



¿ESTAMOS ACTUANDO ANTE LAS ADICCIONES ONLINE?

ANÁLISIS DESCRIPTIVO DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA Y APUESTAS ONLINE EN UNA MUESTRA DE ADOLESCENTES MADRILEÑOS

Trabajo Fin de Máster

**Máster Universitario en Formación del Profesorado
Especialidad Orientación Educativa**

Presentado por:

D^{ña} CRISTINA PEREDA FONT

Dirigido por:

Dr. HÉCTOR DEL CASTILLO FERNÁNDEZ

Alcalá de Henares, a 12 de septiembre de 2019



Índice

Resumen	3
Introducción	4
Objetivos.....	7
Estado de la cuestión y fundamentación teórica.....	8
El estudio	25
El contexto	25
Personas relacionadas con la investigación	28
Recogida de datos	29
Análisis de la información	32
Los resultados	34
Resultados finales y conclusiones	78
Limitaciones del estudio	85
Recomendaciones para futuros estudios.....	85
Plan de acción	86
Bibliografía.....	92
Apéndices.....	96
A. CUESTIONARIO.....	96
B. CUESTIONARIOS UTILIZADOS.....	99
C. INCURSIÓN DE LOS ÍTEMS EN EL CUESTIONARIO	108

Resumen

El uso de videojuegos en línea y apuestas online son una práctica extendida en nuestros jóvenes en la actualidad que, debido a su abuso, ha derivado en una problemática social, como así se ha estado advirtiendo desde hace más de una década. Por ello, existe la necesidad de educarles en el uso responsable y saludable de Internet y las nuevas tecnologías.

Se ha realizado un estudio descriptivo. La muestra está constituida por 263 estudiantes de 3º E.S.O a 1º Bachillerato pertenecientes a un instituto de enseñanza pública madrileño, a los cuales se les aplicó un cuestionario autoadministrado de elaboración propia en formato papel. Los resultados se analizaron por frecuencias simples y combinadas a través del programa estadístico Statistics Package for Social Sciences (SPSS 22). La distribución de la muestra en cuanto al género no presentó diferencias significativas, siendo el 47,3% hombres y 52,7% mujeres. En cuanto a la edad, el rango fue de 13 a 19 años, siendo la media de 16.

Un 87,8% de la muestra utiliza los videojuegos en la actualidad (46,6% varones y 41,2% mujeres), contando con un 7,1% de jugadores de videojuegos en línea con problemas potenciales y un 3% con problemas severos. Las diferencias de género residen en la frecuencia de uso, superior en los varones, así como las horas invertidas. Los motivos por los cuales juegan son por diversión y como modo de distracción; además los chicos lo hacen también porque les hace sentir bien, para olvidar las preocupaciones y relajarse. Por otro lado, el 26,4% ha apostado en el último año (14,8% varones y 11,7% mujeres), contando con un 11,6 % de jugadores que podrían estar desarrollando o tener ya instaurada algún tipo de problemática al respecto y un 5,8% que muy probablemente ya la estaría presentando. Se pone de manifiesto que ambas prácticas son típicamente masculinas y por ende que las problemáticas asociadas las padecen mayoritariamente los varones.

Los resultados de este estudio sugieren que es primordial proponer acciones preventivas para los jóvenes en relación al juego online, así como concientizarles acerca del riesgo que conlleva esta práctica, ya que puede repercutir en problemas de salud, psicosomáticos y acarrear un gran número de complicaciones sociales, personales, educativas y familiares. Estas acciones preventivas deberán llevarse a cabo desde las administraciones públicas, centros escolares y familias. Como programas de interés mencionar el PIPATIC y el programa de prevención de la adicción al juego de Ludens. Desde nuestro rol profesional podremos tomar acciones en los dos últimos ámbitos, principalmente en el entorno escolar.

Palabras claves: videojuegos online, apuestas online, juego problema, adolescencia, prevención.

Are measures being taken to deal with addictions online? Descriptive analysis of the use of online videogames and gambling in a sample of adolescents from Madrid.

Keywords: online videogames, gambling, problem gambling, adolescence, prevention.

Introducción

En el presente Trabajo de Fin de Máster (TFM), perteneciente al Máster Universitario en Formación al Profesorado, se ha realizado un estudio sobre la prevalencia de juego problema en una muestra de estudiantes de Educación Secundaria y Bachillerato de un instituto público de Madrid, situado en el barrio de San Blas-Canillejas.

Entre los factores que han llevado a plantear este tema se encuentran la creciente proliferación de noticias en prensa referente a casos de escolares donde han llevado el juego al extremo, dejando así apartadas otras áreas de su vida, como las relaciones familiares, sociales, actividades de ocio que antes llevaban a cabo, e incluso en casos más extremos básicas de la vida diaria, entre las que se encontraría la higiene personal, alimentación o hábitos de sueño. Esto hace que pongamos el foco en, entre otros, el tipo de educación en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) que se lleva a cabo desde la escuela, la permisibilidad de los padres en cuanto al uso de las nuevas tecnologías, el control que hacen de ellas, los programas preventivos promovidos por las administraciones públicas, la accesibilidad de los jóvenes a páginas de apuestas exclusivas para adultos, etc. Además, tiene gran repercusión en el ámbito académico, nuestro futuro campo de trabajo, puesto que el dedicar un tiempo excesivo a los videojuegos les merma el dedicado a las tareas escolares y el estudio. Por todo ello, el tema planteado no carece de importancia, sino que se convierte en una de las mayores problemáticas a las que nos enfrentaremos en la actualidad, una era en la que la tecnología y dispositivos con acceso a internet están al alcance de todos, especialmente los escolares desde una edad temprana.

La idea fue también motivada tras recibir docencia en una asignatura, perteneciente al Máster Universitario en Psicología General Sanitaria, donde uno de los temas tratados fue el juego patológico y ver la alta prevalencia del mismo en menores de edad, superior a la media de población adulta. Los datos fueron sorprendentes, sólo relacionados con las apuestas, pues entendemos que los menores de edad no tienen permitida la entrada a salas de juego, por lo que la mayoría de sus conductas estarían relacionadas con las máquinas tragaperras de los bares, donde hay un menor control de uso, y las apuestas online, donde pueden falsear su edad de nacimiento para tener acceso. Además, durante la realización de las prácticas pertenecientes al presente máster en Formación al Profesorado en un instituto, centro del que se ha obtenido la muestra, pude comprobar cómo había casos de estudiantes que acudieron al Departamento de Orientación, motivados por sus padres y/o profesores, por dicho problema. También, como ya se ha dicho, tras la lectura en prensa y visionado en medios de comunicación de casos donde la adicción a los videojuegos era clara, y que abrieron el debate de ser considerado un verdadero trastorno mental al nivel de otras adicciones. Como ejemplo, se encuentra el caso de una niña de nueve años de Reino Unido que tuvo que ser ingresada en un centro de rehabilitación debido a su adicción a *Fornite*, la cual llegaba a jugar a escondidas de sus progenitores hasta 10 horas al día, había utilizado sus tarjetas de crédito para comprar mejoras para el juego, abandonó sus actividades extraescolares deportivas e incluso llegó a miccionarse encima para no tener que parar su juego. También, el estudio ha sido motivado tras charlas con familiares y amigos, expresamente un familiar docente de matemáticas en un instituto de la Comunidad de Madrid, según el cual las apuestas estaban ampliamente extendidas en sus escolares y le realizaban preguntas con la intención de poder controlar su juego, un control ilusorio, o comprobar cómo alguno de ellos pudieran hacer un uso excesivo de ciertos juegos, como *Candy Crush* o *Pokémon Go*, que si bien no son del tipo aquí analizado pueden ocupar un gran lugar en la cotidianidad de las personas.

En cuanto a la relación del estudio con la práctica docente, decir que su utilidad es incuestionable, más tratándose de la orientación escolar nuestro ejercicio, puesto que se deben considerar todos aquellos factores, tanto externos como internos, que pudieren afectar al rendimiento escolar y vida académica en general. Es más que seguro que nos enfrentemos a casos en los que un uso inadecuado de los videojuegos y/o apuestas en línea estén interfiriendo notablemente en la andadura escolar de algunos menores, así como causando otros problemas en su área familiar o social, abandono de otras actividades placenteras y hobbies; o al contrario, conocer los motivos que llevan a los adolescentes a jugar, problemas en el entorno familiar o social, por ejemplo, que sean la base para refugiarse en el juego. Por ello, informarse al respecto para saber detectar posibles casos, así como conocer la prevalencia, no tanto en nuestro centro de trabajo sino en general, como un problema que pudiere darse, para así promover programas de prevención en las aulas por agentes externos especializados, será de gran valía en dicho campo profesional.

Destacar que se ha mencionado *uso inadecuado* y no adicción, puesto que además de no poder determinar si existen verdaderas adicciones debido al alcance del estudio, no todos los adolescentes que jueguen a videojuegos en línea sufrirán algún trastorno por ello, al igual que no todas las personas que consumen alcohol desarrollan alcoholismo, pero no por ello son desdeñables las posibles repercusiones que de un abuso o uso excesivo pudieren derivarse.

El trabajar en nuestros centros el buen uso de la tecnología y los peligros que pueden aparecer, por ejemplo, prácticas de riesgo en la red como la sextorsión, phishing, grooming, slapping, ciberbullying, redes sociales y la propia adicción a los videojuegos, debería ocupar un lugar desde los primeros años de escolarización, puesto que la edad a la que los menores tienen acceso a la red es cada vez menor. Incorporando estas temáticas de manera transversal tendría mayor calado en los estudiantes, o en asignaturas específicas como informática o educación en valores, en la segunda de ellas para ciberbullying o redes sociales, por ejemplo, pero talleres como los llevados a cabo en el caso del tabaco, alcohol, educación afectivo-sexual, son de igual modo un buen recurso.

Se partirá haciendo un análisis de la bibliografía existente sobre el tema de estudio, el juego problema en adolescentes, específicamente debido al uso de videojuegos en línea y apuestas online, seguido del análisis de los resultados obtenidos, para a partir de ellos considerar si es necesaria la inclusión de programas de actuación en las aulas. Para ello se considerarán programas de actuación existentes, que nos permitan realizar un programa de prevención o intervención en las aulas, dependiendo de los resultados obtenidos en relación al grado de juego presentado.

Los datos obtenidos tras la aplicación del cuestionario en ningún momento nos servirán para realizar un diagnóstico, al igual que tampoco se trata de un instrumento de screening, pues carece de validación, sino que nos servirá para obtener datos de relevancia en torno a las conductas de juego mencionadas. Además, se ha llevado a cabo de forma anónima para paliar los efectos negativos que la evaluación pudiese conllevar, abogando por una cumplimentación más sincera del mismo, por lo que los resultados obtenidos se analizarán globalmente, dividiendo la muestra de estudio tan sólo por el curso en el que se encuentran, género, edad y las respuestas obtenidas.

Se parte de la **hipótesis** de que *los escolares presentarán una gran tasa de conductas problemáticas en relación al juego, específicamente en relación a los videojuegos y apuestas online, por considerarlo una problemática de la sociedad actual, debido al alto nivel de dependencia creada y su accesibilidad*. Por ello, se pretende demostrar la necesidad de una educación al respecto a través de la implantación de programas específicos de “juego responsable” en las aulas.

Se espera comprobar o refutar esta hipótesis inicial al finalizar la investigación y tras el análisis de datos obtenidos previa aplicación de un cuestionario de elaboración propia desarrollado para tal fin sobre el uso de videojuegos y apuestas en línea. Referente a este instrumento de evaluación, nos hemos servido para su creación de diferentes instrumentos de medida validados, así como preguntas de corte general referentes a variables sociodemográficas. Dicho instrumento, aunque es de valor para el objetivo del presente estudio, no podría ser utilizado para arrojar datos en relación a posibles adicciones, pues no ha sido creado ni está validado para tal fin, pero debido a su amplitud en cuanto al rango de información solicitada nos provee de una cantidad considerable de datos con los que trabajar.

La propuesta, por tanto, sería analizar los datos obtenidos a partir de dicho cuestionario de evaluación para justificar la necesidad de incorporar programas de prevención en las aulas referente a la creciente conducta de juego en los jóvenes, para así evitar que se desarrollen patrones de juego excesivos, paliar los efectos negativos que de un uso excesivo de estos recursos puedan estar presentando, así como prevenir problemas futuros de mayor calibre.

Además, se espera obtener otros datos, algunos de ellos similares a los de estudios anteriores, como pudieren ser que los varones tengan mayor prevalencia que las mujeres tanto de juego en línea como apuestas online. También, que la conducta de juego de los padres influya en la de sus hijos, que aquellos que mantengan peores relaciones en el domicilio familiar opten por realizar mayores conductas de riesgo, entendidas éstas en el caso que nos concierne como la evasión en el juego, o que los que dediquen un mayor tiempo al juego rindan peor académicamente, comparado este caso con las repeticiones y no con el boletín de notas, pues no se identificaron los cuestionarios. También se quiere comprobar si el uso abusivo de videojuegos en línea puede conllevar a realizar juegos de azar online, como si de un fenómeno de escala se tratase, y, por tanto, si existe relación entre los jugadores problema de un tipo de juego y otro.

Por último, decir que son escasos los estudios que han investigado sobre los motivos que llevarían a los adolescentes a jugar, y por ende que harían más probable el desarrollo de problemas relacionados con el juego. Por tanto, el presente trabajo podría aportar más datos de los existentes para su estudio, aunque debido a las características de la muestra y diseño de la investigación, como se comentará más adelante, los resultados no se pudieren generalizar. Aún así, su valía no es despreciable, pues podría apoyar la existencia de la adicción a los videojuegos en línea como un trastorno de la conducta adictiva, adicción que fue incorporada en la última revisión del manual diagnóstico DSM-5 (2013) y que requiere de la necesidad de seguir investigando al respecto.

Objetivos

El **objetivo general** de esta investigación es demostrar la existencia de un uso problema de los videojuegos y apuestas online en los jóvenes en la actualidad y la necesidad de implementar en las aulas programas de prevención de estas conductas problemáticas, tanto específicos como de manera transversal, así como educar en el buen uso de las TICs en general.

Debido a que es una investigación cuantitativa podremos obtener datos de la muestra seleccionada, no pudiendo extrapolarlos puesto que no se ha recabado información de diferentes contextos educativos, y los resultados pudieran variar considerablemente dependiendo del mismo. No por ello la información obtenida será desdeñable, nos puede arrojar información de relevancia a la hora de hacer un análisis de las necesidades que presenta el centro específico de estudio, además de llevarlo a cabo en otros entornos si detectan problemas de la misma índole.

Además, tras contrastar esta información con los resultados de otras investigaciones en la misma línea de trabajo, en las cuales nos apoyaremos, podremos observar si se repiten las mismas condiciones de modo que se pueda extender el campo de actuación y población en futuras investigaciones.

Por tanto, los **objetivos específicos** que se pretenden abordar con esta investigación son los siguientes:

- Conocer la prevalencia de posibles casos de juego problema para intervenir al respecto, ya sean debidos al uso de videojuegos en línea o apuestas online. Es de importancia en tanto y cuando arrojaría información sobre posibles adicciones a los videojuegos en línea y apuestas online, o juego problemático de las mismas prácticas, lo que avalaría la necesidad de dotarles de la atención y el tratado que requieren.
- Conocer qué tipo de conducta adictiva, juego o apuestas online, es más común entre los adolescentes y si existe una relación entre ambas, pudiéndose así plantearse si se trata de un fenómeno de escalada; el abuso de los videojuegos en línea como una puerta a otras conductas de riesgo en el entorno online.
- Conocer los motivos que llevan a los adolescentes a jugar, entendiendo que será de mayor análisis cuando los mismos sobrepasen el espectro del entretenimiento, una de las características de mayor peso para discernir entre el uso lúdico o problemático.
- Analizar y establecer hipotéticas correlaciones entre el uso de videojuegos y apuestas en línea, variables sociodemográficas y el juego, motivos por los que se juega y el juego mismo, etc., así como edades de prevalencia mayor o diferencias por género. En definitiva, obtener los mayores datos posibles que permitan establecer un perfil del jugador problema.
- Esbozar diferentes propuestas de intervención basadas en los resultados obtenidos.

La finalidad última del trabajo es doble: por una lado a nivel descriptivo, pues la información recogida proporcionará un acercamiento y mejor conocimiento de la realidad, siempre teniendo en cuenta que se trata de un contexto específico de estudio, y, a nivel aplicado, los resultados

arrojados harán que se puedan establecer recomendaciones concretas para ese grupo de escolares, recomendaciones que se plasmarán en estrategias de prevención y control avaladas empíricamente.

Debido a la posible presencia de un tanto por ciento de los escolares que presenten un juego problemático, independientemente de que este dato fuese o no significativo, se considera proponer un plan educativo sobre los juegos de azar y videojuegos online, equiparándolo a las medidas que ya se llevan a cabo en otras temáticas, como el alcohol o el tabaco.

No sólo serían receptores de este plan los adolescentes, sino de igual e incluso mayor relevancia sería el trasladar la información a sus familias. Sería, por tanto, conveniente realizar talleres para padres, no sólo en los institutos sino desde la educación primaria, pues los progenitores serán el nexo de unión entre sus hijos y la tecnología. Para velar por la protección del menor los padres deben ser conscientes de los riesgos a los que se pueden exponer y enfrentar sus hijos y hacer un buen uso del control parental de los dispositivos tecnológicos, en especial tablets y teléfonos móviles, pues los menores tienen acceso a ellos precozmente.

De sus resultados podremos comprobar si nuestro grupo presenta problemas con el juego y desarrollar un programa de intervención para tal fin, con el objetivo de revertir las consecuencias que está provocando actualmente en su día, como pudiese ser la disminución del rendimiento académico, o fomentar relaciones familiares saludables y alternativas de ocio. No sólo nos interesa conocer la existencia de casos problema, sino aquellos que si bien no les está interfiriendo en sus actividades y relaciones diarias debido a su abuso podrían desarrollar patrones de dependencia futura, y así implantar programas de prevención. Estos serían los más interesantes en el ámbito académico, puesto que en el caso de verdaderas adicciones nuestro ámbito de trabajo es limitado, requiriendo de ayuda psicológica especializada.

Estado de la cuestión y fundamentación teórica

Los aspectos principales sobre los que se fundamentará este trabajo serán, por una lado, hacer un análisis del uso problemático de los videojuegos y las apuestas online, sirviéndonos como base de estudios anteriores y publicaciones relacionadas con ambos temas de investigación, y por otro obtener información sobre programas de prevención e intervención llevados a cabo en los centros de enseñanza obligatoria, o programas que si bien no han sido diseñados específicamente para esta población pudiesen adaptarse e implantarse en las aulas.

