

Elaboración y Análisis Metodológico de la Escala de Juego Patológico Online

Trabajo de Fin de Grado de Psicología. Facultad de Ciencias de la Salud. Sección de Psicología y Logopedia. Universidad de la Laguna. Curso académico 2017/18

González Martín, Álvaro.

Tutor: Prieto Marañón, Pedro

Resumen

El juego patológico online supone un gran problema en nuestra sociedad. Su normalización ha llevado a diversos investigadores a estudiar el impacto psicológico que puede tener su mal uso en la salud. Otra línea de investigación se ha centrado en el estudio de su asociación con otras adicciones, tales como la adicción a internet, móvil y videojuegos, además de las posibles diferencias de género que se observan en las apuestas online. En este trabajo se ha tratado de crear una escala para la medición de la adicción a las apuestas online, realizándose, posteriormente, un estudio de las propiedades psicométricas de la misma, tanto de fiabilidad como de validez. Se ha llevado a cabo un análisis factorial, obteniendo un total de dos factores: “expectativa-creencia” (con una fiabilidad de 0,88) y “culpabilidad” (con una fiabilidad de 0,72). Por último, se ha estudiado si existen diferencias entre sexo en juego patológico.

No se encontró correlación entre las variables de juego patológico y las demás variables. Colateralmente, una correlación significativa negativa alta fue obtenida entre la adicción a videojuegos y adicción a móvil. No se obtuvieron diferencias entre ambos sexos en juego patológico.

Los resultados de este trabajo vienen limitados por la composición de la muestra utilizada, debido a un escaso número de personas que muestran adicción a las apuestas online.

Palabras clave: juego patológico, adicción, internet, móvil, videojuegos y sexo.

Abstract

Pathological gambling means a great problem among our society. His normalization has come to study the psychological impact that could had his bad use on health by investigators. Another investigation has been focusing on the study of the association with other addictions, like the addiction to the internet, mobile and videogames, and the possible differences between sex on gambling online too. In this study, it has been done a scale that determines the gambling online addiction, obtaining a total of two factors: “expectative-belief” (with a reliability of 0,88) and “guilt” (with a reliability of 0,72). At last, it has been studied possible differences between sex on pathological gaming.

It didn't find any correlation among the pathological gaming and other variables. However, a significative high negative correlation was obtained between videogames addiction and mobile addiction. It hasn't been found any sexes' differences on pathological gaming.

The results of this work are limited by the composition of the sample, because of a low number of people that presented online gambling addiction.

Key words: pathological game, addiction, internet, mobile, videogames and sex.

Marco teórico

En la actualidad existe una mayor aceptación de las apuestas por parte de sociedad en todo el mundo. Un dato que no es de extrañar, sabiendo que es una industria que genera una gran rentabilidad (Yani-de-Soriano, Javed y Yousafzai, 2012). Según estos autores, con la gran proliferación a la que se ha visto sometido el mundo de Internet, también se ha desarrollado a la par una forma de apuestas: apuestas online. Su prestigio podría explicarse porque supone una plataforma popular de diversión que ha ido aumentando periódicamente.

Según Chóliz (2016) las apuestas online han sido legales en España desde la implantación del Acta 13/2011, dándose autorización por parte del Gobierno a las compañías de apuestas en 2012. El siguiente año a su autorización, la población española gastó aproximadamente 6 mil millones de euros en las apuestas online, lo cual se contabilizó como el 18% del total de dinero invertido en todos los tipos de apuestas existentes, más de lo que se gasta en Casinos y Bingos combinados (DGOJ 2014).

En cuanto a la inversión en páginas web de ámbito nacional de apuestas online, ha existido un incremento: en 2012 recaudaron aproximadamente mil millones de euros, siendo 5 mil millones de euros la cifra aproximada de 2016 (Cases, Gómez, Gusano y Lalanda, 2017).

Estas apuestas que se ejercen desde casa (vía internet o smartphone, por ejemplo) se han convertido en un fenómeno con naturaleza propia, ya que internet ofrece diversas características, como la inmersión y la funcionalidad del pago electrónico. Por otra parte, el juego online ofrece muchos beneficios, incluyendo una gran privacidad y anonimato; accesible las 24 horas del día; comodidad; posibilidad del juego en solitario; inmediatez y refuerzo; velocidad y frecuencia de las apuestas; y características atractivas visualmente (Griffiths, 2003; Smith y Rupp, 2005; Parke

y Griffiths, 2007; Welte et al., 2007; Thomas et al., 2008; Griffiths et al., 2009; Hing y Haw, 2009; Storer et al., 2009; y Chóliz, 2010).

Por otra parte, un dato que resulta preocupante es el de su incidencia, ya que el problema con las apuestas online se estipula que es mayor que en las apuestas presenciales (Williams y Wood, 2007; Wood y Williams, 2007, 2009; y Wood et al., 2012), habiéndose encontrado cuatro veces más alto en personas que apuestan online (Ladd y Petry, 2002; y Wood y Williams, 2009). Muchas investigaciones se han realizado al respecto, comparando ambos tipos de juego y trayendo conclusiones semejantes sobre el daño o peligrosidad de las apuestas online (LaBrie et al., 2007; Smith and Campbell, 2007; y King, Delfabbro, y Griffiths, 2010).

Cabe recalcar que ciertos autores concuerdan que la legislación actual sobre las apuestas online puede ser ineficaz e incompleta a la hora de representar a los jugadores que se encuentren en un posible riesgo, tales como la población juvenil/universitaria o diversas minorías (Smith y Rupp, 2005; Schoen et al., 2007; Matthews et al., 2009; y Monaghan, 2009). Cotte and Latour (2009) han encontrado que el consumo se encuentra menos regulado en ambientes online que en offline. Además, dos de las razones por las que se ha intentado explicar el por qué la población más joven sufre más problemas en las apuestas online son: debido a la mayor normalización y aceptación social entre este colectivo (Abbott et al., 2004; y King et al., 2010); y debido a que la población juvenil ha crecido y se ha desarrollado en un mundo digital desde su nacimiento (King et al., 2010). Según Chóliz (2016) la incidencia en la juventud de España con juego patológico en recuperación ha aumentado marcadamente, de un 3.8% (anterior a la legalización de las apuestas online) a un 16% (solo dos años después).

