posible, no deja de ser un hecho que realizar apuestas con menos de 18 años es ilegal en nuestro país. Por ello, es posible que la respuesta a ciertos ítems se haya dado más desde una perspectiva de deseabilidad social que desde la sinceridad.

Conclusiones

La presente investigación ha cumplido el objetivo principal de la misma, validando y estudiando la Escala de Juego Patológico Online y comprobando que es un instrumento adecuado y coherente para evaluar el comportamiento de juego en población adulta y adolescente. El análisis factorial confirmatorio ha arrojado resultados que muestran que la estructura del cuestionario es óptima y presenta un buen ajuste.

Los factores estudiados presentan coeficientes de Alfa de Cronbach superiores a 0,6 lo que indica que la fiabilidad general de la escala es buena. Sin embargo, se considera la posibilidad de seguir estudiando y perfilando el factor *arrepentimiento* puesto que los resultados arrojados podrían ser superiores si se siguiera trabajando en la mejora de esta parte de la escala. Además, que los factores presenten correlaciones positivas y estadísticamente significativas nos está indicando la existencia de una buena coherencia instrumental.

El estudio muestra que la influencia del sexo parece ser evidente a la hora de realizar ciertos comportamientos asociados a las apuestas o de presentar ciertos sesgos,

pero no muestra relación con el arrepentimiento que presentan las personas que apuestan. En el caso de la edad, se ha observado que los mayores de edad presentan una mayor ilusión de rentabilidad y arrepentimiento, pero que son los jóvenes los que más nivel de adicción tienen, aspecto que se debe tener en cuenta de cara a la prevención de aparición de este tipo de conductas. Finalmente, parece ser que el cuestionario permite la diferenciación entre posibles jugadores patológicos y no-patológicos, siendo los primeros los que mayor puntuación presentan en todas las medidas del instrumento.

Por último, si observamos como se relaciona la escala con otros instrumentos relacionados con las TICS podemos destacar existe relación positiva y estadísticamente significativa entre todas ellas, destacando que es posible la presencia de un uso problemático del internet en jugadores con un alto grado de adicción, dado que este es el vehículo para llegar a la conducta final de apuesta.

Referencias

- American Psychiatric Association (2013). *DSM-5. Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th Edition)*. Washington, DC: Author.
- Brown, T. (2015). *Confirmatory factor analysis for applied research*. Guilford Press.
- Buelga, S., Cava, M. J., y Musitu, G. (2012). Validación de la Escala de Victimización entre Adolescentes a través del Teléfono Móvil y de Internet. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 32(1), 36-42.
- Buelga, S., y Pons, J. (2012). Agresiones entre Adolescentes a través del Teléfono Móvil y de Internet. *Psychosocial Intervention*, 21(1),91-101.
- Capafons, J.I., Sosa, C.D. y Prieto, P. (2018). *Cuestionario de uso problemático de las tecnologías y la información y la comunicación* [Manuscrito sin publicar]. Departamento de Psicología Clínica, Psicobiología y Metodología, Universidad de La Laguna.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. doi:<http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Casselles, P., Cabrera, V., y Lloret, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Salud y Drogas*, 18(2).
- Cho, G., Hwang, H., Sarstedt, M., y Ringle, Ch. (2020). Cutoff criteria for overall model fit indexes in generalized structured component analysis. *Journal of Marketing Analytics*. <https://doi.org/10.1057/s41270-020-00089-1>
- Chóliz, M. (2006). Adicción al juego: sesgos y heurísticos implicados en el juego de azar. *Revista Española de Drogodependencias*, 31(1), 173-184.

- Chóliz, M. (2010). Mobile phone addiction: a point of issue. *Addiction*, 105(2), 373-374.
<https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2009.02854.x>
- Chóliz, M. (2012). Mobile-phone addiction in adolescence: the test of mobile phone dependence (TMD). *Progress in Health Sciences*, 2(1), 33-44.
- Chóliz, M. y Lamas, J. (2016). “¡Hagan juego, menores!” Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencias*, 42(1), 34-47.
- Chóliz, M., Echeburúa, E. y Labrador, F. J. (2012). Technological addictions: Are these the new addictions. *Current Psychiatric Reviews*, 8, 290–291.
doi:10.2174/1573400128 03520540.
- Chóliz, M., Marco, C. y Chóliz, C. (2016). *ADITEC. Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos*. Madrid: TEA Ediciones.
- Chóliz, M., Marcos, M. y Lázaro-Mateo, J. (2019). The risk of online gambling. A study of gambling disorder prevalence rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11, 1-14. doi:10.1007/s11469-019-00067-4.
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Chóliz, M., y 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), 20-37. Disponible en:
https://www.aesed.com/upload/files/v44n4_3-mcholz-r.pdf
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient Alpha and the internal structure of test. *Psychometrika*, 16(3), 297-334.