El primero de los aspectos es el que ocupará el grueso del trabajo, pues es el principal tema de investigación. Algunos de sus aspectos principales serían conocer la prevalencia de jugadores en línea y apuestas online en la actualidad, las motivaciones que llevan a los adolescentes a jugar, esbozar un perfil del jugador, establecer diferencias en cuanto al género en ambas conductas, analizar en la muestra que nos concierne si existen relaciones entre el juego paterno y propio, cantidad de dinero recibido y apuestas realizadas, relaciones familiares y conductas de riesgo, etc., así como definir las actividades a las que nos referimos y comentar sus características particulares, para así acotar la problemática de estudio.

Las bases de datos en las que se ha realizado la consulta han sido las elaboradas por la Universidad de Alcalá, al pertenecer a la misma en el momento actual debido a estar cursando el presente estudio de postgrado. Se han recopilado y revisado una serie considerable de artículos,

tanto aquellos directamente relacionados como los que puedan suponer una contribución para el contexto, la metodología o la posible comparación, así como permitan completar una visión más global del tema tratado. Además, aunque el ámbito de estudio es España, se han revisado investigaciones referentes al tema proveniente de otros países, datos que no han sido incluidos por diferir el contexto cultural con el que han de compararse los datos. De los estudios realizados sólo se han tenido en consideración aquellos llevados a cabo en España, como se ha dicho, para salvaguardar la brecha cultural y social que nos pudiere separar de otros países y así poder hacer una comparativa más adecuada de nuestros resultados, comparativa tomada con cautela, pues aunque los sujetos de estudio provengan del mismo país, siempre habrá diferencias socioeconómicas, culturales, educativas, etc., debido a las diferencias de lugar de residencia y educación familiar.

Las consultas realizadas en las bases de datos han sido a través de una búsqueda simple y sin límite de fecha de publicación, aunque se ha prestado especial atención a la documentación de los últimos años. Los términos o descriptores elegidos para la búsqueda han sido: *adicción, adolescentes, juego online, apuestas, apuestas online, apuestas en línea, videojuegos*, combinando los mismos en diferentes búsquedas, puesto que son dos los temas de estudio, así como para intentar no descartar ninguna publicación. No todos los resultados han sido incluidos en la bibliografía, por no obtener información de relevancia y al no estar relacionados muchos de ellos con el tema de estudio. No se han considerado otros descriptores como *conductas de riesgo, consumo de información, internet, TICs*, etc. porque son términos genéricos que englobarían otros temas de estudio, intentando acotar el número de resultados posible.

A continuación, se presentará la bibliografía sobre cada uno de los temas dividida por apartados.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Las TICs, presentes en todos los ámbitos de nuestro día a día, han supuesto rápidos e importantes cambios en nuestra sociedad, ejerciendo especialmente influencia en los niños y adolescentes, colectivo sensible al entorno social, donde la tecnología es un elemento importante e imprescindible en sus vidas (Machargo, Luján, León, López y Martín, 2003). Según Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy (2007), los adolescentes “han encontrado en la tecnología un medio de relación, comunicación, aprendizaje, satisfacción de la curiosidad, ocio y diversión”, y es por ello que se hace necesario analizar las consecuencias que puede tener su uso en su desarrollo, especialmente en el proceso de sociabilización, pues influirá en comportamientos, actitudes y adquisición de la identidad personal (Levis, 2002).

Además, hay que tener en cuenta que también entrañan ciertos peligros debidos a su uso inadecuado, excesivo o sin control, entre ellos su potencial adictivo, siendo los adolescentes, según Talarm (2007), uno de los grupos de mayor riesgo a la hora de convertirse en ciberadictos debido al momento evolutivo en el que se encuentran, necesidad de experimentación, búsqueda de la propia identidad, impulsividad, baja percepción de riesgo, búsqueda de la inmediatez, etc., así como el manejo que tienen de las tecnologías (Mabres, 2008) y tratarse del colectivo que las utiliza en mayor medida (Labrador y Villegas, 2010). Hay autores que señalan el impacto en los más jóvenes, tanto psicológico como conductual, como alteraciones comportamentales, falta de

control de impulsos, culpabilidad, aislamiento, conflictos familiares o disminución del rendimiento académico (Rial *et al.*, 2014).

Casi hace 20 años, Prensky (2001) se refirió con el término *nativos digitales* a aquellos jóvenes usuarios habituales de tecnologías, las cuales forman parte integral de sus vidas, aprenden de la información ofrecida, la crean o difunden. Este avance tecnológico ha ocasionado nuevos hábitos a los que adaptarse y está cambiando la percepción que de la realidad tenemos, mediada en gran medida por los medios de comunicación y tecnologías de la información en general (Fandos, Pérez y Aguaded, 2013).

Griffiths (1997) entiende por adicciones tecnológicas aquellas que implican la interacción hombre-máquina, dividiéndolas en pasivas (televisión) y activas (Internet, móvil y videojuegos). En una búsqueda de conductas o síntomas típicos de esta posible adicción, señala la importancia de seis aspectos claves en toda adicción (Griffiths, 2005): Relevancia de la actividad adictiva; alteración del estado de ánimo; tolerancia; síntomas de abstinencia; conflicto interpersonal o con otras actividades; y recaída. Aunque se tendrán que tener de referencia estos criterios comunes a cualquier adicción, lo idóneo sería buscar identificadores específicos para cada una de las conductas de adicción a la tecnología, pues, por ejemplo, es de suponer que serán diferentes según se trate de videojuegos, teléfono móvil o televisión (Labrador y Villegas, 2010). Con anterioridad, diversos autores encontraron los mismos síntomas, siendo los tres nucleares la incapacidad de control, dependencia psicológica (*craving* y focalización atencional) y efectos adversos en los ámbitos personal, familiar y/o social de la persona (Echeburúa, 1999; Griffiths, 2000; Washon y Boundy, 1991). Otros síntomas frecuentes son la tolerancia y abstinencia, modificación del estado de ánimo (por ejemplo, tensión antes de llevar a cabo la conducta, alivio, euforia y trance en el transcurso de la misma e irritabilidad si no es posible realizarla), negación, ocultación y/o minimización de la actividad que se está llevando a cabo, el tiempo dedicado a la misma, etc., sentimientos de culpa y disminución de la autoestima y riesgo de recaída y de reinstauración de la adicción (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2007).

Labrador y Villegas (2010) constataron que las nuevas tecnologías generan conductas similares a las de las adicciones establecidas, como la relajación que produce su uso o el malestar producido si no puede utilizarse, y que, por regla general, a mayor edad mayor percepción de riesgo, pues identifican mejor los efectos negativos del uso que están haciendo. Esta correlación es positiva para el uso de internet y móvil y, por el contrario, en relación a los videojuegos y televisión es negativa. Además, en este estudio, de entre todos los tipos analizados los videojuegos eran los percibidos en menor medida como generadores de problemas. Aún así, los resultados muestran una correlación positiva entre el tiempo que dedican y la percepción de problemas, cuanto más las usan más problemas consideran que podría generarles. Por tanto, en nuestro caso los adolescentes mayores debieran reportar menores puntuaciones en el cuestionario administrado, ¿llevan a cabo estas conductas con menor frecuencia o su percepción hace que subestimen su uso?, presumiblemente será un compendio de ambas, pero no se podría determinar con rotundidad.

Respecto a los motivos por los cuales el adolescente se siente atraído por Internet, están el efecto desinhibidor del anonimato y ausencia de contacto visual (King, 1996), lo que permite expresarse y hablar de temas que presencialmente pudieran resultar más difíciles, ocultar la vergüenza y hacer surgir las intimidades de su mundo interno, así como enmascarar la identidad personal, lo que puede provocar sensaciones placenteras, disminuir el aburrimiento, tensión, depresión y ansiedad (Fiel, 2001), el poder estar en contacto con su grupo de iguales las 24 horas

del día al mínimo coste, ya sean amigos o desconocidos y ser tenido en cuenta (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2006).

El uso excesivo de Internet puede ser un peligro para el adolescente, y se convertiría en problemático cuando el tiempo de conexión afecta al normal funcionamiento de las actividades de la vida diaria, presentando estados de somnolencia, alteración del estado de ánimo o reducción de las horas dedicadas al estudio u otras obligaciones (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2007). Mabres (2008) considera que la intensidad de los síntomas aumenta gradualmente y que los más frecuentes en adolescentes que pasan muchas horas en Internet serían los siguientes: Pasar muchas horas conectado; perder la noción del tiempo; incapacidad de interrumpir la conexión y una gran irritabilidad cuando ha de hacerlo; descuidar el cuidado personal, hábitos de sueño y alimenticios; utilizar Internet para obtener satisfacción inmediata y huir de los problemas; focalización en la realidad virtual en detrimento de otras cosas; y fracaso escolar y/o abandono de los estudios.

En algunos casos se ha considerado la frecuencia o duración del uso determinante para establecer si se trata de un problema adictivo, pero se ha demostrado que este criterio no es suficiente. Hay autores que señalan que cualquier conducta normal puede llegar a ser patológica en función de su intensidad, frecuencia o cantidad de dinero que se invierta en su realización, así como del grado de interferencia que cause en las relaciones familiares, sociales y/o laborales de la persona que la lleva a cabo (Echeburúa, de Corral y Amor, 2005; en Labrador y Villegas, 2010).

No todas las aplicaciones de Internet tienen la misma capacidad adictiva, siendo los videojuegos en línea los que cuentan con un mayor poder adictivo debido al alto grado de comunicación, al tipo de interacción con el ordenador y a la rapidez de la respuesta. Los motivos que llevan a los adolescentes a jugar son variados, encontrando entre ellos la práctica de estrategias en un entorno virtual libre de consecuencias reales; su comodidad, accesibilidad, novedad y economía; influencia que tienen sobre la autoestima, confianza en uno mismo y capacidad de superación; su intensidad y rapidez, lo que les hace estimulantes. Esta novedad es según Estallo (1995) la que atrae al adolescente en un primer momento, pero pasada ésta la conducta remitirá espontáneamente o con ayuda familiar en la mayoría de los casos. Aún así, muchos adolescentes experimentan las consecuencias negativas de un uso excesivo durante un período de su vida, como disminución del rendimiento escolar y las relaciones sociales y aparición de tensiones familiares, y llevan a cabo conductas propias de la adicción, como esconder a las familias el alcance de los videojuegos, pérdida de control, de la noción del tiempo y obsesión por un juego concreto (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2007).

En cuanto al género, existen grandes diferencias en cuanto al uso de videojuegos, actividad de interés para los chicos, donde poner de manifiesto sus habilidades, imaginación y competitividad, mientras que las chicas están más interesadas en otras tecnologías como el móvil (Malo y cols., 2005), los chats y el correo electrónico (Figuer y cols., 2005) o más actualmente las redes sociales.

DSM-5

En el año 2013 se incluyó el Trastorno por Juego en Internet (*Internet Gaming Disorder*) en la sección III, reservada a las condiciones que requieren de mayor estudio, del DSM-5 (APA, 2013), entendiéndose éste como el juego en internet sin apuestas (Carbonell, 2014). Si se llevan a cabo apuestas estaríamos hablando de Juego patológico (*Gambling Disorder*), del cual hablaremos más adelante. Así, se empezó a dar un reconocimiento a la adicción a los videojuegos en línea, la cual antes no tenía cabida. En dicho manual se enumeran una serie de criterios diagnósticos para esta adicción no tóxica, que serían (Figura 1): *craving*; aparición de sintomatología al dejar de jugar, como irritabilidad al interrumpir el juego; tolerancia, necesitando cada vez tiempos mayores de juego con la intención de mejorar en el mismo, e intentos de control fallidos; pérdida de intereses más allá del juego; uso excesivo y continuado, a pesar de que los videojuegos estén generando una problemática importante; riesgo de las relaciones significativas debido al tiempo invertido en el juego; se usan los videojuegos para escapar o evitar estados emocionales negativos (Torres-Rodríguez y Carbonell, 2015). Estos criterios habría que adaptarlos para cada una de las formas virtuales de adicción, pues al no ser comparables los diferentes usos que se pueden dar en Internet, no existen criterios totalmente definidos y homogeneizados (Peris, Maganto y Garaigordobil, 2018).

Trastorno de juego por internet

Criterios propuestos

Uso persistente y recurrente de internet para participar en juegos, a menudo con otros jugadores, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo tal y como indican 5 (o más) de los siguientes en un período de 12 meses:

1. Preocupación con los juegos de internet. (El individuo piensa en actividades de juego previas o anticipa jugar el próximo juego; internet se convierte en la actividad dominante de la vida diaria.)
Nota: Este trastorno es diferente de las apuestas por internet, que se incluyen dentro del juego patológico.
2. Aparecen síntomas de abstinencia al quitarle los juegos por internet. (Estos síntomas se describen típicamente como irritabilidad, ansiedad o tristeza, pero no hay signos físicos de abstinencia farmacológica).
3. Tolerancia (la necesidad de dedicar cada vez más tiempo a participar en juegos por internet).
4. Intentos infructuosos de controlar la participación en juegos por internet.
5. Pérdida del interés por aficiones y entretenimientos previos como resultado de, y con la excepción de los juegos por internet.
6. Se continúa con el uso excesivo de los juegos por internet a pesar de saber los problemas psicosociales asociados.
7. Ha engañado a miembros de su familia, terapeutas u otras personas en relación a la cantidad de tiempo que juega por internet.
8. Uso de los juegos por internet para evadirse o aliviar un afecto negativo (p. ej., sentimientos de indefensión, culpa, ansiedad).
9. Ha puesto en peligro o perdido una relación significativa, trabajo u oportunidad educativa o laboral debido a su participación en juegos por internet.

Nota: Sólo se incluyen en este trastorno los juegos por internet que no son de apuestas. No se incluye el uso de internet para realizar actividades requeridas en un negocio o profesión; tampoco se pretende que el trastorno incluya otros usos recreativos o sociales de internet. De manera similar se excluyen las páginas sexuales de internet.

Especificar la gravedad actual:

El trastorno de juego por internet puede ser leve, moderado o grave, dependiendo del grado de disrupción de las actividades habituales. Los individuos con trastorno de juego por internet menos grave pueden presentar menos síntomas y menor alteración en sus vidas. Aquellos con un trastorno de juego por internet grave dedicarán más horas al ordenador y tendrán una mayor pérdida de relaciones o de oportunidades laborales o escolares.

Subtipos

Hasta la fecha no se han investigado bien los subtipos del trastorno de juego por internet. El trastorno de juego por internet a menudo implica juegos de internet concretos, pero también podrían estar implicados juegos de ordenador que no sean por internet, aunque se ha investigado menos acerca de estos últimos. Es probable que los juegos preferidos varíen a lo largo del tiempo a medida que se desarrollan y popularizan juegos nuevos, y no está claro si los comportamientos y las consecuencias asociadas al trastorno de juego por internet varían en función del tipo de juego.

Figura 1. Criterios diagnósticos propuestos para el Trastorno de Juego por Internet en el DSM-5.

Una de las críticas ante la aparición de este nuevo trastorno fue el haber creado los criterios diagnósticos a partir de los realizados en China para la adicción a Internet (Petry y O'Brien, 2013), diagnóstico no existente según el DSM, pues lo que crearía adicción no sería el Internet mismo sino ciertas aplicaciones utilizadas, obviando así las características propias de este tipo de juego (Carbonell, 2014). Eso sí, la incursión de la adicción al juego en el manual DSM-5 ha dado un espacio a esta gran problemática social a la que nos enfrentamos, por lo que el reconocimiento de la misma ha hecho que se investigue sobre ella y se tomen medidas al respecto, para paliar las consecuencias negativas que lleva consigo y poner en marcha programas de prevención.

El DSM-5 incluyó también en ese año el Juego patológico dentro de la categoría destinada a los trastornos adictivos, considerando así el juego de azar activador de los mismos circuitos cerebrales de recompensa que las drogas o el alcohol, así como equiparando las consecuencias producto de dichos trastornos (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016). La Asociación Americana de Psiquiatría, en referencia al trastorno de juego, manifiesta que “los comportamientos de juego patológico activan los sistemas de recompensa de manera semejante a las drogas de abuso y produce síntomas conductuales similares a los de los trastornos por consumo de sustancias” (APA, 2013, pg. 481), justificando así su incursión dentro de los trastornos adictivos. En el caso de la adicción a los videojuegos en línea podría ocurrir algo similar (Carbonell, 2014, en Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

VIDEOJUEGOS

A continuación, se pasará a analizar los videojuegos en línea específicamente. Según Carbonell (2014) la adicción a los videojuegos en línea tiene como característica principal la “participación recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos en su mayoría grupales, lo que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo”. Lo que lo configuraría como una adicción, en contra de una conducta excesiva, serían las horas invertidas, aunque éstas no serían un indicador exclusivo para catalogar la dependencia, pues, por ejemplo, según Charlton y Danforth (2007) y Wood, Griffiths y Parke (2007) la importancia recaería en el carácter cualitativo del tiempo de juego, o según Griffiths (2010) es posible jugar en exceso sin convertirse en adicto (Carbonell, 2014), como se ha apuntado con anterioridad. Otro elemento de mayor importancia que las horas invertidas serían las consecuencias negativas que provoca el juego (Griffiths, 2010), como familiares, sociales o académicas. Como en todas las adicciones, la dependencia psicológica o *craving* sería un elemento presente (Carbonell, 2014). Otro elemento clave es que los videojuegos en línea permiten que el jugador altere su identidad (Carbonell *et al.*, 2012), moviéndose en una identidad falsa que le reporta más satisfacciones que la real, evadiéndose así de su vida cotidiana, lo que sería patológico cuando el individuo identifica como más real su personaje. En casos extremos el avatar sería más importante que el verdadero yo y la vida de la persona se desarrollaría en ese mundo virtual, tan sólo realizando en el real las actividades básicas. Entre las características de Internet, información, comunicación y alteración de la identidad, ésta última sería la única que tiene riesgo de provocar adicción (Carbonell, 2014).

En resumen, más que las horas invertidas en el juego, lo que sería predictivo de adicción serían las consecuencias a nivel familiar, social o académico, la dependencia psicológica creada, focalización atencional, modificación del estado de ánimo o incapacidad de control para dejar de jugar o enfado al hacerlo (Carbonell, 2014).

Entre las consecuencias negativas de la adicción a los videojuegos compartidas con otras adicciones encontraríamos el sesgo atencional, bajo control inhibitorio e impulsividad, u otros

aspectos psicosociales como depresión, baja autoestima y aislamiento (Luijen *et al.*, 2015; van Holst *et al.*, 2012), además de las nombradas con anterioridad.