A la vista de todas estas características, diversos autores han centrado su foco de atención en las apuestas online, de las cuales se hipotetiza que pueden ejercer un gran daño a las personas

que apuestan como a la sociedad en sí (National Research Council, 1999; Griffiths, 2003; Smith y Rupp, 2005; Griffiths et al., 2006; Petry, 2006; LaBrie et al., 2007; McBride y Derevensky, 2009; Monaghan, 2009; y Productivity Commission, 2010). Aquí se habla ya de un problema de adicción, en el cual las apuestas online acaban convirtiéndose en juego patológico, teniendo un potencial adictivo mayor que en otros tipos de juegos (Griffiths, 2003; Smith y Rupp, 2005; Griffiths et al., 2006; Petry, 2006; LaBrie et al., 2007; McBride y Derevensky, 2009; Monaghan, 2009; Meyer et al., 2011; Wood y cols., 2012).

Igualmente, algunos autores especulan que las apuestas online permiten a los jugadores apostar bajo la influencia de alcohol, tabaco u otro tipo de drogas, algo que no podrían hacer de una forma tan abusiva en la vía pública (Griffiths y Parke, 2002; Volberg et al., 2006; McBride y Derevensky, 2009; y Griffiths et al., 2010). Yani-de-Soriano, Javed y Yousafzai (2012) no encontraron la existencia de problemas con el tabaco, pero sí con la bebida.

Por otro lado, debe tenerse presente que el término “juego patológico” ha acabado por incluirse en la quinta edición del Diagnóstico y Manual Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-V), pudiéndose encontrar en la misma categoría que el alcohol, el tabaco y la dependencia a las drogas (APA, 2013). Volberg et al. (2006) definen este fenómeno como un trastorno caracterizado por una pérdida de control sobre el juego; siguiéndole la búsqueda de pérdidas económicas (volver a jugar para recuperar lo perdido, generando un ciclo en el que la persona juega cada vez más hasta que se queda sin dinero), mentiras y engaños; además de problemas en la familia, problemas académicos y en el trabajo; problemas financieros; y actos ilegales.

Autores que apoyan estas ideas podrían ser diversos (Ladouceur et al., 1994; Petry, 2006; Shaw et al., 2007; Sanders y Peters, 2009; y Yani-de-Soriano, Javed y Yousafzai, 2012), los cuales también informan de que un problema en apuestas online puede suponer un problema offline.

Con esto hacen alusión a un posible daño de las relaciones sociales y un estado psíquico no saludable, con la exteriorización de un humor negativo (ira, culpa o depresión). Por otra parte, otros autores como Hodgins, Stea y Grant (2011) enfatizan la importancia de las creencias irracionales que las personas con juego patológico presentan sobre la probabilidad de ganar y apostar, lo cual dará lugar a comportamientos irracionales y una ilusión de control, como podría ser la creencia de recuperación de pérdidas, tal y como sugiere Volberg (2006).

Un aspecto importante es el de la percepción de ganancias y pérdidas. Según Siemens y Kopp (2011) es más probable que las personas pierdan la cuenta de los gastos que conllevan en apuestas online debido a la característica intangible del dinero, ya que, al verse como una moneda virtual, no se le da el mismo valor que al dinero en físico. Debido a este hecho, el jugador al final de la sesión creerá que habrá gastado un dinero distinto al que realmente ha invertido. Según Auer y Griffiths (2017), los jugadores que informaban de mayores pérdidas tendían a perder más, y jugadores que informaban de menores pérdidas tendían a perder menos. La explicación que se le da a este fenómeno es la infravaloración de pérdidas y sobreestimación de ganancias. Inclusive, jugadores con mayor experiencia en apuestas deportivas o casinos informaron de una menor precisión en sus resultados (Braverman et al., 2014).

Cabe recalcar que el problema del juego puede afectar a cualquiera, sin importar la edad, raza o estatus social. Afifi et al. (2010) estudió las características sociodemográficas asociadas con un problema en las apuestas, no encontrando diferencias entre hombres y mujeres, excepto en la utilidad que encontraban en el juego, siendo una vía de escape para evadir ciertos problemas personales. Sin embargo, una gran cantidad de estudios apoyan la idea de que existe un mayor número de hombres que de mujeres afectados por este trastorno (Griffiths y cols., 2009; Wood y Williams, 2009; Gambling Commission, 2010; Yani-de-Soriano, Javed y Yousafzai, 2012; y

Chóliz, 2016), además de que tienen una mayor probabilidad de tener problemas en las apuestas que las mujeres (Wood y cols., 2007; Griffiths y Barnes, 2008; Griffiths et al., 2009; y Wardle et al., 2011).

En pocas palabras, aquellos sitios de apuestas online en los que se ofrece una respuesta rápida y sobrecogedora; victorias frecuentes; figura paterna/materna que apuesta; y la oportunidad de jugar de nuevo de una forma instantánea, se asocian con un problema patológico en el juego, pudiendo dar lugar a una adicción al Internet (Griffiths et al., 2006; y Yani-de-Soriano, Javed y Yousafzai, 2012).

Adicción a Internet, videojuegos y juego patológico

La tecnología siempre ha jugado un rol relevante en el desarrollo de las apuestas online (Griffiths, 1999). Esto puede deberse a que se busca el aislamiento, posibilidad de apostar desde instituciones (como colegios) y apostar con teléfonos móviles (McBride y Derevensky, 2009).

Griffiths et al. (2006) enfatizan que la tecnología por si misma puede ser un factor determinante a la hora de desarrollar una conducta adictiva en el juego. No es de extrañar, sabiendo que la adicción a Internet y el juego patológico presentan características similares, tales como síntomas de depresión y ansiedad (Yen et al., 2008; Dowling y Brown, 2010; y Tonioni et al., 2014).

La adicción a Internet, incluyendo la adicción al juego online, se ha encontrado que pueden tener consecuencias perjudiciales para la calidad de vida; salud mental y física; y la percepción que la persona tiene sobre la misma salud (Young y Rogers, 1998; Kim y Chun, 2005; Kim et al., 2008; Ko et al., 2009; Xiugin et al., 2010; y Mentzoni et al., 2011).

Khazaal et al. (2015) han observado a través de un análisis factorial de una escala sobre adicción a Internet, añadiendo conceptos relacionados con videojuegos y apuestas online, que existe un solo factor predominante. Es decir, dichos autores no hablan de varios conceptos por separado, sino que se relacionan entre sí en un solo fenómeno.

Por otro lado, diversos estudios muestran una relación significativa entre el uso de videojuegos y un incremento de la participación en el sector de las apuestas (Wood et al., 2004; Kim et al., 2015; Gainsbury et al., 2016; y McBride y Derevensky, 2017).