- Delfabbro, P., Lambos, C., King, D. y Puglies, S. (2009). Knowledge and beliefs about gambling in Australian secondary school students and their implications for education strategies. *Journal of Gambling Studies*, 25, 523-539. doi:10.1007/s10899-009-9141-0
- Dirección General de Ordenación del Juego. (2022). *Análisis del jugador online 2021*. Madrid: Ministerio de Consumo, Secretaría General de Consumo y Juego. <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>
- Dirección Xeral de Saúde Pública Galicia (2020). El Juego Patológico. *Revista Infancia y Salud*, 2(2), 1-13.
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas?: Las nuevas adicciones: Juego, sexo, comida, compras, trabajo, Internet*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Escobedo, M., Hernández, J. Estebané, V. y Martínez, G. (2016). *Modelos de ecuaciones estructurales: características, fases, construcción, aplicación y resultados*. *Ciencia y Trabajo*, 18(55), 16-22. <https://doi.org/10.4067/S0718-24492016000100004>
- Fan, X., Thompson, B., y Wang, L. (1999). Effects of sample size, estimation methods, and model specification on structural equation modeling fit indexes. *Structural equation modeling: a multidisciplinary journal*, 6(1), 56-83.
- Forrest, C. J., King, D. L. y Delfabbro, P. H. (2016). The gambling preferences and behaviors of a community sample of Australian regular video game players. *Journal of Gambling Studies*, 32, 409-420. doi:10.1007/s10899-015-9535-0.

- González, Á. (2018). *Elaboración y análisis metodológico de la escala de juego patológico online* (Trabajo Final de Máster). Universidad de La Laguna.
- Griffiths, M. (2009). *Problem gambling in Europe: An overview*. London: Apex Communications.
- Hu, L., y Bentler, P. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6 (1), 1 – 55. <https://doi.org/10.1080/10705519909540118>
- Jiménez-Murcia, S. y Farré, J. J. (2015). *Adicción a las nuevas tecnologías: ¿La epidemia del siglo XXI?* Barcelona: Siglantana.
- Jordan, F. (2021). Valor de corte de los índices de ajuste en el análisis factorial confirmatorio. *Psocial*, 7(1), 66-71.
- King, D. L., Ejova, A. y Delfabbro, P. H. (2012). Illusory control, gambling, and video gaming: An investigation of regular gamblers and video game players. *Journal of Gambling Studies*, 28, 421-435. doi:10.1007/s10899-011-9271-z.
- Kline, R. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling*. The Guilford Press.
- Ladouceur R. (2004) Perceptions among pathological and non-pathological gamblers. *Addictive Behaviors*, 29, 555-65.
- Lai, K. (2020). Fit Difference Between Nonnested Models Given Categorical Data: Measures and Estimation. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, <https://doi.org/10.1080/10705511.2020.1763802>

- Lorenzo, A. (2019). *Validación de un instrumento para evaluar comportamientos relacionados con las apuestas online en jóvenes*. (Trabajo Final de Máster). Universidad de La Laguna.
- Marcos, M. y Chóliz, M. (2020). Comorbilidad entre adicciones comportamentales en la adolescencia. *Revista española de drogodependencias*, (45), 86-95.
- Marcos, M., y Chóliz, M. (2021). Tecnotest: Desarrollo de una herramienta de screening de adicciones tecnológicas y juego. *Adicciones*, 0. doi:<http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1380>
- 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.
- Rey-Brandariz, J., Pérez-Ríos, M., Santiago-Pérez, M., Lorenzo, M., Malvar, A., y Hervada, X. (2021). Caracterización del juego de azar en Galicia: un problema de Salud Pública. *Adicciones*, 0. doi:<http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1613>
- 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>
- Salas, E. (2014). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Cultura: Revista de la asociación de docentes de la USMP*, 28, 111-146.
- Villalba, M. (2022). *Elaboración de un cuestionario para las apuestas online*. (Trabajo Final de Máster). Universidad de La Laguna.
- Wardle, H., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volberg, R., Jotangia, D., Dobbie, F. (2011). *British gambling prevalence survey 2010*, London: National Centre for

Social Research. Recuperado de <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/British%20Gambling%20Prevalence%20Survey,202010>.