Gentile (2014) desarrolló estudios prospectivos que mostraron como factores de riesgo para el desarrollo de una adicción a los videojuegos a dos años la baja competencia social, escasa empatía, mayor impulsividad y una mala regulación emocional; y como consecuencias de la misma el bajo rendimiento escolar, ansiedad, depresión o fobia social (Buiza-Aguado *et al.*, 2017).

Para entender los videojuegos en línea (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, MMORPG), que son una evolución de los juegos de rol y videojuegos clásicos, nos serviremos de Carbonell (2014), el cual define y expone sus características principales, entre las que se encuentran las siguientes. El jugador puede crear un avatar que irá realizando diferentes misiones para así avanzar de nivel, los cuales pueden ser caracterizados como se desee, física y psíquicamente, e incluso permite crear diferentes perfiles con los que jugar simultáneamente (Griffiths, Davies y Chappell, 2004). Además, permite la interacción de un gran número de jugadores entre ellos de forma simultánea, los cuales tendrán que jugar en equipo, formar alianzas y grupos, que se regirán por determinadas normas, roles, e interaccionarán con otros grupos, para poder progresar en el juego. Poseen un carácter abierto, no existiendo un final concreto, por lo que siempre se puede continuar jugando y teniendo nuevos retos. Otra característica propia es que son un mundo persistente, lo que hace que el juego cambie aunque el jugador no esté conectado (Ng y Wiemer-Hastings, 2005), lo que puede implicar cierta obligación a jugar. Además, poseen gran disponibilidad y accesibilidad, pues están disponibles las 24 horas todos los días de la semana. Algunas de sus características cuentan con un claro atractivo y permiten realizar conductas que en el mundo real no se podrían llevar a cabo. Por ejemplo, en su mundo virtual existe impunidad absoluta, por lo que los jugadores podrán realizar cualquier tipo de conducta penada sin ser sancionados por ellos, y en el caso de existir castigos no son equiparables a los que se darían en la realidad; se pueden realizar conductas de riesgo sin ningún daño físico real; y los esfuerzos son recompensados, lo cual en la realidad no siempre ocurre. Esta impunidad, invulnerabilidad y gratificación hacen que los jugadores puedan expresarse de formas que en la vida real serían impensables.

Yee (2007), en referencia a los MMORPG, indicó que los jugadores forman parte de una comunidad, creado así un sentimiento de pertenencia al grupo e implicación social en esa nueva realidad, y donde son aceptados por otros según sus habilidades o los logros que en el juego vayan consiguiendo (Fandos, Pérez y Aguaded, 2013). Según Fandos, Pérez y Aguaded (2013) los videojuegos en línea permiten a los jugadores desarrollarse en el ámbito intrapersonal, reconociendo sus motivaciones internas, preferencias, opiniones, creencias y sentimientos según las decisiones que van tomando en el juego; interpersonal, puesto que les permite reflexionar y ponerse en el lugar del otro, el porqué han tomado los demás jugadores sus decisiones, así como ver el efecto de las suyas en los otros; y mediacional, siendo un espacio para la resolución de conflictos, poniendo a prueba diferentes estrategias y donde actuarán sin miedo a las consecuencias de sus actos, pues no existe un riesgo real para la persona. Las situaciones vividas en el juego se convierten en experiencias de aprendizaje, explorando y descubriendo por uno mismo el mundo virtual y a sus personajes, tomando decisiones como si de la realidad se tratase. Este fenómeno de aprendizaje es más intenso que otros, pues se afronta a través de una *aventura conversacional* (ficción interactiva), lo que lo convierte en un escenario, como se ha dicho, generador de posibilidades didácticas y educativas (Fandos, Pérez y Aguaded, 2013). Además, al

tratarse de juegos multijugador se alentaría al trabajo en equipo y colaboración, sin olvidar el disfrute que generan.

Evidentemente, no siempre una alta implicación en el juego irá unida a una adicción (Charlton y Danforth, 2007), y en algunos jugadores el juego podrá llevar consigo beneficios, como la sociabilización (Fuster, Chamarro, Carbonell y Vallerand, 2014) (Carbonell *et al.* 2014).

Como se ha expuesto, los videojuegos ofrecen muchas ventajas a nivel personal, relacional, educativo, y el juego en sí no es malo ni problemático. El problema vendría cuando el jugador se sumerge de tal forma en esa realidad virtual que le es imposible discernir cuál de ellas, la virtual o la propia vida, es la real, y cuando de su abuso se deriven consecuencias negativas para la persona. Por ejemplo, y en referencia a los avatares, según Gaetan, Bonnet y Pardinielli (2012) los adolescentes con abuso de videojuegos online percibían a su avatar más adaptado, más competente y les reportaba mayor satisfacción que su yo real, por lo que dedicaban una mayor atención a su vida virtual como forma de aliviar su baja autoestima y déficits en habilidades sociales (Buiza-Aguado *et al.*, 2017).

Además de los beneficios personales y relacionales, así como las consecuencias negativas, a los que se ha hecho referencia, los videojuegos tienen implicaciones neurobiológicas tanto beneficiosas, por ejemplo, mejora atencional, perceptiva, agudeza visual, velocidad de lectura o habilidades motoras en el caso de videojuegos activos, como perjudiciales a la salud física, como el sedentarismo, hábitos alimenticios perjudiciales y problemas de sueño (Buiza-Aguado *et al.*, 2017). Referente a la mejora atencional, los videojuegos también pueden agravar los síntomas del TDAH, lo que se explicaría por las diferencias en el sistema atencional entre un sujeto sano y no (Buiza-Aguado *et al.*, 2017).

Los videojuegos en línea son de los que mayor poder adictivo tienen, como ya se ha dicho, que unido al atractivo que despiertan en los jóvenes, predominantemente varones, y su dificultad para gestionarse el tiempo, hace que en muchos casos ocupen una parte importante de sus vidas, poniendo en un segundo plano sus relaciones familiares, sociales, ámbito escolar, ocio. Proporcionan experiencias comunicativas, sentimientos de pertenencia a un grupo, aceptación, bienestar, pero en muchos casos se pueden utilizar como forma de compensar sentimientos de insatisfacción con la vida o uno mismo, o a la contra, hacerles sentir bien en un primer momento pero a la larga, y debido al descuido a otras áreas de su vida, sentirse solos y con menor bienestar psicológico (Mabres, 2008). La satisfacción inmediata que producen hace que los adolescentes los encuentren atractivos, pues podrían utilizarlos como forma de regresión infantil, inseguros ante la nueva etapa de vida a la que se enfrentan (Mabres, 2008). Además, las tecnologías de la información y comunicación podrían utilizarse como un mecanismo dirigido a anular la ansiedad de separación pues permite tener siempre a mano la realidad virtual (Coderch, 2006, en Mabres, 2008).

Entre las motivaciones por las cuales se juega, podríamos encontrar la distracción, placer, excitación o relajación (Carbonell, 2014). Hay diferentes autores que han estudiado el tema, y que serían los siguientes según lo resumido en Carbonell (2014). Griffiths *et al.* (2004), aunque no descarta el jugar por razones escapistas o como forma de aliviar el estrés, postula que el motivo de mayor importancia sería social, el hacer amigos a través de la red así como poder jugar con conocidos de la vida real. Fuster *et al.* (2012) plantea un modelo de cuatro motivaciones: socialización (interés por entablar amistades y el apoyo mutuo), exploración (interés por descubrir el entorno virtual y participar en las actividades que propone), logro (interés en el prestigio,

liderazgo y dominio sobre otros jugadores) y disociación (interés en evadirse de la realidad e identificarse con el avatar creado). Para este autor existiría una relación entre el tipo de motivos que nos llevan a jugar y el tipo de juego, siendo un juego adaptado el que es motivado por la socialización y exploración, y desadaptado por motivación de logro y disociación.

El conocer los motivos que llevan a jugar es clave a la hora de comprender el desarrollo de problemas asociados al mismo, así como de utilidad para la prevención, pero en el caso de los adolescentes estos estudios son escasos, lo que pone de manifiesto la necesidad de investigar al respecto (Grande-Gosende *et al.*, 2019). Según el Cuestionario de Motivos de Juego (CMQ) existen tres grupos motivacionales principales para jugar; búsqueda de emociones positivas, afrontamiento del estrés como un reforzamiento negativo al utilizar el juego como estrategia de afrontamiento desadaptativa y así escapar de estados emocionales negativos, y causas sociales, donde los jugadores problema presentan puntuaciones más altas en todos ellos. Otros autores han encontrado otros motivos, como el financiero (Dechant, 2014; Dechant y Ellery, 2011) o la autogratificación, entendida como el juego para sentirse más seguro de sí mismo (Myrseth y Notelaers, 2017), pero las investigaciones se han llevado a cabo con población adulta, no encontrando estos dos motivos adicionales en la población que nos compete. De hecho, el estudio de Cerdà Salom *et al.* (2016), único realizado con población adolescente, ha examinado la estructura factorial entre los jóvenes y ha encontrado el tradicional modelo motivacional de tres factores, los expuestos anteriormente (Grande-Gosende *et al.*, 2019).

Según lo expuesto en Grande-Gosende *et al.* (2019) en población adulta los jugadores no problemáticos refieren más motivos sociales (Stewart y Zack, 2008; Dechant y Ellery, 2011; Lambe *et al.*, 2015), mientras que los jugadores problema lo hacen en búsqueda de emociones positivas y afrontamiento de estrés (Stewart y Zack, 2008; McGrath, Stewart, Klein y Barrett, 2010; Dechant y Ellery, 2011; Lambe *et al.*, 2015; Myrseth y Notelaers, 2017). Por otro lado, los adolescentes con juego problema o excesivo parece que utilizan los videojuegos como una forma desadaptativa de afrontamiento de emociones desagradables (Gupta, Derevensky y Marget, 2004; Martín-Fernández *et al.*, 2017), aunque se pone la necesidad de realizar más estudios al respecto para poder esclarecer esta relación.

En el estudio de validación del Cuestionario CMQ en adolescentes (Grande-Gosende *et al.*, 2019) se encontraron los siguientes resultados; los varones tuvieron puntuaciones más altas que las mujeres en los tres motivos, los jugadores de menor edad, 14 y 15 años, puntuaron más en los ítems pertenecientes a causas sociales que los jugadores con 16-17 años. El ganar dinero no parece ser una razón de peso para jugar en adolescentes, al contrario que en adultos, y cuando apuestan más puede ser por la emoción que les provoca más que para ganar dinero en sí mismo (Derevensky y Gilbeau, 2015). Los datos son diferentes en cuanto a que los jugadores problema adultos puntuaron más alto en búsqueda de emociones positivas y afrontamiento de estrés, mientras que los adolescentes lo hicieron también en causas sociales. Esto pudiere ser debido a que los adolescentes consideran el juego de azar como una actividad de ocio aceptable (St-Pierre, Walker, Derevensky y Gupta, 2014), siendo además un medio para la socialización entre iguales (Derevensky 2012; Derevensky y Gilbeau, 2015), idea que deberían desestimar, evitando identificar los juegos de azar como actividades de bajo riesgo.

En el estudio de validación del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV), de Carbonell *et al.* (2014), se obtuvieron los siguientes resultados. Entre las finalidades de juego, tanto en niños, adolescentes como adultos, se encontraba la recreativa, diversión, escaparse de la vida cotidiana y relajarse.

JUEGOS DE AZAR

Desde la incursión de Internet y legalización de los juegos de azar online han ido en aumento los problemas de salud en la población que los consume, tanto adultos como jóvenes (Olason *et al.*, 2001; Estévez *et al.*, 2013; Festl *et al.*, 2013), y más que mermer, esta problemática se está incrementando debido a la disponibilidad de teléfonos móviles, redes sociales y la gran publicidad por parte de las empresas de juegos de azar (Yanke, 2014) (Uchuypoma, 2017).

Las máquinas tragaperras son las que producen un mayor índice de adicción y, por ende, mayor demanda de tratamiento (Becoña, 1996; Fernández-Montalvo y Echeburúa, 1997; en Becoña, Vázquez y Míguez, 2001), junto con los juegos de azar online en la actualidad. Las apuestas online en muchos sentidos guardan relación con las máquinas tragaperras, pues son numerosos los estímulos que aparecen en pantalla, sonidos, imágenes, y existe el hecho de presionar, al igual que en las primeras los botones, las teclas del ordenador.

El juego patológico lleva estudiándose desde hace décadas, y se han postulado diferentes teorías con el objetivo de explicar qué variables estarían favoreciendo la aparición de la conducta de juego, su mantenimiento o abandono. Becoña, Vázquez y Míguez (2001) exponen un resumen de las mismas: La teoría de la adicción de Jacobs (1989), que plantea que la adicción sería fruto de la búsqueda de alivio ante una situación de estrés vivida, existiendo una predisposición en la persona, bien por tener un arousal hipotensivo (deprimido), hipertensivo (excitado) o tendencia a responder ante sentimientos negativos con fantasías compensatorias, éstas últimas de mayor riesgo de adicción al juego; la teoría de la reversión de Brown (1988), la cual utiliza también el concepto de arousal en su explicación, y según la cual el jugador estaría buscando en el juego un nivel de activación óptimo; el modelo del estado negativo de Hand (1998), que sostiene que la diferencia entre un jugador social y uno problema estriba en que el primero de ellos se mueve por un reforzamiento positivo y el segundo negativo, como forma de escape y evitación de estados negativos, como ansiedad, depresión, culpa, etc., y cuanto más se sumerge en ese círculo de juego-depresión pasa al juego adictivo, con mayor sentimiento de desesperanza.

El juego patológico se caracteriza por ser una enfermedad crónica que empeora sin tratamiento adecuado, donde los comportamientos se van volviendo automáticos, activados por emociones o impulsos y con pobre control cognitivo o autocrítica sobre ellos, según se va dedicando más cantidad de tiempo a la realización de la conducta; los jugadores dedican gran parte de su tiempo y recursos al juego, siendo esta actividad habitual, dejando así de lado otras áreas de su vida, actividades sociales, ocupacionales o recreativas, y se muestran ansiosos por conseguir una gratificación inmediata sin reparar en las consecuencias negativas de esta conducta (Uchuypoma, 2017). Referente a la cronicidad, según Granero *et al.*, (2014) en adolescentes parece que los problemas con el juego no se tratan de estados crónicos, sino temporales, pues suelen atenuarse con la edad y a partir de los 18 años muchos dejan de jugar de manera problemática (García Ruiz *et al.*, 2015).

Las características propias del juego online hacen que cuente con mayor poder adictivo, así como una mayor premura de aparición de los efectos negativos de la adicción, puesto que la facilidad de acceso a internet, redes sociales u otros instrumentos tecnológicos, hace que podamos conectarnos en cualquier momento que deseemos durante las 24 horas del día, además de la privacidad que supone el poder hacerlo desde casa sin necesidad de acudir a ningún establecimiento (Uchuypoma, 2017). El juego online es sedentario, crea aislamiento y soledad y un sentido de fantasía con alteración de la realidad (Uchuypoma, 2017).

Otros estudios que trataron de identificar las consecuencias negativas del juego, muestran tales como depresión, ansiedad, somatización, alcoholismo, trastorno de personalidad antisocial, etc. (Jeong y Kim, 2011; Hellström, *et al.*, 2012; Kuss y Griffiths, 2012; Cia, 2013). El estudio realizado por Hellström, *et al.* (2012) pone de manifiesto cómo el tiempo invertido en el juego está asociado a consecuencias negativas, pero es más determinante los motivos por los cuales se juega, al igual que ocurría en los videojuegos en línea; los jugadores que lo hacen por diversión o motivos sociales tendrían un riesgo menor de desarrollar consecuencias negativas, mientras que los que lo hacen como modo de escape, ganar estatus o por demandas externas, cuentan con un riesgo mayor (Uchuypoma, 2017).

En referencia a la depresión, existe una clara relación entre el juego y la sintomatología depresiva, donde el juego serviría de escape de ese estado negativo, y a su vez, tras la pérdida de dinero el mismo juego se convertiría en un evento negativo cada vez más crónico (Becoña, Vázquez y Míguez, 2001). Es difícil discernir si el juego precede a la depresión o por el contrario ésta lleva al juego, dependerá del caso. Así, según McCormick *et al.* 1984, podremos encontrar casos donde la depresión conduce al juego como forma de alivio debido a la activación producida por la conducta de juego, o búsqueda de activación por bajo arousal, otros donde el juego lleva a la depresión al perder todo el dinero y encontrarse en una situación que pareciera sin salida, o aquellos casos patológicos, añadido con posterioridad por Blaszczynski, McConaghy y Frankova (1990), donde existe tanto depresión como aburrimiento (Becoña, Vázquez y Míguez, 2001). En nuestro caso, no medimos depresión en el cuestionario, aunque podríamos analizar los ítems de motivos de juego para vislumbrar qué casos podrían estar influidos por un estado negativo previo. Lo que sí muestra el estudio realizado por Becoña, Vázquez y Míguez (2001) es la relación existente entre juego y depresión, y el aumento de la misma cuanto mayor es la implicación en el juego, la relación entre el juego propio y paterno, peores relaciones familiares y mayor fracaso en los estudios. Además, aunque las mujeres mostraron mayores puntuaciones en depresión, comparados los jugadores problema no existen diferencias significativas por sexo. También este estudio muestra, al igual que anteriores realizados, que a partir de los 14 años la sintomatología depresiva empieza a aumentar, siendo a los 16 años el punto más álgido.

Un estudio realizado por la universidad de Compostela sobre el juego online en menores gallegos (Rial Boubeta, 2017), ha constatado que esta práctica va en aumento y llevada a cabo desde edades tempranas (siendo el 50% de los que apuestan menores de 15 años). También, ha permitido establecer un perfil del jugador, caracterizado por un escaso control parental, alta impulsividad y déficit en asertividad. En dicho estudio, además, la media de edad del adolescente que apostaba online fue 15,3 años y predominantemente chicos. Evidencian una relación entre las apuestas online y otros problemas relacionados con el consumo de alcohol y sustancias u otras conductas de riesgo en internet (ciberbullying, contacto con desconocidos, sexting, sextorsión) por lo que debe abordarse de manera integral.