Diagnóstico de juego patológico

Siendo un tema que ha suscitado tanta controversia, debido a la cantidad de estudios que informan sobre su riesgo y normalización en la sociedad, la creación de instrumentos para la evaluación de juego patológico online no ha quedado exento en la actualidad. Se pueden observar dos sistemas de diagnóstico que han sido referentes no solo en la detección de adicción en apuestas presenciales, sino también en la adicción de apuestas online. Como ya se ha mencionado, uno de ellos es el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (American Psychiatric Association, 2014), el cual recoge una serie de nueve síntomas de juego patológico que reflejan en gran medida la adicción al mundo de las apuestas. Estos criterios recogen aspectos como si existe mayor frecuencia de apuestas, aspectos emocionales (nerviosismo o inquietud), intento de control del juego, pensamientos constantes sobre las apuestas, intento de recuperar pérdidas, uso de la mentira sobre la implicación en las apuestas, pérdida de aspectos sociolaborales (trabajo o una relación interpersonal) y problemas financieros.

Otro sistema de diagnóstico que ha sido muy usado es el uso de la South Oaks Gambling Screen (Lesieur y Blume, 1987). Se trata de una escala que valora aspectos como cantidad de dinero apostado, intento de recuperación de pérdidas, mentir sobre la implicación del juego, sentir que se tiene un problema con las apuestas, aspectos emocionales (culpa y desasosiego), intento (sin éxito) de autocontrol sobre las apuestas, discusiones sobre el nivel de implicación en el juego y préstamos económicos para apostar. Como se puede observar, los contenidos que se recogen son muy semejantes a los que observamos en el DSM-V (American Psychiatric Association, 2014).

El objetivo de este estudio consiste en el análisis de la escala creada de juego patológico online, observando sus estadísticos de fiabilidad y estimando su validez mediante un análisis factorial, así como mediante el análisis de la validez de contenido (observando cada ítem) y validez de criterio, correlacionando la escala con las otras variables: adicción a los videojuegos, adicción a Internet (añadiendo móvil, Tablet y uso de redes sociales).

Por otra parte, con motivo de comprobar un aspecto más de la validez de la escala, se comprobará si existen diferencias de género en las apuestas online, ya que en la gran mayoría de estudios se ha encontrado esta diferencia (Abbott et al., 2004; Smith y Rupp, 2005; Schoen et al., 2007; Matthews et al., 2009; Monaghan, 2009; King et al., 2010; y Chóliz, 2016). Se asume que las diferencias de sexo encontradas en juego patológico podrán dar otro aporte que refleje la bondad psicométrica de la escala.

Método

Diseño

En este estudio, se ha seguido el clásico procedimiento para la construcción de un instrumento de medida, que abarca las siguientes fases (Prieto, 2017):

- Determinación de la finalidad del test, decidiendo qué se va a medir, a quién y para qué.
- Especificación de las características del test: cuál va a ser el contenido, qué tipos de ítems se van a incluir, cuántos ítems, sus características psicométricas, etc.
- Redacción de los ítems.
- Revisión crítica de los ítems por un grupo de expertos. Se ha realizado en primera instancia una revisión de la Escala de Juego Patológico Online a través del proyecto D3senreda3 (Capafons et al., 2017), adaptando la escala a un formato óptimo para su uso.
- Estudio piloto.

Participantes

La muestra con la que se llevó a cabo el estudio proviene de una población con un nivel de estudios mayormente universitarios (Tabla 1).

Tabla 1

Nivel educativo de los participantes incluidos en el análisis de resultados

	Educación básica	Educación media	Educación superior
Participantes	1	3	10

El criterio de selección de la muestra era buscar primordialmente población universitaria y menor, debido a su carácter de vulnerabilidad y frecuencia en las apuestas online (Abbott et al., 2004; Smith y Rupp, 2005; Schoen et al., 2007; Matthews et al., 2009; Monaghan, 2009; King et al., 2010; y Chóliz, 2016).

Originalmente se componía de 38 personas, 25 mujeres y 13 hombres. Debido a que se requería la cumplimentación de la Escala de Juego Patológico Online (EJP-O), la cual solo podría ser rellenada si el participante había apostado alguna vez (lo cual no ocurrió en todos los casos recogidos), la muestra terminó reduciéndose en un total de 14 personas (8 hombres y 6 mujeres). Las edades de dichas personas rondaban entorno a los 23 años (Tabla 2).

Cabe destacar que los tests se pasaron a todos los participantes con las mismas condiciones, reduciendo al máximo la intervención de variables extrañas.

Tabla 2

Participantes que se incluyeron en el análisis de resultados

	Hombres	Mujeres	Total
n	8	6	14
Rango de edad	25	21	

Participantes finalmente incluidos en el análisis de resultados, eliminando un total de 24 personas de la muestra.

Procedimiento

En primer lugar, se comenzó desarrollando la escala de juego patológico online. Para su desarrollo, se utilizaron diversos recursos, los cuales constaron del PuntoQ (buscador virtual que permite encontrar artículos científicos, además de libros, tesis, etc.) y los criterios utilizados para el trastorno de juego patológico de la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (American Psychiatric Association, 2014). Esta escala fue revisada y adaptada en el proyecto de D3senreda3 (Capafons et al., 2017), obteniéndose un total de 34 preguntas divididas en dos partes: EJP-O-A (preguntas de estilo cualitativo) y EJP-O-B (preguntas de estilo cualitativo y cuantitativo).

En segundo lugar, se utilizó la herramienta online Google Forms, la cual permite acceder por medio de un enlace al cuestionario, para poder cumplimentarlo. Se añadieron a dicha página no solo la escala creada (EJP-O), sino también preguntas sociodemográficas (edad, nivel de estudios y sexo) y las escalas creadas por el proyecto Des3nreda3 sobre adicción a internet (EUPI), adicción a móvil (EUPM) y adicción a videojuegos (EUPV) (Capafons et al., 2017).

En tercer lugar, los resultados obtenidos se pasaron a un Excel. Se observaron aquellos participantes que contestaron la Escala de Juego Patológico Online, eliminando de la muestra a aquellos que no la realizaron (debido a que no habían apostado nunca). Los participantes resultantes fueron analizados con el programa RStudio. En este programa, se realizó un análisis correlacional entre las puntuaciones sumativas de las cuatro escalas utilizadas: escalas del proyecto Des3nreda3 (Capafons et al., 2017) y escala de juego patológico online B (EJP-O-B).

Por otra parte, un contraste T intergrupo, comparando el género de los participantes, también fue llevado a cabo para comprobar si existían diferencias entre participantes según si pertenecían

a la categoría hombres o a la categoría mujeres. La variable dependiente fue en este caso la puntuación sumativa de la escala de juego patológico. El sexo fue elegido como la variable independiente.