Anexos

Anexo 1: Escala de Juego Patológico Online

Primera parte (índice de cercanía)	
1.	¿Has oído hablar alguna vez de las apuestas online? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
2.	¿Conoces alguna de las siguientes webs de apuestas online? <input type="checkbox"/> Bet 365 <input type="checkbox"/> William Hill <input type="checkbox"/> Sportium <input type="checkbox"/> Betfair <input type="checkbox"/> Bwin <input type="checkbox"/> Sport 888 <input type="checkbox"/> No conozco ninguna (<input type="checkbox"/> Otra
3.	¿Alguna vez has sentido interés en hacer alguna apuesta online? <input type="checkbox"/> No, nunca <input type="checkbox"/> Alguna vez <input type="checkbox"/> Muchas veces <input type="checkbox"/> Siempre
4.	¿Tus amigos han apostado alguna vez? <input type="checkbox"/> Sí, online <input type="checkbox"/> Sí, en otros sitios <input type="checkbox"/> No
5.	¿Crees que es o debe ser divertido hacer apuestas? <input type="checkbox"/> Sí, mucho <input type="checkbox"/> Quizás sí <input type="checkbox"/> No sé <input type="checkbox"/> No
6.	¿Te gustaría o te gusta hacer apuestas? <input type="checkbox"/> No, nunca <input type="checkbox"/> No lo tengo claro <input type="checkbox"/> Alguna vez <input type="checkbox"/> Quizás sí <input type="checkbox"/> Sí, me gustaría /Sí, me gusta
7.	¿Crees que es peligroso hacer apuestas? <input type="checkbox"/> Sí, mucho <input type="checkbox"/> Quizás sí <input type="checkbox"/> No sé <input type="checkbox"/> No
8.	¿Alguna vez te han presionado tus amigos para que apuestes? <input type="checkbox"/> Sí, acabé apostando <input type="checkbox"/> Sí, pero no aposté <input type="checkbox"/> No, no me han presionado.
9.	¿Alguna vez has apostado? <input type="checkbox"/> No, nunca <input type="checkbox"/> Sí, pocas veces <input type="checkbox"/> Sí, suelo apostar
Segunda parte (dinero y tiempo invertido; grupos extremos).	
10.	¿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
11.	¿Cuánto dinero has ganado 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
12.	¿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
13.	¿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
Tercera parte (Análisis Factorial confirmatorio)	
14.	¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
15.	¿Has pensado alguna vez: "la próxima vez seguro que gano"? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
16.	¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No

17. ¿Te has sentido culpable después de haber apostado? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
18. ¿Te has sentido muy contento, eufórico, después de haber apostado? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
19. ¿Apuestas habitualmente cuando las cosas no salen como tú quieres? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
20. ¿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
21. ¿Piensas frecuentemente en tu próxima apuesta? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
22. ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
23. ¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
24. ¿Has mentido o has ocultado que has perdido dinero en las apuestas? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
25. ¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
26. ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
27. ¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
28. ¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
29. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar? <input type="checkbox"/> Sí Cantidad de dinero: _____ <input type="checkbox"/> No
30. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar y no lo has devuelto? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
31. ¿Has cogido dinero (a escondidas) a alguien de tu entorno para apostar (familiares, amigos, conocidos)? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
32. ¿Has realizado algún esfuerzo para intentar abandonar o reducir el juego? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
33. ¿Te has sentido ansioso o irritable cuando no puedes dejar de apostar? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
34. ¿Alguna vez has mentido sobre el tiempo que le dedicas a las apuestas? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
35. ¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, quedar con amigos, trabajar o estudiar por estar apostando?

Anexo 2: Ítems que componen cada uno de los factores de la Escala EJP-O

Factor	Ítems
Adicción	<p>¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, trabajar o estudiar por estar apostando?</p> <p>¿Alguna vez has mentido sobre el tiempo que dedicas a las apuestas?</p> <p>¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas?</p> <p>¿Te has sentido ansioso o irritable cuando no puedes dejar de apostar?</p> <p>¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores?</p> <p>¿Apuestas habitualmente cuando las cosas no salen cómo tú quieres?</p> <p>¿Piensas frecuentemente en tu próxima apuesta?</p> <p>¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar?</p> <p>¿Te has sentido tan preocupado o nervioso por las apuestas que has dejado de disfrutar de otras cosas?</p> <p>¿Has mentido o has ocultado que has perdido dinero en las apuestas?</p> <p>¿En algún momento has perdido la noción del tiempo apostando?</p> <p>¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar?</p>
Ilusión de rentabilidad	<p>¿Te has sentido muy contento, eufórico, después de haber apostado?</p> <p>¿Has pensado alguna vez: “la próxima vez seguro que gano”?</p> <p>¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más?</p> <p>¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero?</p> <p>¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio?</p>

Factor	Ítems
Arrepentimiento	¿Te has sentido culpable después de haber apostado? ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas? ¿Has realizado algún esfuerzo para intentar abandonar o reducir el juego?