En el estudio de Chóliz y Lamas (2017) se pusieron de manifiesto las diferencias en género, frecuencia de juego o incidencia del juego patológico en una muestra de adolescentes valencianos. A pesar de que es una actividad prohibida para los menores de edad, es frecuente su uso, sobre todo en cuanto al juego online se refiere, pues el control de acceso es más laxo, por lo que debieren existir controles más exhaustivos para identificar fehacientemente a los jugadores online. Se podría decir que el control etario sólo se realiza correctamente en casinos y salas de bingo, donde es necesario presentar el DNI para acceder, pero en juegos online es más fácil de evadir, puesto que aunque se tiene que introducir el número de identidad, éste puede ser de otra

persona. Por no hablar de las máquinas tragaperras de los bares, donde no existe ningún tipo de control (Chóliz y Lamas, 2017). Entre sus resultados, que no pueden tomarse como índices de prevalencia al no tratarse de un estudio aleatorio, encuentran que el 62,1% de los menores de 18 años han jugado a juegos de azar durante los últimos meses, siendo el 75,1% hombres y 47,9% mujeres, no siendo los datos exclusivos de juego online. El 9,89% de los adolescentes hombres que juegan y el 7% de las mujeres tendrían problemas con el juego. Este estudio no lo tendré en cuenta a la hora de compararlo con los datos de nuestra investigación pues contempla también el juego presencial, y de haberlo hecho así también nuestros resultados pudieren haber sido mayores.

Desde la legalización del juego online ha aumentado el número de jóvenes que precisan de un tratamiento especializado y acuden a centros de tratamiento para tratar el problema de adicción al juego, siendo éste predominantemente online (Chóliz, 2016). La alta prevalencia de jugadores adolescentes está influida por la accesibilidad, disponibilidad y publicidad, factores de riesgo de adicción, principalmente en los más jóvenes (Chóliz, 2016). Además, estas características han hecho que se haya incrementado el gasto y, por consiguiente, expandido la adicción a escala social.

Esta disponibilidad y accesibilidad del juego online y su relación con la aparición de problemas relacionados con el juego patológico está constatada ampliamente por la literatura. Que los menores de edad puedan acceder a este tipo de juegos es preocupante, puesto que se encuentran en un período de especial vulnerabilidad para cualquier tipo de adicción, siendo además, como se ha dicho, el juego online junto con las máquinas tragaperras los dos tipos de juego potencialmente más aditivos (Chóliz, 2010; Griffiths 2003; Griffiths, Parke, Woods y Parke, 2006) (Chóliz y Lamas, 2017). También, el juego online induce en los jóvenes el *sesgo del experto*, que fomenta y mantiene la adicción (Gobet y Schiller, 2014), creyéndose conocedores de las respuestas. Por otro lado, según Chóliz (2017) la publicidad utiliza estrategias de marketing dirigidas a la población juvenil, lo que está terminantemente prohibido, pues la exposición a publicidad es uno de los factores que inducen al juego problema (Fried, Teichman y Rahan, 2010) (Chóliz y Lamas, 2017).

Por último, mencionar la comorbilidad en este trastorno. Szerman (2016) indicó que la mayoría de personas que desarrollan problemas con el juego (96%) cuentan con otra problemática anterior, como trastorno por déficit de atención, con o sin hiperactividad, fobia social, trastorno obsesivo compulsivo, trastorno bipolar o psicosis (Uchuypoma, 2017).

PREVALENCIA

En cuanto a las tasas de prevalencia, a pesar de que los juegos de apuestas son ilegales para los menores de edad, son una actividad extendida, y se cuenta con tasas mayores de problemas relacionados con el juego en adolescentes que en adultos. En torno al 1.2% de la población tienen problemas de juego patológico, elevándose estas cifras al 3-4% en el caso de los adolescentes de 14 a 18 años.

Según los estudios realizados en España por Calado *et al.* (2017) se apunta que la prevalencia de juego adolescentes es del 5,6%, siendo así la más alta de Europa, y Verdura (2014) ya la situaba unos años antes mayor al 2% (Rubio-García, 2018).

La prevalencia de problemas relacionados con los videojuegos según Gentile (2011) es del 9% y Porter, Starcevic, Berle y Fenech (2010) del 8% (Carbonell *et al.* 2014).

El 21% de la población adolescente de 14 a 18 años usa de manera abusiva las TICs, según los datos de ESTUDES (2016-2017), aunque probablemente se irá normalizando el uso que de ellas hacen con la edad (ENA, 2017-2024). En referencia al uso compulsivo de internet por sexo, las chicas cuentan con una mayor prevalencia (23,8%) que los chicos (18,3%). En el mismo rango de edad, la prevalencia de jugar dinero dentro o fuera de internet se sitúa en un 6,4% online (10,2% hombres y 2,5% mujeres) y 13,6% presencial (21,6% hombres y 5,4% mujeres). Según los datos de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, entre el 0,2% y 12,3% de los adolescentes cumplen criterios de juego patológico. En relación al uso de videojuegos, en torno a un 40% de los adolescentes madrileños encuestados en este estudio, utilizaban los videojuegos de forma problemática, el 24% presentaban uso de riesgo, el 12,5% abuso y el 5,7% dependencia (Terán Prieto, 2019).

Como se muestra en los estudios los datos de prevalencia encontrados son dispares según la muestra analizada, pero se situaría a rasgos generales, y teniendo como referencia los anteriormente citados, en torno a un 2-6% de juego patológico y 5-9% de adicción a los videojuegos.

TRATAMIENTO

Los estudios publicados muestran el aumento de la demanda de tratamiento psicológico para las adicciones tecnológicas, tanto en el caso de población infantojuvenil como adulta (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2012; González et al., 2009; Matalí & Alda, 2008), lo que es una muestra más de la necesidad de incluir programas preventivos a las aulas. De las tecnologías actuales, los videojuegos en línea son los que provocan mayor desadaptación debido a su uso excesivo (Carbonell et al., 2012; González, Merino & Cano, 2009; Kelly, 2004; en Torres-Rodríguez y Carbonell, 2015).

Chóliz y Marco (2014), en su trabajo sobre una propuesta de tratamiento cognitivo-conductual para la adicción a videojuegos, hacen un resumen sobre la investigación dedicada a la intervención psicológica de esta adicción. King, Delfabbro y Griffiths (2009) proponen los autorregistros y aumento de conciencia sobre las consecuencias negativas del juego excesivo, psicoeducación o reestructuración cognitiva; Young (2009) incluye en el tratamiento a la familia del adicto, especialmente en el caso de menores; Lemmens, Valkenburg y Peter (2011) resaltan la importancia del desarrollo del bienestar social, aumento de la autoestima y habilidades sociales como puntos indispensables en la prevención y tratamiento; y Van Rooij (2011) propone combinar la terapia cognitivo-conductual con la entrevista motivacional, establecimiento de objetivos terapéuticos, aumento del autocontrol y habilidades de afrontamiento y prevención de recaídas.

Estos autores, teniendo como base la literatura científica, la cual pone de manifiesto la utilidad de los tratamientos cognitivo-conductuales para tratar las adicciones comportamentales, y su propio modelo de tratamiento para la adicción a Internet (Chóliz y Marco, 2012), realizaron una adaptación para aplicarlo a un caso único de adicción a videojuegos online. Se pueden distinguir cinco fases en el tratamiento: evaluación y análisis de la conducta problema; control de estímulo y superación del deseo; entrenamiento en técnicas de autocontrol y uso adecuado de los videojuegos; fomento de conductas alternativas al uso de videojuegos; y entrenamiento en prevención de recaídas (Chóliz y Marco, 2014). Los resultados obtenidos mostraron la eficacia de

este tipo de tratamientos cognitivo-conductuales en la intervención de la adicción a los videojuegos.

Uno de los programas diseñados para tratar las adicciones tecnológicas, y especialmente el *Internet Gaming Disorder*, es el Programa de Intervención Psicológica para el Uso Problemático de Tecnologías de la Información y la Comunicación (PIPATIC, Torres, Carbonell y Oberst). El objetivo de tratamiento es, por un lado, reducir la sintomatología presente, hábitos de uso desadaptativos y problemas conductuales, y, por otro, mejorar y dotar de recursos para poder hacer frente a determinadas situaciones, mejorar la autoestima, inteligencia emocional, habilidades sociales, relaciones familiares y, en general, el funcionamiento global de la persona (Torres-Rodríguez y Carbonell, 2015).

El estudio de caso único de Torres-Rodríguez y Carbonell (2015) pone de manifiesto la comorbilidad existente en la mayoría de casos de *Internet Gaming Disorder* y la necesidad de tratar las problemáticas que lo acompañan para conseguir avances terapéuticos, puesto que algunos síntomas estarían en la base de otros o los mantendrían.

Desde hace casi una década, los países asiáticos vienen informando sobre la gran problemática que está causando la adicción a internet entre sus jóvenes, e incluso han puesto en marcha iniciativas para frenar y disminuir el problema, como *campos de abstinencia* para ayudar a jóvenes que sufren de adicción al juego, no sólo relacionada con los juegos de azar, sino los juegos de rol, donde los aíslan por completo de la tecnología (Majumdar, 2013).

En el caso de China, aunque no es un país comparable al nuestro, la adicción a Internet fue considerada como un desorden clínico en el 2008 y, a partir de ese momento, se empezaron a desarrollar dichos programas de tratamiento. Estos son bastante cuestionables, en cuanto a que a lo que se someten los adolescentes que allí acuden es a un entrenamiento militar, bajo el uso de castigos físicos e incluso electroshock. Además, en los últimos años el gobierno ha estado trabajando en una ley que busca regular las temáticas presentes en los videojuegos, donde el romance no estaría permitido, así como la aparición de escenas violentas explícitas con sangre o cadáveres, o vestimentas femeninas poco apropiadas para el contexto donde se desarrolle el juego, y restringir las horas de uso según grupos de edad. En una sociedad como la nuestra, este tipo de medidas no serían consideradas apropiadas, pero lo que hay que tener presente es la importancia de actuar cuanto antes y fomentar programas de prevención para no tener que encontrarnos con casos tan acuciados de adicción.

En España existen dos unidades de tratamiento específicas, pues desde el año 2012 ha experimentado un crecimiento económico notable, en Barcelona, Hospital de Bellvitge, y Madrid, Hospital Ramón y Cajal (Uchuypoma, 2017). Además, Madrid es la única comunidad española que cuenta con un servicio específico para las adicciones tecnológicas, el Servicio de Atención en Adicciones Tecnológicas, inaugurado el pasado año 2018 y dirigido a menores de entre 12 y 17 años.

PREVENCIÓN

El juego lleva consigo costes a nivel social, no sólo consecuencias en el jugador, pues aumenta el riesgo de abandono escolar, disminución del rendimiento académico, mayores niveles de ansiedad y depresión, aislamiento, mayor incidencia de conductas violentas o delictivas (Kuss y Griffiths, 2012; Derevenksy y Gilbeau, 2015). Por ello, las políticas sociales deberían tener estos factores en cuenta, además de la necesidad de protección y prevención de actitudes patológicas (García Ruiz *et al.*, 2015).

García Ruiz *et al.* (2015), referente a los programas de prevención, consideran como pilares de la prevención a los poderes públicos, las familias y el colegio, los programas informativos y campañas de salud y las empresas. Consideran que los poderes públicos tienen que regular esta práctica de juego así como controlar el cumplimiento de la regulación, pues hay aspectos que no son tratados como se debería como, por ejemplo, el acceso a la publicidad de menores. En el Libro Verde sobre el Juego online (2011) de la Comisión Europea se insta a las autoridades nacionales a que se aseguren de que todos los juegos cumplan con los controles e incluyan, por ejemplo, enlaces a servicios de ayuda (García Ruiz *et al.*, 2015). También, deben poner en marcha campañas de “juego responsable”, con el objetivo de prevenir el problema y ayudar a aquellos que lo han desarrollado, y sensibilizar a la sociedad, intentando así establecer un equilibrio entre la normativa y las empresas del sector. En relación a las familias, éstas deben disponer de información al respecto, sobre las influencias de los medios de comunicación, el proceso de adicción, los factores de vulnerabilidad, etc., y ser conscientes de que sus actitudes respecto al juego influirán en sus hijos, evitar que entren en contacto con el juego a edades tempranas, saber de la importancia del estilo democrático en la educación, etc. También la escuela es un escenario idóneo para hacerles conscientes de los riesgos y problemas potenciales asociados al juego, promocionar conductas incompatibles con el juego, desarrollar habilidades de afrontamiento y fomentar actividades de ocio y tiempo libre (Carpio, 2009; en García Ruiz *et al.*, 2015). Las empresas tienen responsabilidad social y deberían desarrollar protocolos de buenas prácticas, así como cuidar sus mecanismos publicitarios, sin saltarse los límites establecidos en la regulación. También, deben incluir en sus webs herramientas que ayuden a la detección de posibles jugadores en riesgo, límites de depósito y pérdidas, autoexclusión, etc. Todos los agentes implicados, administración y empresas, deben poner en marcha campañas de prevención y sensibilización. El juego es un problema indiscutible en nuestra sociedad al que no se le está dotando de la atención que debiera.

En las siguientes líneas se expondrá la importancia de la prevención por parte de las familias.

Como ya decían Verdura (2014) o García *et al.* (2016), en Rubio-García (2018), existe un déficit educacional en relación a la información que los adolescentes reciben sobre los riesgos y el uso responsable de los juegos de azar, por parte de las instituciones como desde los agentes implicados en la educación de los menores (familias y docentes), y, en mi opinión, en la actualidad ésta sigue siendo deficiente.

A pesar de los esfuerzos de muchos padres por controlar las actividades en la red de sus hijos, estos se ven limitados debido a la accesibilidad a los dispositivos tecnológicos que tienen los menores, como el teléfono móvil, lo que según algunos autores es un agravante en la problemática al poder acceder a contenidos inadecuados desde edades tempranas (Griffiths y Parke, 2010), considerando la edad de inicio de acceso a internet en torno a los 7 años (Becoña *et al.*, 2016). Esta precocidad de iniciación, junto con el alto número de locales de apuestas

deportivas (Sarabia et al., 2014) y la publicidad de apuestas en acontecimientos deportivos (Buil et al., 2015; Palomar et al., 2013), hace a los menores vulnerables a la hora de poder desarrollar conductas adictivas (Rubio-García, 2018).

Según Becoña (1996), los hijos tendrán más probabilidades de jugar si sus padres así lo hacen, se ven influidos por su juego y pueden llegar a convertirse en una segunda generación de jugadores patológicos (Becoña, Vázquez y Míguez, 2001). El papel de los padres es primordial, pues las tasas se duplican cuando no existe control por parte de los progenitores, cuando no les enseñan sobre los peligros de la red y su buen uso o no establecen normas y límites.

Puesto que la familia es un agente mediador para el niño, sería de interés educar a los padres en pautas educativas del uso de las tecnologías, más que en el propio uso de las mismas, pues están superados la mayoría de las veces por sus hijos, con el objetivo de que ejerzan una buena labor al respecto, el uso responsable de Internet, pues si los jóvenes perciben el desconocimiento por parte de ellos, con su consiguiente falta de autoridad, es probable que se den mayores riesgos (Chalezquer y Bringué, 2010). En muchas ocasiones los padres no ponen límites a sus hijos porque quizá no conocen lo que estos están haciendo en Internet, los juegos y sus características, y no comprenden el porqué prefieren estar frente a una pantalla en vez de con sus amigos. Serían los denominados *inmigrantes digitales* (Prensky, 2001), padres y muchos docentes que no han nacido inmersos en el entorno de las nuevas tecnologías pero las tienen que utilizar en su día a día y que, en la mayoría de ocasiones, se ven superados en conocimiento por sus hijos, lo que ha provocado claras brechas digitales entre unos y otros.

Además de educar a los padres para que proyecten en sus hijos un uso responsable de la tecnología, deben conocer también los indicadores del mal uso en la red para así estar atentos ante las señales que puedan mostrar sus hijos de un uso inadecuado; entre los signos de alarmas, que engloban Fernández-Montalvo, Peñalva e Irazabal (2015) según los estudios de otros autores, estarían el descuidar las tareas escolares con el consiguiente descenso del rendimiento académico, irritación ante la interrupción o limitaciones de dispositivos electrónicos y el abandono de aficiones, amistades o actividades de ocio para pasar más tiempo conectados y con amigos virtuales.

Asimismo, según el estudio *Generaciones interactivas* realizado por Chalezquer y Bringué (2010) más de la mitad de los adolescentes encuestados (61%) refirió encontrarse solo cuando juega a la videoconsola, ve la televisión o navega por Internet, otro aspecto de especial relevancia, puesto que si los padres no saben qué contenidos están viendo sus hijos difícilmente podrán educarles sobre ellos y ponerles límites. Por ejemplo, en cuanto al contenido de los videojuegos, se ha puesto de manifiesto en diferentes estudios la relación entre el contenido violento y el fomento de la agresividad, incluso el uso patológico de videojuegos con el desarrollo de la agresividad física, dándose estos resultados sólo en varones (Buiza-Aguado *et al.*, 2017).

Esta educación tecnológica es lo que se denomina la *ciudadanía digital*, desarrollo de pautas educativas integrales para el “uso responsable, seguro y fructífero de la tecnología” (Chalezquer y Bringué, 2010). Los padres y educadores deben implicarse en ello para asegurar que se haga un buen uso de la tecnología, que posee numerosos aspectos positivos, y se minimicen aquellos no deseados (Chalezquer y Bringué, 2010).

El porqué de la importancia de la implementación de programas de prevención de la adicción al juego se resumirán según lo expuesto en Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016, autores que se han basado en

investigaciones anteriores. Por un lado, son innegables los riesgos que para la salud puede tener el juego, además de otras consecuencias graves de índole personal y familiar. Además, existen otras variables de vulnerabilidad (biológicas, psicológicas, etc.) que habría que tener en cuenta a la hora de desarrollar estos programas (Clark, 2014). Como un problema de salud, la forma idónea de abordarlo sería a través de programas preventivos (Dickson-Gillespie, Rugle, Rosenthal y Fong, 2008) llevados a cabo desde diferentes ámbitos, además de controlando las políticas de juego y luchando contra la promoción excesiva del mismo, aspecto difícil de abordar.

Chóliz y Saiz-Ruiz (2016) se basan en las políticas de juego para desarrollar una propuesta de regulación del mismo, la cual debería llevarse a cabo por parte de los poderes públicos, tanto estatales como autonómicos, y que gira en torno a tres ejes: el control de la publicidad y limitación de la misma a los espacios destinados al juego, incluida aquella relativa al juego online, así como sus contenidos, con el objetivo de no inducir a sesgos y errores cognitivos; control de la disponibilidad del juego, limitado a salones acreditados, y su accesibilidad, especialmente en el juego online donde es necesario implantar la identificación mediante DNI; y el reglamento del juego, con medidas tales como la limitación de pérdidas a través de la Tarjeta Inteligente de Juego (TIJ), que controlaría el juego, dilación de la recompensa, reducir la velocidad de las apuestas o limitar los grandes premios (Chóliz y Lamas, 2017).