Por último, para controlar de forma óptima las variables extrañas todos los participantes realizaron la prueba con el mínimo ruido posible, puntualizando siempre el anonimato de las pruebas.

Instrumentos

Se utilizaron cuatro tipos de escalas en este estudio. Aparte de la escala objeto de estudio de este trabajo, se emplearon otras tres, previamente desarrolladas por el proyecto Des3nreda3 (Capafons et al., 2017), las cuales son las siguientes:

- *Escala de Uso Problemático de Internet (EUPI)*. Escala de 7 ítems de tipo de respuesta tipo Likert. Recoge una serie de cuestiones relacionadas con la adicción a Internet, tales como aumento de la frecuencia de uso, abandono de actividades ajenas, tiempo de uso excesivo, discusiones por la utilización excesiva de internet y respuestas ansiógenas o irritables por la privación del uso de internet.
- *Escala de Uso Problemático de Móvil (EUPM)*. Escala de 7 ítems de tipo de respuesta tipo Likert. Recoge una serie de cuestiones relacionadas con la adicción al móvil, tales como aumento de la frecuencia de uso, uso indebido, necesidad de uso, privación del sueño, tiempo de uso excesivo, y sentimientos de malestar por la privación del uso del móvil.

- *Escala de Uso Problemático de Videojuegos (EUPV)*. Escala de 7 ítems de tipo de respuesta tipo Likert. Recoge una serie de cuestiones relacionadas con la adicción a videojuegos, tales como aumento de la frecuencia de uso, obsesión con los videojuegos, abandono de actividades ajenas, tiempo de uso excesivo y respuestas ansiógenas o irritables por la privación del uso de los videojuegos.

Por su parte, la Escala de Juego Patológico Online (EJP-O) creada por nosotros y objeto del presente estudio, se creó y utilizó una, consistía en un cuestionario de 34 preguntas con dos partes:

- *EJP-O-A*. Constaba de 8 preguntas de respuesta múltiple y variada, de estilo cualitativo, las cuales eran si conocía apuestas online, si reconocía diversas apuestas online (tales como Bwin o Sportium), si ha mostrado interés en las apuestas online, si los amigos han apostado alguna vez, si considera que es divertido apostar online, si le gustaría apostar online y si considera que es peligroso apostar online.
- *EJP-O-B*. Constaba de 26 preguntas de escala dicotómica, con 4 preguntas de tipo cualitativo. Esta escala de tipo cuantitativo recogía los conceptos y términos explorados en los artículos y el manual de DSM-V (American Psychiatric Association, 2014). Se preguntaba sobre cantidades de dinero apostadas, cantidades de dinero perdidas, cantidades de dinero ganadas, horas dedicadas a las apuestas, pensamientos irracionales, sensación de control, sentimientos (euforia, culpabilidad, arrepentimiento, preocupación, irritabilidad, ...), uso de las apuestas, mentiras sobre el uso de las apuestas, intento de recuperación de dinero perdido, críticas recibidas, necesidad de apostar más, pedir prestado dinero para apostar, no devolver el dinero prestado para apostar, coger dinero (a

escondidas) para apostar, intento de abandono (o reducción) de las apuestas, pérdida de noción del tiempo apostando y abandonar otras actividades por dedicar tiempo a apostar.

Resultados

En primer lugar, se realizó el análisis de fiabilidad de las tres pruebas creadas por Capafons et al. (2017). La fiabilidad de la prueba EUPI fue de $\alpha=0,78$. Por otra parte, la fiabilidad de la prueba EUPM fue de $\alpha=0,89$. Finalmente, la fiabilidad de la prueba EUPV fue de $\alpha=0,89$.

Seguidamente, se realizó un análisis factorial de la escala de Juego Patológico Online, con una rotación varimax. El valor de la prueba KMO fue de 0,8, lo cual da a entender que el análisis factorial es adecuado. Fruto del análisis factorial, se obtuvieron dos factores (los únicos que tenían valor propio mayor de 1); estos dos factores presentaron una proporción de varianza acumulada de 0,77, correspondiendo un 0,41 al primer factor y un 0,36 al segundo factor. Los pesos factoriales de ambos factores se presentan en la Tabla 3.

Atendiendo a dicha tabla, comprobamos que los ítems que saturan en el factor 1 son los siguientes:

1. “¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente?”.
2. “¿Has pensado alguna vez: "la próxima vez seguro que gano"?”.
3. “¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio?”
4. “¿Te has sentido muy contento/a, eufórico/a, después de haber apostado?”
5. “¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero?”

A este factor, se le denominó “expectativa-creencia”, dado que los ítems que se incluyen hacen referencia a expectativas sobre ganancias y creencias sobre las apuestas.

Con respecto al segundo factor, los ítems que saturan el mismo son:

6. “¿Te has sentido culpable después de haber apostado?”
7. “¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas?”
8. “¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar?”
9. “¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado?”
10. “¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores?”

A este factor, se le denominó “culpabilidad”, dado que los ítems que se incluyen hacen referencia a sentimientos de culpa con respecto a las apuestas realizadas.

Tabla 3

Análisis factorial

	Factor “expectativa-creencia”	Factor “culpabilidad”
Ítem 1	0,9	
Ítem 2	0,8	
Ítem 3	0,8	
Ítem 4	0,9	
Ítem 5	0,8	0,4
Ítem 6	0,6	0,6
Ítem 7		0,9
Ítem 8		0,9
Ítem 9		0,9
Ítem 10		0,9

Análisis factorial en el cual se han encontrado dos factores. Se puede observar la proporción de varianza que cada ítem aporta a cada factor.

Posteriormente, se comprobó la fiabilidad de cada factor, obteniendo que el factor “expectativa-creencia” tiene una fiabilidad de $\alpha=0,88$, mientras que el factor “culpabilidad” tiene una fiabilidad de $\alpha=0,72$. Por último, la fiabilidad de la escala total fue de $\alpha= 0,88$.

Para comprobar la validez de criterio, se realizó una correlación entre las variables estudiadas, analizándose la relación existente entre las variables correspondientes a los sumativos de las escalas EJP-O-B, EUPV, EUPI y EUPM.

En primer lugar, observamos que existe una correlación positiva media, no significativa, entre la variable juego patológico y la variable internet de $r=0,30$ ($p > 0,05$).