Según el estudio de Williams, West y Simpson (2012), la prevención del juego problemático requiere de unas adecuadas políticas de juego acompañadas con programas preventivos en el entorno escolar, como el desarrollado por Ludens (Chóliz, 2017), que atiende a la información, sensibilización y promoción de pautas de conducta saludables (Chóliz y Lamas, 2017); programa al que se hará referencia en el apartado *Plan de acción*.

Por último, se hará referencia a la legislación vigente sobre políticas del juego, para así poder acercarnos un poco más a lo que dicen las leyes actuales, los vacíos que pudieren existir en las mismas y la falta de control al respecto.

Según lo dispuesto en el art 6.2 de la Ley de Regulación del Juego (LRJ, BOE, 2013), es de obligado cumplimiento el identificar a los usuarios de los juegos, debiendo poseer más de 18 años, aunque debemos admitir falta de control al respecto, pues la población adolescente puede acceder, y de hecho lo está haciendo, a juegos de apuestas tras suplantación de la identidad de un adulto. Controlar esta práctica en Internet es complicado, prácticamente imposible, pues alcanza más allá de nuestras fronteras, lo que hace que la legislación española no pueda garantizar una protección eficaz de los menores (Rubio-García, 2018).

Tampoco les está protegiendo de manera adecuada la autorregulación de las comunicaciones comerciales de juegos de azar española, pues existe publicidad en eventos deportivos en horario protegido, lo que infringiría el art.8.1 de la LRJ, *La protección de los consumidores y políticas de juego responsable* (BOE 2011), y mensajes publicitarios en Internet y aplicaciones de juegos gratuitos dirigidas a menores, incumpliendo el art.7.6 de protección de menores del Código de conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego (Autocontrol 2011) que prohíbe la publicidad dirigida a menores de 18 años (Rubio-García, 2018). Este aspecto es de gran importancia, pues diferentes estudios europeos han puesto de manifiesto una relación entre la exposición a anuncios de juegos de azar y la intención de juego de los adolescentes; anuncios que estarían favoreciendo la creación de esquemas erróneos sobre los juegos de azar, creyendo que se trata de una actividad positiva y sin riesgos (Monaghan et al., 2008; Planzer y Wardle, 2011).

La legislación sobre los salones de juego en España es competencia de cada Comunidad Autónoma, por lo que se pueden encontrar diferencias entre regiones, contraste que a mi parecer no debería darse, apostando por una regulación única en todo el país.

España contaba con 3132 salones de juego y recreativos en 2017, 385 de ellos en la Comunidad de Madrid (no se tienen en cuenta en esta cifra los 2 casinos, 46 salas de bingo y 190 locales específicos de apuestas) (Statista, 2017), aglutinados la mayoría de ellos en barrios obreros. Esta región ha aprobado este mismo año el Decreto 42/2019, de 14 de mayo, sobre la ludopatía, en el que entre otras medidas, se aplica una distancia mínima de 100 metros de los salones de juego a los centros educativos e institutos, pues hay locales próximos a estos. El problema es que ha concedido una moratoria de 10 años para aplicarlo y así dar más flexibilidad al sector privado, a que adecuen sus instalaciones o las trasladen, por lo que es una medida muy dilatada en el tiempo, teniendo en cuenta la velocidad con la que ha evolucionado y lo sigue haciendo esta adicción.

El estudio

El contexto

Dirigido a 263 alumnos de entre 3º E.S.O y 1º Bachillerato, teniendo en cuenta el segundo curso del Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento (PMAR), del centro público Gómez Moreno de Madrid, el cual aceptó participar en el estudio y recogida de datos. Los datos se recogieron durante el tercer trimestre del curso académico 2018-19. Los cuestionarios fueron administrados por los tutores de los grupos en las aulas escolares, así como la orientadora escolar en algunos de ellos. Tanto el equipo directivo (dirección y jefatura de estudio) como los padres y alumnos dieron su consentimiento a la administración de los cuestionarios, tras ser informados de la finalidad del estudio. Antes de comenzar con su cumplimentación se explicitaron los objetivos del estudio y el carácter voluntario, confidencial y anónimo de las respuestas. El tiempo de cumplimentación del cuestionario no superó los 15 minutos, sin tener en cuenta la preparación del alumnado, distribución y las explicaciones previas al mismo.

Se obtuvieron las respuestas de 263 alumnos (91,64% de participación), de un total de 12 clases, siendo cuatro de ellas de 3º ESO, una de 2º PMAR, tres de 4º ESO y cuatro de 1º Bachillerato. La participación fue masiva dentro de cada grupo, pues la totalidad del alumnado participó en el estudio, siendo los únicos adolescentes que no participaron aquellos que no acudieron a clase el día de la recogida de datos. La edad media fue de 16 años (DT=1,070), rango entre 13 y 19 años, siendo 47,3% chicos y 52,7% chicas.

Se pasará a realizar una breve descripción del contexto elegido, en este caso el centro educativo en su conjunto, sus características esenciales, entorno social y perfil de alumnado al que atiende. La relación ente el contexto y tema de estudio es indudable, pues de los estudiantes del centro es de donde se han obtenido los datos de análisis. En nuestro campo de trabajo tendremos que lidiar y hacer frente a las diversas problemáticas con las que se encuentren los adolescentes durante su etapa escolar, conocer de cuáles se tratan para poner en marcha programas que favorezcan una adecuada vida académica y donde su rendimiento no se vea perjudicado por factores externos que pudieren interferir.

En cuanto al tipo de centro, el IES Gómez-Moreno es un instituto público de enseñanza bilingüe, ubicado en el distrito municipal de San Blas-Canillejas y adscrito al Área Territorial de Madrid-Capital. Su oferta educativa consta de la Educación Secundaria Obligatoria y tres modalidades de Bachillerato (Ciencias, Humanidades y Ciencias Sociales). Cuenta con más de 45 años de antigüedad y una de sus características más importantes es que se trata de un centro preferente auditivo, atendiendo a alumnos con deficiencia auditiva moderada, severa o profunda, usuarios de audífonos o con implante coclear, sin deficiencia psíquica asociada u otras discapacidades diagnosticadas que ocasionen necesidades de apoyo específicas, en los distintos niveles que se imparten y desde los últimos 30 años.

El objetivo principal que se propone el centro es dotar a estos alumnos de una formación integral y asegurar que, al menos, obtengan el título de graduado en ESO. Las clases, como norma general, se imparten conjuntamente con los oyentes, por lo que en las aulas siempre está el profesor de la asignatura acompañado de un intérprete. Las adaptaciones de acceso al currículo son las más habituales en el caso del alumnado sordo y se utilizan, entre otras medidas, todos los recursos técnicos (aparatos de FM, aro magnético, implante coclear, audífonos, etc.), profesionales (profesorado de audición y lenguaje especialista en sordos, profesores de apoyo, intérpretes de lengua de signos y disposición de horas de apoyo específicas por parte de los profesores de cada materia) y organizativos posibles.

Al no haber identificado los cuestionarios para salvaguardar una mayor privacidad, y puesto que la finalidad del trabajo tampoco lo requería, no se puede determinar a qué grupo pertenecen los alumnos, y así saber si se trata de sección o programa bilingüe, donde presumiblemente en el primero de ellos se encuentran los alumnos más aventajados a rasgos generales, según el profesorado, alumnos que cursan la modalidad de enseñanza bilingüe. Tampoco se han identificado a los alumnos sordos, no realizando en el cuestionario una pregunta para tal fin. Hubiese podido ser de interés haber realizado una comparativa entre los alumnos con y sin deficiencia auditiva en cuanto a los motivos que les llevan a jugar, por ejemplo, pero no se planteó debido al escaso número de escolares con problemas de audición.

Referente a su entorno social, el distrito San Blas-Canillejas, situado al este de Madrid, tiene carácter tanto residencial como industrial. Específicamente, el barrio de San Blas alberga actualmente más de 60.000 habitantes, experimentando un crecimiento residencial importante en los últimos años, haciéndose notar así poco a poco el rejuvenecimiento de la zona. Por ello, ya no es un barrio envejecido, como años atrás y lo que hacía prever un descenso demográfico de la población escolar, sino que se puede considerar un distrito joven. Esto es, en parte, debido a la llegada de población inmigrante de origen diverso, que ha tenido un rápido incremento en los últimos años. Aunque ha tenido un importante aumento de la renta media, sigue siendo uno de los distritos con menor nivel de renta per cápita y mayor proporción de personas con bajo nivel educativo.

Es un barrio obrero, y su realidad social es de un alto índice de familias con un nivel socioeconómico y cultural medio-bajo, que perciben rentas mínimas de inserción y en riesgo de exclusión social. Esta realidad se traduce en una alta tasa de absentismo escolar y un alto índice de fracaso y de abandono escolar, así como de paro. Además, cuenta con viviendas de protección oficial ofertadas por el Ayuntamiento (IVIMA).

En la actualidad, cuenta con gran oferta de escuelas, parques e infraestructuras de nueva construcción, para dar cabida a la demanda que desde el barrio se estaba haciendo. Además, en la

zona funcionan distintas organizaciones dependientes del ayuntamiento, o no gubernamentales, que llevan a cabo programas preventivos y educativos; asociaciones juveniles que abordan desde una perspectiva integral las problemáticas de los jóvenes de la zona. Desde el centro y en colaboración con estos servicios se llevan cabo distintos programas y actuaciones para dar respuesta a esta situación. Muchos de los alumnos acuden a ellas por las tardes a realizar actividades de refuerzo escolar y ocio. Es un punto de encuentro donde tienen la oportunidad de resolver dudas y realizar tareas escolares que de otro modo no llevarían a cabo, además de sumergirse en un ocio saludable.

La población a la que atiende ha ido variando en los últimos cursos. En un primer momento los alumnos provenían predominantemente de familias de bajo nivel cultural, con un nivel socioeconómico también bajo y algunas con problemas de desestructuración familiar. Luego, tras la llegada del bilingüismo, empezaron a acudir alumnos con mayor nivel adquisitivo y social, mayor implicación escolar, así como familiar, y mejores hábitos de estudio. Actualmente y por diferentes motivos, entre los que destaca un nuevo centro en el barrio, la población que se matricula ha vuelto a ser mayoritariamente de bajo nivel social.

La diversidad del alumnado por razones de capacidades y situación socio-económica es significativa y el alto número de inmigrantes, así como alumnado perteneciente a etnia gitana, hace que esta diversidad exija respuestas educativas muy diferentes. Cada curso se puede observar con preocupación el aumento de casos de alumnos con graves dificultades de aprendizaje, escaso nivel de conocimientos, escasa o nula motivación, falta de hábitos de estudio y trabajo y, en algunos casos, abierto rechazo a la institución escolar. Estas circunstancias han hecho que las aulas de sección sigan teniendo un ambiente escolar adecuado para el aprendizaje, mientras que las de programa alberguen a alumnado desmotivado con mayor número de repetidores y donde se escolarizan los alumnos con necesidades específicas de apoyo.

En la actualidad, el IES Gómez-Moreno atiende a 642 alumnos, entre los cuales 28 alumnos poseen déficit auditivo, 13 discapacidad psíquica, física o visual y/u otros trastornos, 2 altas capacidades y 19 Dislexia, TDAH y/TDH.

Los Programas para la Atención a la Diversidad con los que cuenta son los siguientes; medidas de apoyo ordinario (refuerzo y apoyo educativo, agrupamientos flexibles y desdobles), medidas de apoyo específico para el alumnado con Necesidades Educativas Especiales, medidas de apoyo específico para el alumnado con Altas Capacidades Intelectuales, medidas de apoyo específico para el alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo, medidas de apoyo específico para el alumnado con dislexia, dificultades específicas de aprendizaje (DEA), o por presentar Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), actuaciones de compensación educativa en la Educación Secundaria y programas de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento (1º y 2º PMAR).

Personas relacionadas con la investigación

- Investigador

Encargado de plantear el estudio a análisis, descripción del mismo, así como elaborar el cuestionario de aplicación y llevar a cabo el análisis de los datos y resultados obtenidos. También, fue la persona que comunicó al Departamento de Orientación en primer lugar y posteriormente a Dirección la intención de llevar a cabo este estudio en el centro, para contar con su aprobación.

- Ayudante del investigador/supervisor/orientadora escolar

La orientadora del centro fue la encargada de explicar el objetivo del estudio a los tutores de los grupos para que estos administrasen los cuestionarios en horario de tutorías o en una hora que considerasen oportuna, para aquellos cursos que carecen de hora de tutoría semanal como es el caso de bachillerato. Además, cuando su horario así se lo permitió, fue la encargada de explicar a los alumnos el objetivo del mismo, así como resolver dudas que de la redacción de las preguntas pudieren surgir. También, fue la encargada de recopilar todos los cuestionarios para hacérselos llegar al investigador principal para su posterior análisis.

El porqué no fue el investigador la persona encargada de explicar el estudio a los escolares y proporcionarles el cuestionario fue debido al término de las prácticas curriculares y, por tanto, no asistencia al centro escolar durante los meses posteriores. Debido a la organización escolar, exámenes, clases, excursiones, cada grupo de alumnos cumplimentó el cuestionario en un momento diferente, por lo que se prefirió trasladar la información a dar a la orientadora del centro para economizar el tiempo. Asimismo, ésta trasladó al investigador todas las cuestiones planteadas por los escolares, como las dudas a la hora de la cumplimentación del cuestionario, de relevancia para plasmarlas en el presente trabajo.

La administración del cuestionario no se realizó durante el período perteneciente a las prácticas (febrero-marzo), puesto que fue dedicado íntegramente a las tareas propias del centro y las labores de orientación, relegando a un segundo plano los intereses personales.

- Administradores del cuestionario/tutores

Fueron los encargados de pasar el cuestionario en sus respectivas clases según el horario que consideraron oportuno. Se les explicó la finalidad del mismo para que se la hicieran llegar a los escolares, así como de la importancia de dar respuestas lo más sinceras posibles dado el anonimato del cuestionario. Esta explicación, como se ha dicho anteriormente, provino de la orientadora escolar.

- Muestra de alumnos

Los escolares son el foco de intervención y, por tanto, de los cuales se ha obtenido la totalidad de la información. Debido a la relación creada con el centro, puesto que llevé a cabo las prácticas del máster, así como el trato tanto con el equipo directivo como con la orientadora del mismo, a los cuales se les pidió consentimiento expreso para llevar a cabo el estudio, resultó bastante sencillo tener acceso al alumnado de dicho centro.

La selección de grupos se llevó a cabo por considerar las edades presumiblemente más conflictivas a la hora de desarrollar o tener instaurado un patrón de conducta problemática de juego, además de por una cuestión de manejo de los datos. En el caso de 2º de Bachillerato, específicamente, por encontrarse en un nivel con gran carga de estudio, debido a la evaluación final y las inminentes pruebas de acceso a la universidad. Así, los cursos seleccionados fueron 3º y 4º ESO, así como 2º PMAR, perteneciente al nivel de 3º ESO, y 1º de Bachillerato.

Recogida de datos

- **¿Qué tipo de información se ha recogido?**

El estudio tiene una fundamentación metodológica cuantitativa. Los datos obtenidos tienen una finalidad muestral, no diagnóstica, y serán utilizados en su conjunto, en ningún momento se arrojará información sobre alumnos particulares.

El diseño es descriptivo, transversal, mediante encuesta autoadministrada. Por tanto, los datos mostrados y discutidos serán cuantitativos, obtenidos a partir de dicho cuestionario. No se ha llevado a cabo la obtención de datos cualitativos, debido a la finalidad del estudio y el alto alcance que hubiese supuesto para el mismo entrevistar a toda la muestra de estudiantes, teniendo en cuenta también que se dispone de un solo investigador en este estudio.

- **¿Cómo se ha conseguido la información? Descripción de los métodos usados.**

Se realizó un cuestionario de elaboración propia a partir de ítems seleccionados de ya existentes, para cubrir con ellos el máximo de aspectos posibles considerados de relevancia. Además, se elaboró una parte de variables sociodemográficas al principio del mismo para obtener datos generales que nos pudiesen acercar a las características de los sujetos. No es un cuestionario validado, no se han tenido en cuenta las cargas factoriales de los ítems seleccionados para su incursión o no en el mismo. Dicho cuestionario se incluye en el APÉNDICE A.

Se empleará el término *uso problemático de Internet* para ser prudentes, aunque, el hecho de que los ítems hayan sido extraídos de escalas validadas y tomando como referencia criterios de categorías diagnósticas de naturaleza similar, el uso de términos como *uso patológico* o *adicción a Internet* podría ser plausible, eso sí, siempre “presumiblemente”, no podemos afirmar que un determinado sujeto tiene una adicción pues no se trata de un instrumento ni de screening ni diagnóstico, sólo con el segundo de ellos junto al juicio clínico lo podríamos afirmar.

La aplicación del cuestionario fue colectiva, por grupos de alumnos según su nivel y clase, aunque cada uno de ellos respondía de forma individual y anónima a su cuestionario.

Se considera la utilización de esta técnica como un método adecuado y eficaz para proporcionar la información necesaria para elaborar este trabajo. A la hora de formular el problema a comprobar con el cuestionario hay que tener en cuenta que los términos sean fidedignos, operativos y válidos, es decir, que las preguntas presentadas estén formuladas de forma clara y los sujetos sepan qué se está pidiendo exactamente con cada una de ellas, sin dar lugar a errores o malas interpretaciones.

La presentación ha sido impresa y clara, con un adecuado espaciado entre las preguntas, y un orden de preguntas coherentes. Todas las preguntas son cerradas, estructuradas en una escala de tipo Likert de 0-3, donde 0 corresponde a Nunca / Casi nunca y 3 a Siempre / Casi siempre. También, el cuestionario cuenta con respuestas dicotómicas de Sí / No y otros tipos de respuestas múltiples, a elegir una, como, por ejemplo, Bajo / Medio-bajo / Medio / Medio-alto / Alto, Buenas / Normales / Malas, Solo / Con amigos / Con familiares / Otros, etc. Se ha optado por la elección de preguntas cerradas para hacer más sencillo a los encuestados su cumplimentación, así como para no abrir nuevos frentes de estudio y poder manejar los datos de manera más sencilla. Este tipo de escalas miden la valoración propia que hace el sujeto acerca de lo preguntado, ofertando para ello una serie de ítems relacionados con aquello que se quiere medir, ítems para los cuales el sujeto deberá señalar una de las repuestas, aquella que más se acerque a su realidad. En este caso no obtenemos una puntuación global, pues ésta no nos estaría dando ninguna información, sino que se analizarán cada una de las respuestas por separado, o por bloques de ellas como se verá en el análisis de resultados.

No podríamos obtener una puntuación global, pues no estamos ante una escala unidimensional, en la que sí podemos obtener un índice global y punto de corte para el cual determinar la presencia o no de un juego problema. Este trabajo adopta un enfoque multidimensional, pues principalmente cuenta con la existencia de dos factores; el uso de videojuegos y apuestas en línea.

Hubiese sido de interés dedicar un apartado a la percepción de los menores respecto al juego, pues con los resultados aportados a partir de tal investigación se podrían obtener conclusiones representativas para elaborar planes de formación y prevención de adicciones atendiendo aquellos aspectos que presenten un posicionamiento de riesgo. Esto es así puesto que es de suponer que algunas concepciones establecidas en el imaginario colectivo de los adolescentes estén influyendo en su toma de decisiones respecto a comenzar un hábito de juego o normalizarlo.

Con la información recogida no se podrá establecer la existencia de una adicción a los videojuegos o juego patológico, como ya se ha mencionado, pero sí identificar conductas concretas que pueden ser indicadoras de posibles problemas adictivos derivados del uso de la tecnología en las dos actividades específicas objeto de análisis.

- **Describir las fuentes necesarias**

El método utilizado es apropiado en tanto y cuanto las preguntas incluidas en el cuestionario de elaboración propia han sido extraídas a partir de test validados, incluyendo así un gran rango de las mismas para cubrir todos los aspectos posibles de las variables objeto de estudio.

Se ha tenido como referencia 6 cuestionarios (uno de ellos de motivos de juego, tres específicos de videojuegos y dos de juego patológico), los cuales serán comentados a continuación. En el APÉNDICE B se muestran dichos cuestionarios y en el APÉNDICE C se encuentra una selección de los ítems dependiendo de su test de origen.

Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes (GMQ, Gambling Motives Questionnaire, Stewart y Zack, 2007). Se utilizó la versión española del GMQ (Dechant y Ellery, 2011), compuesta por 15 ítems, de los cuales se escogieron 9, que se agrupan en tres subescalas no

excluyentes (social, mejora y afrontamiento), por lo que cada participante puede puntuar en todas ellas. El test proporciona una puntuación para cada una de esas escalas y un perfil motivacional del jugador. Los ítems describen diferentes motivos por los que se podrían realizar juegos de apuestas y se respondería en una escala tipo Likert (1 = Nunca o casi nunca, 2 = Algunas veces, 3 = A menudo y 4 = Casi siempre o siempre) con qué frecuencia juegan por cada motivo. La versión original posee buena fiabilidad de las puntuaciones para cada factor (ENH: $\alpha = 0,74$; COP: $\alpha = 0,76$; SOC $\alpha = 0,67$). En el caso del presente estudio estas preguntas no han ido dirigidas exclusivamente a los motivos por los cuales los adolescentes realizan apuestas online, sino que se ha ampliado al uso de videojuegos en línea.

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV). El CERV ha sido desarrollado a partir de los cuestionarios CERI y CERM (Beranuy et al., 2009), sobre el uso de Internet y móvil respectivamente, y detecta el uso problemático de los videojuegos no masivos, siendo así un buen instrumento para el cribado de adolescentes que presentan dificultades derivadas de dicha actividad. Consta de 17 ítems, de los cuales se han cogido 15 (uno de ellos se ha incluido en los *motivos*), modificados en la escritura, y su escala de respuestas es tipo Likert (1 = Nunca/ Casi nunca, 2 = Algunas veces, 3 = Bastantes veces y 4 = Casi siempre). Posee dos factores; dependencia psicológica y uso para la evasión ($\alpha = 0,861$) y consecuencias negativas del uso de videojuegos ($\alpha = 0,869$), ambos con una consistencia interna aceptable. Ofrece puntuaciones de corte para sujetos sin problemas en el uso de videojuegos (SP), problemas potenciales en el uso de videojuegos (PP) y problemas severos en el uso de videojuegos (PS). Decir que en el caso que nos atañe, los videojuegos referidos, y sobre los que se responderían al conjunto de preguntas, son masivos. Además, este cuestionario ha sido validado para adolescentes que cursan la Educación Secundaria Obligatoria y nuestra muestra ha sido constituida también por escolares en el primer curso de bachillerato.

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV, Chóliz & Marco, 2011). Es un instrumento diagnóstico de la dependencia de los videojuegos elaborado a partir de los criterios del DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000), correspondientes al Trastorno por dependencia de sustancias. Consta de 25 ítems, de los cuales se han extraído 8 (3 de ellos coinciden con CERV), calificados en una escala tipo Likert de 4 puntos (0 = Totalmente en desacuerdo, 1 = Un poco en desacuerdo, 2 = Neutral, 3 = Un poco de acuerdo y 4 = Totalmente de acuerdo, para los ítems 1-14, y 0 = Nunca, 1 = Rara vez, 2 = A veces, 3 = Con frecuencia y 4 = Muchas veces, para los ítems 15-25). Posee 4 dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. Las puntuaciones totales del TDV gozan de una elevada consistencia interna ($\alpha = 0,94$), por lo que se puede considerar que posee características psicométricas satisfactorias.

Test de Adicción a los Videojuegos. Único test de los utilizados que no posee validación. Se ha obtenido del gabinete de psicología *Terapia y Emoción*, el cual lo ha desarrollado a partir de los ya existentes en la literatura. Consta de 16 ítems, de los cuales se han extraído 14 (9 de ellos son similares en CERV y TDV). Las respuestas están en una escala tipo Likert de 6 puntos (0 = Nunca, 1 = Raramente, 2 = Ocasionalmente, 3 = Frecuentemente, 4 = Muy a menudo y 5 = Siempre).

Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP, Fernández-Montalvo, Echeburúa y Báez, 1995). Instrumento de screening útil para realizar una detección inicial de posibles jugadores

patológicos, debido a que posee índices de fiabilidad y validez altos y una alta eficacia diagnóstica en población española. Está compuesto por 4 ítems, extraídos de la versión española (Echeburúa *et al.*, 1995) del Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS) (Lesieur y Blume, 1987), explicado a continuación, y cuya alternativa de respuesta es dicotómica (Sí/No). Se han incluido los 4 ítems en nuestro cuestionario, con breves variaciones en la formulación de sus preguntas. Establece su punto de corte en 2, por lo que si existen respuestas afirmativas en dos o más ítems habría que investigar una posible adicción al juego.

Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks para adolescentes (SOGS-RA, Winters, Stinchfield y Fulkerson, 1993). Este test es derivado del SOGS de Lesieur y Blume (1987, 1993). Se utilizó la adaptación española de dicho cuestionario (Becoña, 1997), utilizado para evaluar jugadores problema y en riesgo, la cual posee buena fiabilidad de las puntuaciones ($\alpha = 0,80$). Consta de 16 ítems, de los que sólo se puntúan 12, y de los cuales se han extraído 10 de ellos. Poseen dos alternativas de respuesta (Sí/No), enfocando sus preguntas a los problemas relacionados con los juegos de azar en el último año, y proporciona tres categorías de jugadores dependiendo de sus respuestas afirmativas a dichos ítems: no jugador o sin problemas de juego (0-1 puntos), jugador en riesgo (2-3) y jugador problema (4 o más).

Análisis de la información

Referente a la recogida y análisis de los datos, se ha obtenido información de dos fuentes principales. Por un lado, del centro, para así conocer su estructura funcional y organizativa, el entorno social en el que está inmerso, sus necesidades, perfil del alumnado, etc., a través de diferentes conversaciones con miembros del equipo directivo y claustro, así como el acceso a los documentos del centro e información vertida en su página web. Por otro, del alumnado de 3º E.S.O a 1º de Bachillerato, agentes primordiales en esta investigación. El análisis de los datos provenientes de los cuestionarios que se aplicaron permitió conocer el uso de videojuegos y apuestas en línea de los escolares, las dos temáticas principales sobre las que versa este trabajo y que fueron plasmadas en el cuestionario en torno a una serie de preguntas. Antes de su creación y aplicación, y tras las conversaciones mantenidas con la orientadora del centro, en las que se trató el interés de la investigación, en un primer momento exclusivo de las apuestas online, se decidió ampliar el foco de estudio e incorporar el uso de videojuegos en línea. Además, el que la orientadora estuviera al tanto de los objetivos del estudio era primordial, debido a que sería el agente encargado de trasladarlos al alumnado y tutores, así como la necesidad de cumplimentación del cuestionario y dudas provenientes de la misma.

Hubiese sido acertado realizar los cuestionarios online, en vez de en formato papel, para así habernos salvado de tener que introducir todos los datos a mano en el programa estadístico, ahorrándonos el gran tiempo que ha conllevado dicha tarea. Además, puesto que el centro cuenta con un aula de informática, en ella se podría haber realizado la cumplimentación del cuestionario, igualmente en hora de tutoría, y así asegurarnos de que los alumnos lo llevan a cabo y poder responder dudas relacionadas con la formulación de las diferentes preguntas o ítems de respuesta proporcionados si lo requiriesen.

Una vez se dispuso de todos los cuestionarios cumplimentados se pasó a su incorporación al programa estadístico SPSS®. Primero se definieron las variables y tras ello se volcaron todos los datos arrojados por la muestra para su posterior análisis. Fue en este punto donde se pusieron de

manifiesto algunas fallas en la presentación de algunas de las preguntas, las cuales se comentarán en el apartado dedicado a los resultados, específicamente en *modificaciones o nuevo análisis de la información*, y que hicieron redefinir algunas de las variables, así como descartar datos. Referente a la falta de información en algunos cuestionarios, estos ítems se codificaron con valores perdidos, cuando la información fue contradictoria se dejaron sin codificar.

En relación a los pasos específicos dados en el SPSS®, primero se analizó los estadísticos descriptivos de frecuencias, obteniendo las tablas de frecuencias y gráficos de las variables género, edad y curso actual en el que se encuentran los participantes, y así describir la muestra empleada. A continuación se hizo lo propio con las dos variables a medir, por un lado el uso de videojuegos en línea y por otro las apuestas online, comparando ambas, principalmente, según el género de los encuestados.

En primer lugar, el uso de videojuegos en línea, se obtuvo la distribución del juego según el género, edad, curso, la frecuencia de juego, para así obtener también los jugadores en la actualidad, y ésta última según el género. Tras crear una nueva variable, *Juego en la actualidad*, se compararon los jugadores y no jugadores en diferentes variables sociodemográficas; género, repeticiones, nivel económico familiar y relaciones familiares. Específicamente para el grupo de jugadores se obtuvieron datos relativos a la frecuencia de juego, horas dedicadas en una sentada y compañía de juego, según el género. En el caso de la compañía de juego, se tuvo que proceder al análisis de respuestas múltiples, definiendo primero el conjunto de variables como *compañía de juego*, para así poder trabajar con los datos vertidos. Tras esto, se pasó a analizar los motivos por los cuales los adolescentes juegan en mayor medida y su frecuencia según el género. A continuación, se analizó la frecuencia con la que ocurren determinadas afirmaciones respecto al juego, de nuevo según el género.

Por otro lado, en relación a la práctica de apuestas online, se obtuvo la distribución de nuevo según el género, edad, curso, la frecuencia de apuestas en el último año y ésta última según el género.

A continuación, se pasó a relacionar diferentes variables, el uso de videojuegos en línea y apuestas online, videojuegos y género, apuestas y género, apuestas familiares y propias, dinero disponible semanalmente y mayor apuesta realizada. La comparación entre los grupos se ha realizado mediante la prueba Chi cuadrado, en el caso de las variables categóricas, y el coeficiente de correlación de Spearman para las variables cuantitativas.

Para poder acercarnos a los jugadores problema de nuestro estudio, en relación a los videojuegos en línea, se analizaron las puntuaciones totales obtenidas en la tabla de frecuencias, en la línea que estable en CERV. Para realizar el sumatorio se creó una nueva variable, de la cual se obtuvieron los estadísticos descriptivos, y tras codificarla en tres rangos, según las puntuaciones obtenidas, se analizó los diferentes grados de problemática asociada al juego y ésta según el género. Además, se analizaron los datos en diferentes variables (género, edad, curso, número de hermanos, repeticiones de nivel, nivel económico familiar, relaciones con los padres, frecuencia de juego, horas, motivos y frecuencia en las diferentes afirmaciones) en los dos grupos que presentaron mayores puntuaciones, aquellos que podrían desarrollar problemas derivados del juego o ya los están sufriendo.

En relación a las apuestas online, se hizo lo propio sirviéndonos de las puntuaciones obtenidas en las preguntas del CBJP y SOGS-RA, para así determinar qué sujetos podrían desarrollar en el futuro problemas debido a sus apuestas online y aquellos que ya podrían estar presentando una problemática. Se analizaron las respuestas de estos dos grupos de sujetos en las diferentes variables con las que contamos (género, edad, curso, repeticiones de nivel, nivel económico familiar, relaciones con los padres, dinero disponible semanalmente, mayor cantidad apostada, frecuencia de las apuestas, si sus padres u otras personas con las que convivan apuestan).

Por último, se analizaron los sujetos que están llevando a cabo las dos conductas y se vertieron las características específicas de aquellos que están presentando problemática debido a su uso abusivo en ambas.

Por tanto, se obtuvieron los datos de los sujetos que en la actualidad llevan a cabo ambos tipos de juego, pues será la información de mayor valía a la hora de conocer a nuestra muestra y poder así sugerir la implantación de programas preventivos de dichas conductas de riesgo.

Se ha considerado de importancia seguir los pasos anteriormente mencionados, obteniendo datos de los más generales a específicos para poder tener, en primer lugar, una descripción de la muestra analizada y a continuación poder trabajar con los datos que se iban arrojando y poder elaborar así relaciones entre los mismos. Además, el explicitar los pasos llevados a cabo es de utilidad puesto que puede servir para investigaciones futuras, en el caso de que se quiera replicar el estudio con otra muestra diferente de escolares para comparar los resultados exactos.

Los resultados

Desde el punto de vista cuantitativo, el método utilizado es el análisis estadístico descriptivo, donde se describen y resumen las observaciones obtenidas sobre dos hechos principales, jugar a videojuegos en línea y apuestas online, a través de un muestreo no probabilístico, específicamente se trata de un muestreo incidental o accidental, pues se ha contado con la participación de 263 estudiantes de Educación Secundaria y Bachillerato pertenecientes al instituto público Gómez Moreno de Madrid, a los cuales se les administró un cuestionario creado para tal fin. A dicha muestra se tuvo directamente acceso debido a la cercanía, pues fue en el centro donde se llevó a cabo el período de prácticas obligatorias del máster. Aunque este tipo de procedimiento de muestreo no permite extraer muestras representativas de la población ni establecer inferencias sobre la misma, sí servirá para conocer con mayor detalle la realidad del contexto estudiado.

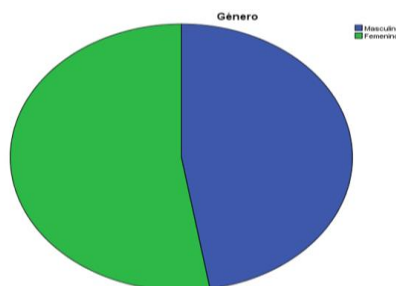
En esta línea de investigación cuantitativa se ha utilizado el método hipotético-deductivo, pues se ha partido de la formulación de hipótesis sobre el comportamiento de la muestra estudiada, descritas en la introducción, las cuales se contrastarán en este apartado. Se han empleado técnicas gráficas y numéricas utilizando un medio informático con el software IBM® SPSS® Statistics 22. Por tanto, los instrumentos que se han utilizado en la investigación consisten en un cuestionario de elaboración propia, el cual ha sido el único procedimiento de recogida de información, catalogado como una técnica de encuesta, y el programa de análisis estadístico SPSS®. Como se ha dicho con anterioridad, el procedimiento empleado fue en primer lugar la administración del cuestionario a los diferentes grupos participantes y, para proceder al análisis de los mismos, y ya manejando el programa estadístico, se realizó la definición de las variables objeto de estudio e incorporación de todos los datos.

Las variables generales del estudio son el uso de videojuegos en línea y apuestas online. Como se ha dicho con anterioridad, no se considera la *adicción* a cada una de ellas como variables puesto que a partir de cuestionario empleado no se podría verter un diagnóstico. Considerando cada uno de los ítems, que englobarían las dos variables anteriormente mencionadas, como variables a medir, así como aquellos destinados a conocer características sociodemográficas de la muestra, se dividirían en tres tipos. Por un lado, las variables nominales como el género, repeticiones de curso, el haber jugado alguna vez a videojuegos en línea, con quién se juega normalmente, haber apostado alguna vez a juegos de azar, así como si sus padres o personas con las que conviva lo hacen, especificando en caso afirmativo cuál de ellos y si se considera que apuestan o no demasiado, preguntas referidas a las apuestas, como si te han causado algún tipo de problema, si se ha jugado más de lo pensado, si se han recibido críticas al respecto, si se ha sentido culpable alguna vez, si se han tenido intentos fallidos de dejar de apostar, si se ha cogido dinero de casa y si se considera que se tiene un problema con el juego. Por otro lado, encontramos diferentes variables ordinales como el curso actual, número de hermanos, nivel económico familiar, relaciones con padres o personas con las que se convive, dinero disponible semanalmente, frecuencia de juego, horas dedicadas, todas las preguntas relacionadas con los motivos por los cuales se pudiere jugar, así como la frecuencia con la que te ocurren diferentes afirmaciones, frecuencia de apuestas en el último año, mayor cantidad de dinero apostada y frecuencia con la que se vuelve a jugar para recuperar el dinero. Por último, como variable de escala, específicamente de razón, encontramos la edad, variable que se codificó así a posteriori, pues en el cuestionario aparecía como ordinal, para no descartar a ningún sujeto fuera de ese rango de edad.

Pasando al análisis de resultados, en primer lugar se describirá la muestra empleada en el análisis cuantitativo. El cuestionario ha sido cumplimentado por 263 sujetos de los cuales 47,3% son hombres y 52,7 % mujeres. En cuanto a la edad, comprendida entre 13 y 19 años, la media es 16 años y la más repetida de nuevo los 16 años. Por otro lado, respecto al curso actual en el que se encuentran los participantes, se observa que 31,6% cursan 3º ESO, 22,8% 4º ESO y 45,6% 1º de Bachillerato, siendo este último grupo casi la mitad de la muestra analizada (Figura 2).