En segundo lugar, observamos que existe una correlación positiva baja, no significativa, entre la variable juego patológico y la variable móvil de $r=0,12$ ($p > 0,05$).

En tercer lugar, observamos que existe una correlación positiva baja, no significativa, entre la variable juego patológico y la variable videojuegos de $r=0,15$ ($p > 0,05$).

En cuarto y último lugar, observamos que existe una correlación negativa alta significativa entre la variable adicción a videojuegos y la variable adicción a móvil de $r= -0,79$ ($p < 0,001$).

Por otro lado, se realizaron correlaciones por factores. El factor “expectativa-creencia” correlaciona $0,31$ ($p > 0,05$) con adicción a internet (relación positiva media no significativa), $0,26$ ($p > 0,05$) con adicción a videojuegos (relación positiva baja no significativa) y $-0,01$ ($p > 0,05$) con la adicción a móvil (relación inexistente). El factor “culpabilidad” correlaciona $0,46$ ($p > 0,05$) con adicción a internet (relación positiva media no significativa), $-0,12$ ($p > 0,05$) con

adicción a videojuegos (relación negativa baja no significativa) y 0,44 ($p > 0,05$) con adicción a móvil (relación positiva media no significativa).

Otra forma de validación se ha realizado analizando si existen diferencias de la puntuación total de la Escala de juego patológico online en hombres y mujeres. Para ello, se realizó un contraste T intergrupo, obteniéndose un valor de $T_{12}=0$, $p > 0,05$, $d=0$, por lo que se concluye que no existen diferencias significativas (Tabla 4).

Además, se ha realizado el mismo contraste T intergrupo con cada factor de la escala, no obteniéndose diferencias significativas con respecto al factor “expectativa-creencias” ($T_{12}=-0,15$, $p > 0,05$, $d=0,08$). Con respecto al factor “culpabilidad”, tampoco se obtuvo diferencias significativas ($T_{12}=0,31$, $p > 0,05$, $d=0,17$).

Tabla 4

Contraste T intergrupo por sexo

	t	Probabilidad	d de Cohen
Escala total	0	1	0
“Expectativa-creencias”	-0,15	0,88	0,08
“Culpabilidad”	0,31	0,75	0,17

Contraste T entre sexos (variable independiente) con las tres puntuaciones de la escala.

Discusión

En primer lugar, analizando los resultados observamos que la escala de Juego Patológico Online, pese a su poco número de personas, ha obtenido una fiabilidad alta, tanto si atendemos a

la escala reducida como a los dos factores que se han obtenido de ella (“expectativa-creencia” y “culpabilidad”).

En segundo lugar, en cuanto al análisis factorial, la proporción de varianza acumulada ha sido alta, pudiéndose concluir que los factores obtenidos miden de forma correcta lo que pretenden medir.

En tercer lugar, con respecto a la validez criterial, se ha observado que no se ha obtenido una correlación positiva significativa entre apostar online y las diferentes adicciones, tales como adicción al internet, adicción al móvil y adicción a los videojuegos. Tampoco se ha obtenido una correlación significativa entre cada factor y las variables de adicción. Aun estando tan ligados dichos factores entre sí, la relación entre ellas ha sido escasa. Estos datos nos hacen pensar que nuestra escala no se ajusta a la validez que se pretendía obtener, la cual debería haber mostrado una relación significativa entre la escala adicción a las apuestas online y las demás escalas de adicción a videojuegos, móvil e internet.

Por otra parte, aunque no sea objeto de esta investigación, una correlación negativa significativa sí ha sido encontrada entre videojuegos y móvil, lo cual podría tenerse en cuenta para posteriores análisis.

Asimismo, al observar la validez de contenido, ha habido seis síntomas de nueve que no se han tenido en cuenta en la escala final obtenida (EJP-O), los cuales se recogen en el DSM-V (American Psychiatric Association, 2014). Los tres síntomas que se han conservado son: “necesidad de apostar cantidades de dinero mayores”, “intento de recuperar pérdidas” y “mentir sobre el grado de implicación en las apuestas”. Por otro lado, los contenidos que han sido eliminados abarcan aspectos como: “nerviosismo/irritación al intentar abandonar las apuestas”,

“muestra de esfuerzos por abandonar, reducir o controlar las apuestas”, “tener la mente ocupada en el juego a menudo”, “apostar cuando se siente intranquilidad”, “poner en peligro la vida social, laboral o académica” y “contar con los demás para aliviar la situación financiera”. Debido a este hecho, se considera que la escala no muestra una buena base teórica que sustente la definición de juego patológico, debido a su validez de contenido baja. Por este motivo, tendrán que realizarse otros estudios para poder resolver este problema operativo, pudiendo así conseguir una escala que tenga en cuenta todos los factores que describen a un mal uso de las apuestas online.

A propósito del análisis de diferencias entre sexo en adicción a apuestas online (la cual estipulaba que existe un mayor número de hombres que mujeres que apuestan) tampoco se ha encontrado en este estudio, ni en referente a la escala total ni analizando la diferencia entre cada uno de sus factores por separado. Por tanto, se trata de un resultado que afecta a la validez criterial, ya que se considera que si las puntuaciones de la escala se ajustan a los resultados obtenidos en otros estudios (los cuales corroboran que existe diferencias entre hombres y mujeres), obtendríamos las mismas conclusiones. Sin embargo, no se han obtenido diferencias entre sexo.

En lo que respecta a las limitaciones encontradas a lo largo de esta investigación, cabe destacar, en primer lugar, que los análisis tanto cualitativos como cuantitativos no han reflejado en la escala de juego patológico gran dependencia a las apuestas online, contestando una gran mayoría de preguntas con pocos predictores del mismo. Esto refleja un sesgo en la muestra, la cual no presenta grandes índices de problemas en las apuestas online, lo que la hace poco representativa (a pesar de que la mayoría de los participantes pertenecían a un colectivo juvenil y con estudios superiores, siendo una de las poblaciones con más riesgo en padecer este tipo de

trastorno) (Abbott et al., 2004; Smith y Rupp, 2005; Schoen et al., 2007; Matthews et al., 2009; Monaghan, 2009; King et al., 2010; y Chóliz, 2016).

Por otra parte, se ha obtenido una muestra pequeña, de 14 personas. Esto ha tenido un efecto negativo, debido a que al tener una menor muestra (partiendo de que la misma no presenta adicción a las apuestas online), los datos pudieron haberse sesgado, dando resultados incorrectos que no alcanzan niveles de significación estadística. Este hecho lo vemos reflejado tanto al analizar la validez de contenido (lo que dificulta la valoración de la escala realizada al carecer de ítems representativos que explican la adicción a las apuestas online) como la validez de criterio, incidiendo en la significación de las correlaciones obtenidas.

Asimismo, el tamaño muestral ha afectado en el número de ítems analizados, los cuales han tenido que ser reducidos debido a una varianza muy pequeña en diversas preguntas, eliminando la mitad de las mismas para poder obtener una escala fiable.

En pocas palabras, todos estos errores metodológicos tendrán que ser revisados para futuras investigaciones. Deberán controlarse de mejor manera si se pretende obtener resultados más concluyentes con respecto a los valores estadísticos de la escala creada.

En conclusión, la Escala de Juego Patológico Online presenta un gran potencial a la hora de intentar medir juego patológico. Aun obteniendo una muestra poco representativa y reducida, los análisis de resultados han sido notorios, dando indicios de que la escala es buena. Por este motivo, un estudio que resuelva los problemas muestrales de esta investigación será eficaz para validar la misma, ya que se considera que puede tener gran importancia en el mundo clínico, pudiendo permitir evaluar un problema, como es el de las apuestas online, que se encuentra de forma normalizada y aceptada en la sociedad actual.

Referencias

- Abbott, M., Volberg, R. y Ronnberg, S. (2004). Comparing the New Zealand and Swedish national surveys of gambling and problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20, 237–258.
- Afifi, T. O., Cox, B. J., Martens, P. J., Sareen, J. y Enns, M. W. (2010). Demographic and social variables associated with problem gambling among men and women in Canada. *Psychiatry Research*, 178, 395–400.
- American Psychiatric Association (2014). *DSM-5: Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana.
- APA, American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Auer, M. y Griffiths, M. D. (2017). Self-reported losses versus actual losses in online gambling: An empirical study. *Journal of gambling studies*, 33(3), 795-806.
- Australasian Gaming Council. (2008). *A Database on Australia's Gambling Industry 2008/09*.
- Bednarz, J., Delfabbro, P. y King, D. (2013). Practice makes poorer: Practice gambling modes and their effects on real-play in simulated roulette. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(3), 381-395.

- Braverman, J., Tom, M. A. y Shaffer, H. J. (2014). Accuracy of self-reported versus actual online-gambling wins and losses. *Psychological Assessment*, 26, 865–877.
- Cases, J. I., Gómez, J. A., Gusano, G. y Lalanda, C. (2017). *Anuario del juego en España*. España: Estudios sobre Juego.
- Chóliz, M. (2010). Experimental analysis of the game in pathological gamblers: Effect of the immediacy or the reward in slot machines. *Journal of Gambling Studies*, 26, 249–256.
- Chóliz, M. (2016). The challenge of online gambling: the effect of legalization on the increase in online gambling addiction. *Journal of gambling studies*, 32(2), 749-756.
- Cotte, J. y Latour, K. A. (2008). Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling. *Journal of Consumer Research*, 35(5), 742-758.
- Capafons, J. et al. (2017). *D3senreda3: Guía para profesionales, buen uso de las TIC en jóvenes*. Universidad de La Laguna: Dirección General de Protección a la Infancia y a la Familia.
- DGOJ, General Directorate of Gambling Regulation. (2014). *Memoria anual 2013*. Ministerio de Hacienda. Recuperado de: <http://www.ordenacionjuego.es/es/estudios-informes>
- Dowling, N.A. y Brown, N.M. (2010). Commonalities in the psychological factors associated with problem gambling and Internet dependence. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13, pp. 437-441
- Gainsbury, S. M., Russell, A. M., King, D. L., Delfabbro, P. y Hing, N. (2016). Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior*, 63, 59-67.

- Gainsbury, S., Parke, J. y Suhonen, N. (2013). Consumer attitudes towards Internet gambling: Perceptions of responsible gambling policies, consumer protection, and regulation of online gambling sites. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 235-245.
- Gambling Commission. (2010). Survey data on gambling participation: January 2010. *Retrieved May, 24, 2010.*
- Griffiths, M. D. (1999). Gambling technologies: prospects for problem gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 15, 265–283.
- Griffiths, M. D. (2003). Internet gambling: Issues, concerns and recommendations. *Cyberpsychology y Behavior*, 6(6), 557–568.
- Griffiths, M. D. y Parke, J. (2002). The social impact of internet gambling. *Social Science Computer Review*, 20(3), 312–320.
- Griffiths, M. D., Hayer, T. y Meyer, G. (2009). Problem gambling: A European perspective. In G. Meyer, T. Hayer, y M. D. Griffiths (Eds.). *Problem gaming in Europe: Challenges, prevention, and interventions*, 19-29.
- Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R., y Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10, 27–39.
- Griffiths, M. D., Wood, R. T. y Parke, J. (2009). Social responsibility tools in online gambling: A survey of attitudes and behavior among internet gamblers. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(4), 413-421.
- Griffiths, M., & Barnes, A. (2008). Internet gambling: An online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 194–204.

- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K., y Erens, B. (2010). Gambling, alcohol consumption, cigarette smoking and health: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *Addiction Research & Theory*, 18(2), 208–223.
- Griffiths, M., Wardle, J., Orford, J., Sproston, K., y Erens, B. (2009). Socio-demographic correlates of internet gambling: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *CyberPsychology and Behavior*, 12, 199–202.
- Hing, N. y Haw, J. (2009). The development of a multi-dimensional gambling accessibility scale. *Journal of Gambling Studies*, 25, 569–581.
- Hodgins, D. C., Stea, J. N. y Grant, J. E. (2011). Gambling disorders. *The Lancet*, 378(9806), 1874–1884.
- Khazaal, Y., Achab, S., Billieux, J., Thorens, G., Zullino, D., Dufour, M., y Rothen, S. (2015). Factor structure of the internet addiction test in online gamers and poker players. *JMIR mental health*, 2(2).
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. y Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European psychiatry*, 23(3), 212-218.
- Kim, H. S., Wohl, M. J., Salmon, M. M., Gupta, R. y Derevensky, J. (2015). Do social casino gamers migrate to online gambling? An assessment of migration rate and potential predictors. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1819-1831.
- Kim, J. S. y Chun, B. C. (2005). Association of Internet addiction with health promotion lifestyle profile and perceived health status in adolescents. *Journal of preventive medicine and public health= Yebang Uihakhoe chi*, 38(1), 53-60.