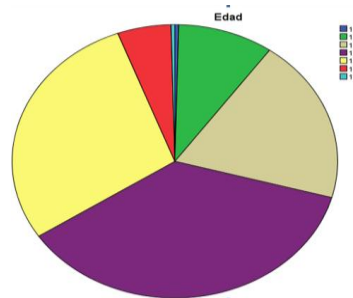
A)

Género					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	Porcentaje	válido	acumulado
Válido	Masculino	124	47,1	47,3	47,3
	Femenino	138	52,5	52,7	100,0
	Total	262	99,6	100,0	
Perdidos	9	1	,4		
Total		263	100,0		



B)

Edad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 13	1	,4	,4	,4
14	25	9,5	9,5	9,9
15	51	19,4	19,4	29,3
16	96	36,5	36,5	65,8
17	75	28,5	28,5	94,3
18	14	5,3	5,3	99,6
19	1	,4	,4	100,0
Total	263	100,0	100,0	



Estadísticos

Edad		
N	Válido	263
	Perdidos	0
Media		16,01
Mediana		16,00
Moda		16
Desviación estándar		1,070

C)

Curso actual				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 3ºESO	83	31,6	31,6	31,6
4ºESO	60	22,8	22,8	54,4
1ºBACHILLERATO	120	45,6	45,6	100,0
Total	263	100,0	100,0	

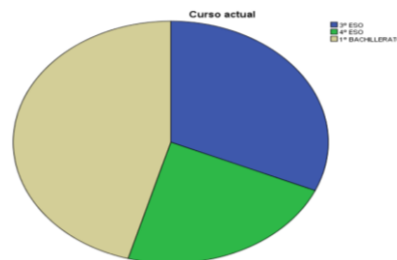


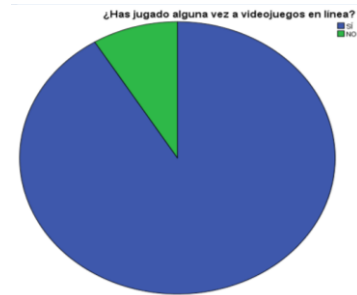
Figura 2. Representación de la distribución de las variables género (A), edad (B) y curso (C) de los participantes.

En relación a uno de los temas de estudio, el uso de videojuegos en línea, el 91,2% de la muestra ha jugado alguna vez a los mismos, siendo 47,1% hombres y 44,1% mujeres, no habiendo por tanto diferencias significativas en cuanto a si han jugado alguna vez a este tipo de videojuegos. De toda la muestra analizada, 23 (8,8%) de los sujetos no han jugado alguna vez a videojuegos en línea, encontrándose entre ellos tan sólo un chico. De los 239 adolescentes (91,2%) que han jugado alguna vez a videojuegos en línea, 227 de ellos lo hacen en la actualidad (86,3%). Hay tres sujetos que no han sido incluidos en este cálculo puesto que, a pesar de que juegan en la actualidad, no respondieron al ítem de frecuencia; siendo así un 87,8%. Por tanto, es elevado el número de escolares que llevan a cabo esta práctica, siendo la frecuencia más elevada *Menos de una vez a la semana*, contando con un 35,2%. En cuanto a las diferencias de frecuencia entre chicos y chicas los resultados muestran claras diferencias. Se observa que en la gran mayoría de las chicas su uso es esporádico, 66,4% juegan con una frecuencia menor de una vez a la semana, y sin embargo en los chicos su uso es más frecuente, mostrando frecuencias más repartidas, siendo la mayor *Algunas veces a la semana*, 29,2%, seguida de *Sólo los fines de semana*, 23,3%, y *Diariamente*, 22,5% (Figura 3).

A)

¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Sí	239	90,9	91,2	91,2
NO	23	8,7	8,8	100,0
Total	262	99,6	100,0	
Perdidos	9	,4		
Total	263	100,0		



B)

¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea? * Género tabulación cruzada

		Género			
		Masculino	Femenino	Total	
¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea?	SÍ	Recuento	123	115	238
		% del total	47,1%	44,1%	91,2%
	NO	Recuento	1	22	23
		% del total	0,4%	8,4%	8,8%
Total		Recuento	124	137	261
		% del total	47,5%	52,5%	100,0%



C)

¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea? * Edad tabulación cruzada

		Edad							Total	
		13	14	15	16	17	18	19		
¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea?	SÍ	Recuento	1	22	48	89	64	14	1	239
		% del total	0,4%	8,4%	18,3%	34,0%	24,4%	5,3%	0,4%	91,2%
	NO	Recuento	0	3	3	7	10	0	0	23
		% del total	0,0%	1,1%	1,1%	2,7%	3,8%	0,0%	0,0%	8,8%
Total		Recuento	1	25	51	96	74	14	1	262
		% del total	0,4%	9,5%	19,5%	36,6%	28,2%	5,3%	0,4%	100,0%

D)

¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea? * Curso actual tabulación cruzada

		Curso actual			Total	
		3° ESO	4° ESO	1° BACHILLERATO		
¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea?	SÍ	Recuento	73	56	110	239
		% del total	27,9%	21,4%	42,0%	91,2%
	NO	Recuento	10	4	9	23
		% del total	3,8%	1,5%	3,4%	8,8%
Total		Recuento	83	60	119	262
		% del total	31,7%	22,9%	45,4%	100,0%

E)

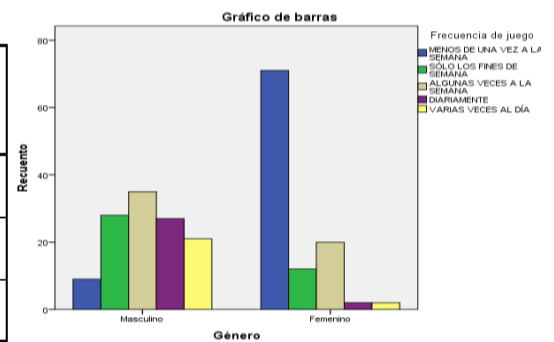
¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea? Frecuencia de juego tabulación cruzada

		Frecuencia de juego					Total
		MENOS DE UNA VEZ A LA SEMANA	SÓLO LOS FINES DE SEMANA	ALGUNAS VECES A LA SEMANA	DIARIAMENTE	VARIAS VECES AL DÍA	
¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea?	Sí	79	41	55	29	23	227
	Recuento						
	% del total	34,8%	18,1%	24,2%	12,8%	10,1%	100,0%
Total	Recuento	79	41	55	29	23	227
	% del total	34,8%	18,1%	24,2%	12,8%	10,1%	100,0%

F)

Género Frecuencia de juego tabulación cruzada

		Frecuencia de juego					Total
		MENOS DE UNA VEZ A LA SEMANA	SÓLO LOS FINES DE SEMANA	ALGUNAS VECES A LA SEMANA	DIARIAMENTE	VARIAS VECES AL DÍA	
Género Masculino	Recuento	9	28	35	27	21	120
	% del total	4,0%	12,3%	15,4%	11,9%	9,3%	52,9%
Femenino	Recuento	71	12	20	2	2	107
	% del total	31,3%	5,3%	8,8%	0,9%	0,9%	47,1%
Total	Recuento	80	40	55	29	23	227
	% del total	35,2%	17,6%	24,2%	12,8%	10,1%	100,0%



Género Frecuencia de juego tabulación cruzada

		Frecuencia de juego					Total
		MENOS DE UNA VEZ A LA SEMANA	SÓLO LOS FINES DE SEMANA	ALGUNAS VECES A LA SEMANA	DIARIAMENTE	VARIAS VECES AL DÍA	
Género Femenino	Recuento	71	12	20	2	2	107
	% del total	66,4%	11,2%	18,7%	1,9%	1,9%	100,0%
Total	Recuento	71	12	20	2	2	107
	% del total	66,4%	11,2%	18,7%	1,9%	1,9%	100,0%

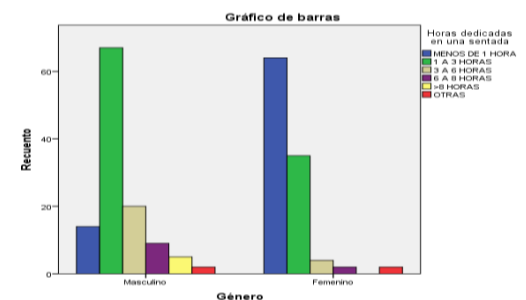
Figura 3. Representación de la distribución de la variable jugar a videojuegos en línea (A), según el género (B), edad (C) y curso (D), la frecuencia de juego (E) y ésta última según el género, sin ponderar y ponderada (F).

En cuanto a las horas que los adolescentes dedican a jugar a videojuegos en línea en una sentada, es de 1 a 3 horas la proporción mayoritaria, contando con el 45,5% de los escolares. Se encuentran de nuevo diferencias en cuanto al género; el 57,3% de los chicos dedican de 1 a 3 horas y el 59,8% de las chicas *menos de una hora* (Figura 4).

A)

Género Horas dedicadas en una sentada tabulación cruzada

		Horas dedicadas en una sentada						Total
		MENOS DE 1 HORA	1 A 3 HORAS	3 A 6 HORAS	6 A 8 HORAS	>8 HORAS	OTRAS	
Género Masculino	Recuento	14	67	20	9	5	2	117
	% del total	6,3%	29,9%	8,9%	4,0%	2,2%	0,9%	52,2%
Femenino	Recuento	64	35	4	2	0	2	107
	% del total	28,6%	15,6%	1,8%	0,9%	0,0%	0,9%	47,8%
Total	Recuento	78	102	24	11	5	4	224
	% del total	34,8%	45,5%	10,7%	4,9%	2,2%	1,8%	100,0%



B)

Género*Horas dedicadas en una sentada tabulación cruzada

		Horas dedicadas en una sentada					Total
		MENOS DE 1 HORA	1 A 3 HORAS	3 A 6 HORAS	6 A 8 HORAS	OTRAS	
Género Femenino	Recuento	64	35	4	2	2	107
	% del total	59,8%	32,7%	3,7%	1,9%	1,9%	100,0%
Total	Recuento	64	35	4	2	2	107
	% del total	59,8%	32,7%	3,7%	1,9%	1,9%	100,0%

Figura 4. Representación de la distribución de la variable jugar a videojuegos en línea según las horas dedicadas en una sentada, sin ponderar (A) y ponderada (B).

Para obtener los datos referidos a la compañía con la cual juegan, se procedió al análisis de respuestas múltiples, definiendo primero el conjunto de variables como *compañía de juego*, para así poder trabajar con los datos vertidos.

Más de la mitad de la muestra, 65,9%, juega a videojuegos online con amigos (79,5% chicos y 50,5% chicas), seguido de jugar en solitario, 32,8% (32% chicos y 46,7% chicas), que al tratarse de juegos en línea es de suponer que jueguen con otros jugadores desconocidos (Figura 5).

En la primera tabla el número de casos es superior a al número de sujetos con los que contamos porque en algunos de ellos se han codificado varias respuestas a esta pregunta. Sin embargo, en la segunda tabla los porcentajes y los totales se basan en los encuestados.

A)

\$Compañía frecuencias

		Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
COMP ^a	SOLO	90	32,8%	39,1%
	CON AMIGOS	151	55,1%	65,7%
	CON FAMILIARES	25	9,1%	10,9%
	PAREJA	2	0,7%	0,9%
	JUGADORES ONLINE	6	2,2%	2,6%
Total		274	100,0%	119,1%

a. Grupo

B)

GEN*\$Compañía tabulación cruzada

		COMP ^a					Total
		SOLO	CON AMIGOS	CON FAMILIARES	PAREJA	JUGADORES ONLINE	
Género Masculino	Recuento	39	97	12	0	3	122
	% del total	17,0%	42,4%	5,2%	0,0%	1,3%	53,3%
Femenino	Recuento	50	54	13	2	3	107
	% del total	21,8%	23,6%	5,7%	0,9%	1,3%	46,7%
Total	Recuento	89	151	25	2	6	229
	% del total	38,9%	65,9%	10,9%	0,9%	2,6%	100,0%

Los porcentajes y los totales se basan en los encuestados.

a. Grupo

Figura 5. Representación de la distribución de la variable compañía en el juego (A) y ésta en relación con el género (B).

A continuación se compararán los jugadores y no jugadores de videojuegos en línea en diferentes variables sociodemográficas, algunas de las que se han obtenido datos para ambos grupos de sujetos, tras haber creado una nueva variable, *Juego en la actualidad*, a través de la selección de los casos de jugadores y no jugadores en la actualidad. A la hora de seleccionar los casos de jugadores en la actualidad, se ha procedido a seleccionar los casos en los que se tenga una frecuencia de juego actual, sea ésta cual sea, además de incluir tres sujetos que no respondieron a esta pregunta pero sí juegan actualmente.

Así, el número de jugadores en la actualidad es 230 y 32 no jugadores. Si comparamos estos datos con los descritos en el primer apartado de resultados, son 239 los adolescentes que han jugado alguna vez y a los 227 de ellos que lo hacen en la actualidad habría que sumarles los tres sujetos que no han respondido a la frecuencia pero sí juegan, 230 (87,8%). Así, estos 9 sujetos que no juegan en la actualidad sumados a los 23 que no lo han hecho nunca nos daría un total de no jugadores de 32. Si realizamos la suma total de sujetos, 230 jugadores sumados a los 32 no jugadores da un total de 262, contando con un valor perdido. Encontramos entre los jugadores 122 (53%) chicos y 108 (46,9%) chicas, no habiendo, por tanto, grandes diferencias en cuanto al género (Figura 6).

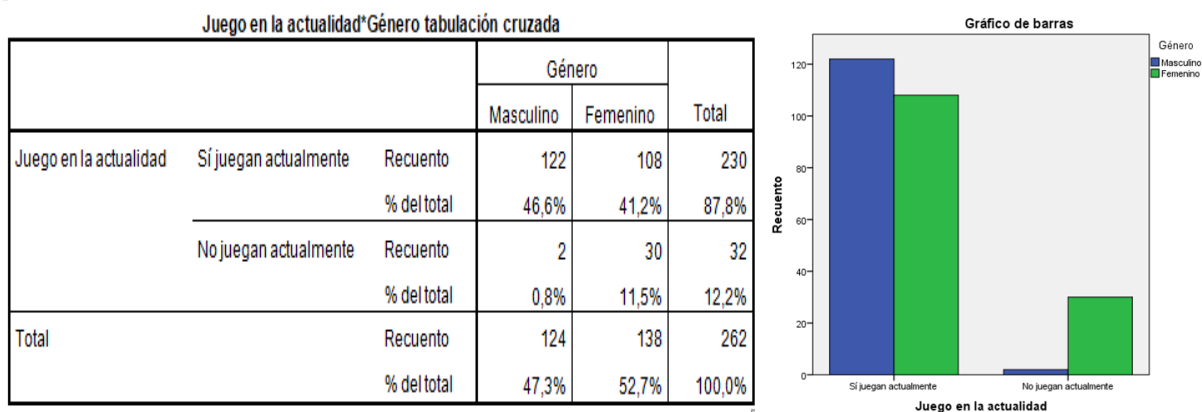


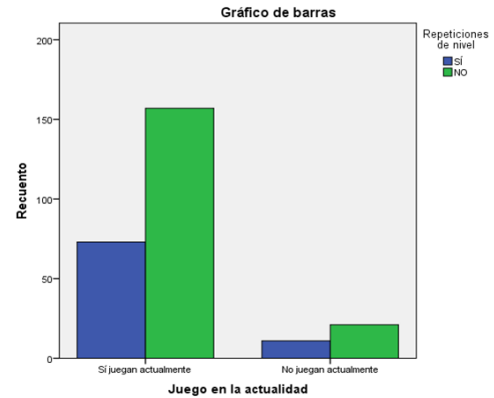
Figura 6. Representación de la distribución de la variable *Juego en la actualidad*, mostrando los resultados de jugadores y no jugadores según el género.

Observamos que, aunque en la muestra estudiada hay un alto número de repetidores, 84 (32,1%), no existe una relación significativa entre el juego y las repeticiones, encontrando la misma proporción en ambos grupos de sujetos, aproximadamente el doble de no repetidores que de repetidores, ya sean o no jugadores. Tampoco existe una relación en cuanto al nivel económico familiar, predominando la clase media en ambos grupos. En cuanto a las relaciones que afirman tener con sus padres o personas con las que convivan, aunque la gran mayoría de ellos las cataloga en ambos grupos como *Buenas*, entre los jugadores existe también un tanto por ciento elevado que las define como *Normales*, inexistente entre los no jugadores. Los resultados no son concluyentes y, por tanto, no permiten establecer ninguna relación entre dichas variables (Figura 7). Estos resultados podrían no ser diferenciados puesto que en este apartado estamos comparando los sujetos que utilizan videojuegos en línea con diferentes variables, pero ese uso no tiene por qué ser problemático y, por tanto, acarreando consecuencias negativas para los sujetos. Las comparativas conllevarán mayor significación cuando acotemos los jugadores problema.

A)

Juego en la actualidad*Repeticiones de nivel tabulación cruzada

			Repeticiones de nivel		Total
			SÍ	NO	
Juego en la actualidad	Sí juegan actualmente	Recuento	73	157	230
		% del total	27,9%	59,9%	87,8%
	No juegan actualmente	Recuento	11	21	32
		% del total	4,2%	8,0%	12,2%
Total		Recuento	84	178	262
		% del total	32,1%	67,9%	100,0%



B)

Juego en la actualidad*Nivel económico familiar tabulación cruzada

			Nivel económico familiar					Total
			BAJO	MEDIO-BAJO	MEDIO	MEDIO-ALTO	ALTO	
Juego en la actualidad	Sí juegan actualmente	Recuento	6	31	151	39	3	230
		% del total	2,3%	11,9%	57,9%	14,9%	1,1%	88,1%
	No juegan actualmente	Recuento	0	9	17	5	0	31
		% del total	0,0%	3,4%	6,5%	1,9%	0,0%	11,9%
Total		Recuento	6	40	168	44	3	261
		% del total	2,3%	15,3%	64,4%	16,9%	1,1%	100,0%



C)

Juego en la actualidad*Relaciones con padres o personas con las que se convive tabulación cruzada

			Relaciones con padres o personas con las que se convive			Total
			BUENAS	NORMALES	MALAS	
Juego en la actualidad	Sí juegan actualmente	Recuento	146	74	4	224
		% del total	57,3%	29,0%	1,6%	87,8%
	No juegan actualmente	Recuento	26	4	1	31
		% del total	10,2%	1,6%	0,4%	12,2%
Total		Recuento	172	78	5	255
		% del total	67,5%	30,6%	2,0%	100,0%

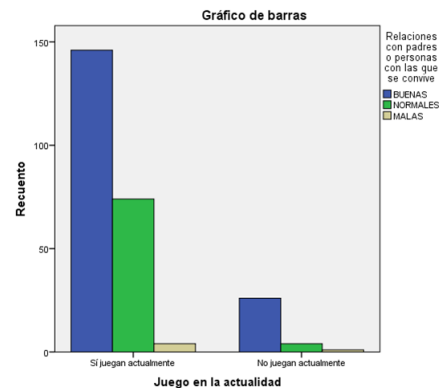


Figura 7. Representación de la distribución de la variable *Juego en la actualidad* según las repeticiones de nivel (A), nivel económico familiar (B) y relaciones con padres o personas con las que conviven (C).