- King, D. L., Delfabbro, P. H. y Griffiths, M. D. (2010). The convergence of gambling and digital media: Implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26, 175–187.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Liu, S. C., Huang, C. F. y Yen, C. F. (2009). The associations between aggressive behaviors and Internet addiction and online activities in adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 44(6), 598-605.
- LaBrie, R. A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., Schumann, A. y Shaffer, H. J. (2007). Assessing the playing field: A prospective longitudinal study of Internet sports gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 23(3), 347–362.
- Ladd, G. T. y Petry, N. M. (2002). Disordered gambling among university-based medical and dental patients: A focus on internet gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(1), 76–79.
- Ladouceur, R., Boisvert, J. M., Pepin, M., Loranger, M. y Sylvain, C. (1994). Social cost of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 10, 399–409.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American journal of Psychiatry*, 144(9).
- Matthews, N., Farnsworth, B. y Griffiths, M. D. (2009). A pilot study of problem gambling among student online gamblers: Mood states and predictors of problematic behavior. *CyberPsychology and Behavior*, 12
- McBride, J. y Derevensky, J. (2017). Gambling and video game playing among youth. *Journal of Gambling Issues*, (34).

- McBride, J. y Derevensky, J. (2009). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers. *International Journal of Mental and Health Addiction*, 7, 149-167.
- McCormack, A. y Griffiths, M. D. (2012). Motivating and inhibiting factors in online gambling behaviour: A grounded theory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 39-53.
- McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2014). An empirical study of gender differences in online gambling. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 71-88.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J. y Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(10), 591-596.
- Meyer, G., Fiebig, M., Hafeli, J. y Morsen, C. (2011). Development of an assessment tool to evaluate the risk potential of different gambling types. *International Gambling Studies*, 11, 221-236.
- Monaghan, S. (2009). Internet gambling—Not just a fad. *International Gambling Studies*, 9(1), 1-4.
- Moodie, C. (2008). Student gambling, erroneous cognitions, and awareness of treatment in Scotland. *Journal of Gambling Issues*, 21(3), 30-55.
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Parke, J. y Griffiths, M. (2007). The role of structural characteristics in gambling. In G. Smith, D. C. Hodgins, & R. J. Williams (Eds.). *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 217-249). Burlington, MA: Elsevier.

- Petry, N. M. (2006). Internet gambling: An emerging concern in family practice medicine? *Family Practice*, 23, 421–426.
- Prieto, P. (2017). *Apuntes de Psicometría*. Tenerife: Fotocopias Drago.
- Productivity Commission (2010). *Gambling, report no. 50*, Canberra.
- Sanders, W. y Peters, A. (2009). Pathological gambling: influence of quality of life and psychological distress on abstinence after cognitive-behavioral inpatient treatment. *Journal of Gambling Studies*, 25, 253–262.
- Sauvaget, A., Jiménez-Murcia, S., Fernandez-Aranda, F., Fagundo, A. B., Moragas, L., Wolz, I., ... y Real, E. (2015). Unexpected online gambling disorder in late-life: a case report. *Frontiers in psychology*, 6, 655.
- Schoen, J. E., Hughes, D., Lewis, P. A. y Marmon, R. (2007). Casino City, Inc. V U.S. Department of Justice Campus access to Internet Gambling and the First Amendment. *Journal of the International Academy for Case Studies*, 13(2), 67–82.
- Shaw, M. C., Forbush, K. T., Schlinder, J., Rosenman, E. y Black, D. W. (2007). The effect of pathological gambling on families, marriages and children. *CNS Spectrums*, 12, 615–6
- Siemens, J. C. y Kopp, S. W. (2011). The influence of online gambling environments on self-control. *Journal of Public Policy & Marketing*, 30(2), 279-293.
- Smith, A. D. y Rupp, W. T. (2005). Service marketing aspects associated with the allure of e-gambling. *Services Marketing Quarterly*, 26(3), 83–103.
- Smith, G. J. y Colin S. C. (2007), "Tensions and Contentions: An Examination of Electronic Gaming Issues in Canada,". *American Behavioral Scientist*, 51, 86-101.

- Sproston, K., Erens, B. y Orford, J. (2000). *Gambling behaviour in Britain: Results from the British Gambling Prevalence Survey*. London: National Centre for Social Research.
- Storer, J., Abbott, M. y Stubbs, J. (2009). Access or adaptation? A meta-analysis of surveys of problem gambling prevalence in Australia and New Zealand with respect to concentration of electronic gaming machines. *International Gambling Studies*, 9, 225–244.
- Tonioni, F., Mazza, M., Autullo, G., Cappelluti, R., Catalano, V., Marano, G., ... y Lai, C. (2014). Is Internet addiction a psychopathological condition distinct from pathological gambling? *Addictive Behaviors*, 39(6), 1052-1056.
- Volberg, R. A., Nysse-Carris, K. L., & Gerstein, D. R. (2006). *2006 California problem gambling prevalence survey*. National Opinion Research Center (NORC).
- Wardle, H., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volber, R., Jotangia, D., et al. (2011). *British gambling prevalence survey, 2010*. London: HMSO.
- Wood, R. T. y Williams, R. J. (2007). Problem gambling on the Internet: implications for Internet Gambling Policy in North America. *New Media & Society*, 9(3), 520–542.
- Wood, R. T. y Williams, R. J. (2009). *Internet gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options*. Final report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, ON.
- Wood, R. T., Williams, R. J. y Parke, J. (2012). The relationship between problem gambling and Internet gambling. En R. J. Williams, R. T. Wood y J. Parke (Eds.). *Routledge international handbook of Internet gambling*, pp. 200–211.

- Wood, R., Williams, R. y Lawton, P. (2007). Why do internet gamblers prefer online versus land-based venues? Some preliminary findings and implications. *Journal of Gambling Issues*, 20, 235–252.
- Wood, R.T., Gupta, R, Derevensky, J.L. y Griffiths, M. (2004). Video game playing and gambling in adolescents: Common risk factors. *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, 14 (1), pp. 77-100
- Xiuqin, H., Huimin, Z., Mengchen, L., Jinan, W., Ying, Z. y Ran, T. (2010). Mental health, personality, and parental rearing styles of adolescents with Internet addiction disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 401-406.
- Yani-de-Soriano, M., Javed, U. y Yousafzai, S. (2012). Can an industry be socially responsible if its products harm consumers? The case of online gambling. *Journal of business ethics*, 110(4), 481-497.
- Yen, J.Y., Ko, C.H., Yen, C.F., Chen, S.H., Chung, W.L. y Chen, C.C. (2008). Psychiatric symptoms in adolescents with Internet addiction: Comparison with substance use. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 62, pp. 9-16.
- Young, K. S. y Rogers, R. C. (1998). The relationship between depression and Internet addiction. *Cyberpsychology & behavior*, 1(1), 25-28.

Anexos

Colaboración con investigación

Instrucciones: Encontrarás unas preguntas sobre el uso que haces de Internet, los videojuegos, el teléfono móvil y juego patológico. No existen respuestas correctas o incorrectas, sino que todas pueden ser válidas. Intenta contestar con rapidez, sin pensar

mucho en la respuesta, contestando de forma sincera. Todos lo que respondas se usará con propósitos académicos y estadísticos, por lo que garantizamos tu anonimato a lo largo de estos cuestionarios. Te llevará aproximadamente 15 minutos.

Muchas gracias por tu colaboración.

1. Sexo

- Mujer
- Hombre
- Prefiero no decirlo
- Other:

2. Fecha de nacimiento

3. Nivel educativo.

- Nivel de educación básica (hasta la ESO).
- Nivel de educación media (hasta Bachillerato o Ciclos).
- Nivel de educación superior (Formación Universitaria).

EUPI

Lee las siguientes afirmaciones y contesta en función de lo que más se adapte a tu caso,

sabiendo que:

- Nunca: 0
- Pocas veces: 1
- A veces: 2
- Muchas veces: 3
- Siempre: 4

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, todas son válidas. Tampoco hay preguntas trampa. Asegúrate de no dejar ninguna pregunta sin contestar.

1. Siento la necesidad de invertir más y más tiempo conectado/a para sentirme satisfecho/a.

0 1 2 3 4

2. Abandono las cosas que tengo que hacer en casa para poder estar más tiempo conectado/a.

0 1 2 3 4

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

0 1 2 3 4

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

0 1 2 3 4

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

0 1 2 3 4

6. Me siento ansioso/a si no puedo conectarme a Internet durante algún tiempo.

0 1 2 3 4

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

0 1 2 3 4

EUPV

Lee las siguientes afirmaciones y contesta en función de lo que más se adapte a tu caso, sabiendo que:

- Nunca: 0

- Pocas veces: 1

- A veces: 2

- Muchas veces: 3

- Siempre: 4

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, todas son válidas. Tampoco hay preguntas trampa. Asegúrate de no dejar ninguna pregunta sin contestar.

1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.

0 1 2 3 4

2. En cuanto tengo un poco de tiempo, me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.

0 1 2 3 4

3. Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.

0 1 2 3 4

4. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.

0 1 2 3 4

5. Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el ordenador.

0 1 2 3 4

6. Me he saltado las comidas o he comido mal por quedarme jugando con los videojuegos.

0 1 2 3 4

7. He llegado a estar jugando más de cinco horas seguidas.

0 1 2 3 4

EUPM

Lee las siguientes afirmaciones y contesta en función de lo que más se adapte a tu caso, sabiendo que:

- Nunca: 0
- Pocas veces: 1
- A veces: 2
- Muchas veces: 3
- Siempre: 4

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, todas son válidas. Tampoco hay preguntas trampa. Asegúrate de no dejar ninguna pregunta sin contestar.

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

0 1 2 3 4

2. Dedico más tiempo del que quisiera a usar el móvil.

0 1 2 3 4

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

0 1 2 3 4

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

0 1 2 3 4

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

0 1 2 3 4

6. Si se me estropeará el móvil durante un período largo de tiempo y tardaran en arreglarlo, me encontraría mal.

0 1 2 3 4

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

0 1 2 3 4

EJP-O-A

Lee las siguientes afirmaciones y contesta en función de lo que más se adapte a tu caso.

Las opciones varían según la pregunta que debas contestar, por lo que tendrás que analizarlas con detenimiento.

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, todas son válidas. Tampoco hay preguntas trampa. Asegúrate de no dejar ninguna pregunta sin contestar.

1. ¿Has oído hablar alguna vez de las apuestas online? En caso afirmativo, selecciona donde.

- No, nunca.
- Amigos o familiares.
- Televisión.
- Internet.
- Other:

2. ¿Conoces alguna de las siguientes webs de apuestas online? En caso afirmativo, señala cuáles de ellas.

- No conozco ninguna.
- Bet365.
- William Hill.
- Sportium.
- Betfair.
- Bwin.
- Sport888.
- Other:

3. ¿Alguna vez has sentido interés en hacer alguna apuesta online?

- No, nunca
- Alguna vez.
- Muchas veces.
- Casi siempre.

4. ¿Tus amigos han apostado alguna vez?

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

5. ¿Crees que es divertido o debe ser divertido hacer apuestas online?

- No.
- No sé.
- Quizás sí.
- Sí, mucho.

6. ¿Te gustaría hacer apuestas online?

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

7. ¿Crees que es peligroso hacer apuestas online?

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

8. ¿Alguna vez te han presionado tus amigos para que apuestes online?

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

9. ¿Alguna vez has apostado?

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

EJP-O-B

En caso de que hayas apostado alguna vez, por favor, responde a las preguntas que se presentan a continuación.

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 ganado 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?

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

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

- No.

- Sí.

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

- No.
- Sí.

9. ¿Te has sentido muy contento/a, eufórico/a, después de haber apostado?

- No.
- Sí.

10. ¿Apuestas habitualmente cuando las cosas no salen como tú quieres?

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

12. ¿Piensas frecuentemente en tu próxima apuesta?

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

20. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar? Si es así, especifica la cantidad de dinero.

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

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

24. ¿Te has sentido ansioso/a o irritable cuando no puedes dejar de apostar?

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

26. ¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, quedar con amigos, trabajar o estudiar por estar apostando?

- No.
- Sí.

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

- No.
- Sí.

¡Muchas gracias por tu colaboración!

EJP-O-B (14 ítems)

1(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(2). ¿Cuánto dinero has ganado con las apuestas online? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso.

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

3(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(4). ¿Cuántas horas dedicas a hacer apuestas a la semana?

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

5(5). ¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente?

- No.
- Sí.

6(6). ¿Has pensado alguna vez: "la próxima vez seguro que gano"?

- No.
- Sí.

7(7). ¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio?

- No.
- Sí.

8(8). ¿Te has sentido culpable después de haber apostado?

- No.
- Sí.

9(9). ¿Te has sentido muy contento/a, eufórico/a, después de haber apostado?

- No.
- Sí.

10(13). ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas?

- No.
- Sí.

11(14). ¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar?

- No.
- Sí.

12(16). ¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero?

- No.
- Sí.

13(17). ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado?

- No.
- Sí.

14(19). ¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores?

- No.
- Sí.