Si analizamos dentro de la variable *Jugar a juegos en línea* los motivos por los cuales los adolescentes encuestados juegan, así como la frecuencia con la que experimentan determinadas afirmaciones, podemos extraer los datos siguientes. Referente a los motivos por los cuales se juega estos pueden ser múltiples, no siendo excluyentes entre ellos. En su mayoría los adolescentes jugarían por diversión y como modo de distracción, encontrándose ambos como

mayoritarios tanto en chicos como en chicas; 37,6% y 17,9% respectivamente para el primero de los motivos y 33% y 22,2% para el segundo. Además, los chicos lo hacen también en un tanto por ciento elevado porque les hace sentir bien (22,4%), para olvidar las preocupaciones (17,6%) y relajarse (15,4%). Los dos primeros motivos mencionados estarían del polo lúdico, pero el resto son los que necesitarían un mayor detenimiento, puesto que si se utiliza el juego como un método catalizador del estado de ánimo este tipo de jugadores estaría obviando el porqué de sus problemas y no haciéndoles frente. Por ejemplo, es como el que necesita el alcohol para evadirse y no afrontar la realidad o el que fuma para relajarse no pudiéndolo hacer por otros medios no perjudiciales (Tabla 1 muestra las frecuencias para los diferentes motivos según el género y la Tabla 2 los estadísticos descriptivos de cada uno de los motivos).

Tabla 1. Tablas de los motivos por los cuales se juega y su frecuencia según el género.

Motivo divertido*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo divertido	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	2	7	9
		% del total	0,9%	3,1%	3,9%
	ALGUNAS VECES	Recuento	7	31	38
		% del total	3,1%	13,5%	16,6%
	BASTANTES VECES	Recuento	27	28	55
		% del total	11,8%	12,2%	24,0%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	86	41	127
		% del total	37,6%	17,9%	55,5%
Total		Recuento	122	107	229
		% del total	53,3%	46,7%	100,0%

Motivo hace sentir bien*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo hace sentir bien	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	12	37	49
		% del total	5,3%	16,2%	21,5%
	ALGUNAS VECES	Recuento	18	32	50
		% del total	7,9%	14,0%	21,9%
	BASTANTES VECES	Recuento	41	20	61
		% del total	18,0%	8,8%	26,8%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	51	17	68
		% del total	22,4%	7,5%	29,8%
Total		Recuento	122	106	228
		% del total	53,5%	46,5%	100,0%

Motivo olvidar las preocupaciones*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo olvidar las preocupaciones	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	33	52	85
		% del total	14,9%	23,4%	38,3%
	ALGUNAS VECES	Recuento	24	24	48
		% del total	10,8%	10,8%	21,6%
	BASTANTES VECES	Recuento	24	20	44
		% del total	10,8%	9,0%	19,8%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	39	6	45
		% del total	17,6%	2,7%	20,3%
Total		Recuento	120	102	222
		% del total	54,1%	45,9%	100,0%

Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón" * Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	41	69	110
		% del total	17,9%	30,1%	48,0%
	ALGUNAS VECES	Recuento	39	22	61
		% del total	17,0%	9,6%	26,6%
	BASTANTES VECES	Recuento	22	13	35
		% del total	9,6%	5,7%	15,3%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	20	3	23
		% del total	8,7%	1,3%	10,0%
Total		Recuento	122	107	229
		% del total	53,3%	46,7%	100,0%

Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido * Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	50	70	120
		% del total	22,0%	30,8%	52,9%
	ALGUNAS VECES	Recuento	30	24	54
		% del total	13,2%	10,6%	23,8%
	BASTANTES VECES	Recuento	18	7	25
		% del total	7,9%	3,1%	11,0%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	23	5	28
		% del total	10,1%	2,2%	12,3%
Total		Recuento	121	106	227
		% del total	53,3%	46,7%	100,0%

Motivo relajarse * Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo relajarse	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	31	47	78
		% del total	13,7%	20,7%	34,4%
	ALGUNAS VECES	Recuento	23	29	52
		% del total	10,1%	12,8%	22,9%
	BASTANTES VECES	Recuento	32	16	48
		% del total	14,1%	7,0%	21,1%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	35	14	49
		% del total	15,4%	6,2%	21,6%
Total		Recuento	121	106	227
		% del total	53,3%	46,7%	100,0%

Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal * Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	45	61	106
		% del total	19,8%	26,9%	46,7%
	ALGUNAS VECES	Recuento	28	26	54
		% del total	12,3%	11,5%	23,8%
	BASTANTES VECES	Recuento	27	12	39
		% del total	11,9%	5,3%	17,2%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	22	6	28
		% del total	9,7%	2,6%	12,3%
Total		Recuento	122	105	227
		% del total	53,7%	46,3%	100,0%

Motivo te sientes más seguro de tí mismo*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo te sientes más seguro de tí mismo	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	73	89	162
		% del total	32,2%	39,2%	71,4%
	ALGUNAS VECES	Recuento	20	12	32
		% del total	8,8%	5,3%	14,1%
	BASTANTES VECES	Recuento	18	6	24
		% del total	7,9%	2,6%	10,6%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	9	0	9
		% del total	4,0%	0,0%	4,0%
Total	Recuento	120	107	227	
	% del total	52,9%	47,1%	100,0%	

Motivo ser sociable*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo ser sociable	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	75	78	153
		% del total	32,6%	33,9%	66,5%
	ALGUNAS VECES	Recuento	22	20	42
		% del total	9,6%	8,7%	18,3%
	BASTANTES VECES	Recuento	16	8	24
		% del total	7,0%	3,5%	10,4%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	9	2	11
		% del total	3,9%	0,9%	4,8%
Total	Recuento	122	108	230	
	% del total	53,0%	47,0%	100,0%	

Motivo cuando te aburres como una forma distracción*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Motivo cuando te aburres como una forma distracción	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	4	5	9
		% del total	1,7%	2,2%	3,9%
	ALGUNAS VECES	Recuento	12	27	39
		% del total	5,2%	11,7%	17,0%
	BASTANTES VECES	Recuento	30	25	55
		% del total	13,0%	10,9%	23,9%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	76	51	127
		% del total	33,0%	22,2%	55,2%
Total	Recuento	122	108	230	
	% del total	53,0%	47,0%	100,0%	

Tabla 2. Distribución de los motivos por los cuales se juega en función del género.

Informe											
Género		Motivo divertido	Motivo hace sentir bien	Motivo olvidar las preocupaciones	Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"	Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido	Motivo relajarse	Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal	Motivo te sientes más seguro de tí mismo	Motivo ser sociable	Motivo cuando te aburres como una forma distracción
Masculino	Media	2,61	2,07	1,58	1,17	1,12	1,59	1,21	,69	,66	2,46
	N	122	122	120	122	121	121	122	120	122	122
	Desviación estándar	,674	,981	1,207	1,073	1,149	1,160	1,130	,986	,967	,804
Femenino	Media	1,96	1,16	,80	,53	,50	,97	,65	,22	,39	2,13
	N	107	106	102	107	106	106	105	107	108	108
	Desviación estándar	,971	1,079	,955	,816	,819	1,064	,899	,537	,708	,948
Total	Media	2,31	1,65	1,22	,87	,83	1,30	,95	,47	,53	2,30
	N	229	228	222	229	227	227	227	227	230	230
	Desviación estándar	,886	1,122	1,162	1,012	1,052	1,155	1,065	,838	,865	,888

Otra de las diferencias entre los motivos de juego interesantes sería analizarlos en función de la edad, pues como se ha expuesto en la introducción algunos autores han investigado sobre ello. Los motivos a los que haremos referencia son el social y aquellos para paliar la sintomatología depresiva. Se muestran diferencias, puntuando en mayor medida aquellos escolares de menor edad por motivos sociales y los de mayor edad como modo de paliar sintomatología depresiva (Tabla 3).

Tabla 3. Puntuaciones medias en los diferentes motivos por los cuales se juega según la edad.

13	Edad	1	13	13	13,00	.	14	Edad	25	14	14	14,00	,000
	Motivo divertido	1	3	3	3,00	.		Motivo divertido	22	0	3	2,14	,990
	Motivo hace sentir bien	1	3	3	3,00	.		Motivo hace sentir bien	22	0	3	1,82	,907
	Motivo olvidar las preocupaciones	1	3	3	3,00	.		Motivo olvidar las preocupaciones	20	0	3	1,05	1,050
	Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"	1	3	3	3,00	.		Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"	22	0	3	,91	1,019
	Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido	1	3	3	3,00	.		Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido	22	0	3	,86	1,037
	Motivo relajarse	1	3	3	3,00	.		Motivo relajarse	22	0	3	1,27	1,316
	Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal	1	0	0	,00	.		Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal	22	0	3	,73	,985
	Motivo te sientes más seguro de tí mismo	1	3	3	3,00	.		Motivo te sientes más seguro de tí mismo	22	0	3	,45	,912
	Motivo ser sociable	1	3	3	3,00	.		Motivo ser sociable	22	0	3	,59	1,008
	Motivo cuando te aburres como una forma distracción	1	3	3	3,00	.		Motivo cuando te aburres como una forma distracción	22	1	3	2,41	,796
	N válido (por lista)	1				.		N válido (por lista)	20				
15	Edad	51	15	15	15,00	,000	16	Edad	96	16	16	16,00	,000
	Motivo divertido	47	0	3	2,00	1,022		Motivo divertido	82	0	3	2,40	,799
	Motivo hace sentir bien	47	0	3	1,45	1,039		Motivo hace sentir bien	82	0	3	1,71	1,181
	Motivo olvidar las preocupaciones	45	0	3	1,09	1,184		Motivo olvidar las preocupaciones	81	0	3	1,27	1,140
	Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"	47	0	3	,79	,931		Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"	82	0	3	,91	1,045
	Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido	45	0	3	,51	,869		Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido	82	0	3	,84	1,036
	Motivo relajarse	46	0	3	1,13	1,128		Motivo relajarse	81	0	3	1,37	1,167
	Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal	46	0	3	1,00	1,075		Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal	82	0	3	,85	,983
	Motivo te sientes más seguro de tí mismo	47	0	3	,60	,851		Motivo te sientes más seguro de tí mismo	81	0	3	,44	,758
	Motivo ser sociable	47	0	3	,68	1,024		Motivo ser sociable	83	0	3	,55	,815
	Motivo cuando te aburres como una forma distracción	47	0	3	1,96	1,021		Motivo cuando te aburres como una forma distracción	83	0	3	2,37	,879
	N válido (por lista)	42						N válido (por lista)	78				

17	Edad	75	17	17	17,00	,000	18	Edad	14	18	18	18,00	,000
	Motivo divertido	64	0	3	2,44	,833		Motivo divertido	13	1	3	2,38	,768
	Motivo hace sentir bien	63	0	3	1,62	1,197		Motivo hace sentir bien	13	0	3	1,69	1,032
	Motivo olvidar las preocupaciones	62	0	3	1,18	1,208		Motivo olvidar las preocupaciones	13	0	3	1,77	1,092
	Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"	64	0	3	,83	1,001		Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"	13	0	3	,92	1,115
	Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido	64	0	3	,87	1,076		Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido	13	0	3	1,23	1,363
	Motivo relajarse	64	0	3	1,30	1,108		Motivo relajarse	13	0	3	1,38	1,193
	Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal	63	0	3	1,02	1,114		Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal	13	0	3	1,31	1,316
	Motivo te sientes más seguro de ti mismo	64	0	3	,36	,804		Motivo te sientes más seguro de ti mismo	12	0	3	,58	1,084
	Motivo ser sociable	64	0	3	,39	,726		Motivo ser sociable	13	0	2	,38	,650
	Motivo cuando te aburres como una forma distracción	64	0	3	2,36	,824		Motivo cuando te aburres como una forma distracción	13	1	3	2,69	,630
	N válido (por lista)	60						N válido (por lista)	12				

19	Edad	1	19	19	19,00	.
	Motivo divertido	1	3	3	3,00	.
	Motivo hace sentir bien	1	2	2	2,00	.
	Motivo olvidar las preocupaciones	1	1	1	1,00	.
	Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"	1	0	0	,00	.
	Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido	1	2	2	2,00	.
	Motivo relajarse	1	1	1	1,00	.
	Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal	1	3	3	3,00	.
	Motivo te sientes más seguro de ti mismo	1	0	0	,00	.
	Motivo ser sociable	1	0	0	,00	.
	Motivo cuando te aburres como una forma distracción	1	2	2	2,00	.
	N válido (por lista)	1				.

Por otro lado, al analizar la frecuencia en determinados ítems relacionados con el juego, los resultados más reseñables serían los siguientes. En primer lugar, y a modo general, se puede observar cómo son los varones los que puntúan más en categorías de mayor frecuencia en todos los ítems, teniendo así medias superiores a la de las chicas. También, en ambos grupos la categoría *Nunca/Casi nunca* es la que contiene un mayor número de casos casi en la totalidad de los ítems. Ambos grupos tienen distribuciones similares en una amplia serie de ítems y comparten sus puntuaciones más elevadas en: *perder la noción del tiempo* ($\bar{X}=1,65$ chicos y $\bar{X}=0,82$ chicas), *jugar más tiempo del que se pretendía* ($\bar{X}=1,59$ chicos y $\bar{X}=0,78$ chicas) y *sentirse molesto cuando alguien te interrumpe cuando estás jugando* ($\bar{X}=1,31$ chicos y $\bar{X}=0,76$ chicas) (Tabla 3).

En cuanto a las diferencias de género, los chicos muestran una frecuencia mayor, *Casi siempre/siempre* y *Bastantes veces*, en el ítem *jugar más tiempo del que se pretendía* (27,6% chicos y 8,3% chicas), *perder la noción del tiempo* (29,5% chicos y 11% chicas), *necesidad de aumentar el tiempo para sentirse satisfecho* (11,8% chicos y 5,5% chicas), *establecer relaciones de amistad con gente que sólo se conoce en foros de videojuegos* (10,1% chicos y 1,3% chicas), *las personas que te rodean te dicen que asas demasiado tiempo jugando* (10,1% chicos y 1,7% chicas), *peleas con otros por el tiempo dedicado al juego* (7,4% chicos y 1,3% chicas), *rendimiento académico perjudicado* (11,8% chicos y 1,7% chicas), *pensar que la vida sin videojuego sería vacía y aburrida* (8,4% chicos y 3,1% chicas), *sentirse molesto cuando alguien te interrumpe cuando estás jugando* (21,2% chicos y 9,3% chicas), *pérdida de horas de sueño* (10,6% chicos y 3,1% chicas), *pensar en temas de videojuegos o en jugar mientras se realizan otras actividades* (10,2% chicos y 1,3% chicas) y *quitar importancia al tiempo jugado* (14,2% chicos y 2,2% chicas) (Tabla 4).

Tabla 4. Distribución de las frecuencias con las que ocurren determinadas afirmaciones referentes a los videojuegos en línea.

Género	Estadísticos	Frecuencia jugar más tiempo del que se pretendía	Frecuencia perder la noción del tiempo	Frecuencia necesidad de aumentar el tiempo para sentirse satisfecho	Frecuencia ponerse a jugar cuando se dispone de un poco de tiempo	Frecuencia jugar nada más llegar a casa	Frecuencia resulta muy difícil parar	Frecuencia relaciones de amistad con gente que sólo se conoce a través de foros de videojuegos	Frecuencia personas que te rodean te dicen que pasas demasiado tiempo jugando	Frecuencia peleas con otros por tiempo dedicado al juego	Frecuencia rendimiento académico perjudicado	Frecuencia reservado en cuando al comunicar a qué se dedica el tiempo de ocio	Frecuencia evadirse de los problemas de la vida real
Masculino	N	121	120	117	119	121	120	121	120	121	120	120	119
	Media	1,59	1,65	,93	,97	,51	,78	,79	,73	,64	,85	,44	,89
	Desviación estándar	,989	1,090	1,015	1,037	,857	,842	,842	,959	,847	,923	,765	,972
Femenino	N	106	107	104	106	108	108	107	108	108	108	106	106
	Media	,78	,82	,44	,56	,11	,44	,27	,23	,14	,16	,13	,49
	Desviación estándar	,753	,960	,774	,769	,370	,701	,506	,540	,463	,496	,518	,720
Total	N	229	227	221	225	229	228	228	228	229	228	226	225
	Media	1,21	1,26	,70	,78	,32	,62	,54	,50	,40	,52	,30	,70
	Desviación estándar	,972	1,108	,940	,942	,701	,796	,809	,826	,735	,826	,677	,884

Frecuencia pensar que la vida sin videojuegos sería vacía y aburrida	Frecuencia molesto cuando alguien te interrumpe cuando estás jugando	Frecuencia pérdida horas de sueño	Frecuencia pensar en temas de videojuegos o en jugar mientras se realizan otras actividades	Frecuencia abandonar lo que se está haciendo para jugar	Frecuencia intentos fallidos de pasar menos tiempo jugando	Frecuencia mentir u ocultar tiempo dedicado al juego	Frecuencia quitar importancia al tiempo jugado	Frecuencia preferencia por amigos virtuales	Frecuencia dejar de salir con amigos	Frecuencia ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no se está jugando o no se ha podido jugar	Frecuencia sentirse inquieto por temas relacionados con los videojuegos
120 ,72 ,943	120 1,31 1,007	120 ,83 ,973	120 ,84 ,830	119 ,51 ,699	121 ,50 ,787	120 ,35 ,644	120 ,95 ,977	120 ,37 ,745	121 ,31 ,633	121 ,32 ,673	121 ,52 ,754
106 ,35 ,691	107 ,76 ,960	106 ,36 ,665	105 ,19 ,502	107 ,18 ,430	107 ,21 ,476	105 ,13 ,369	105 ,32 ,596	106 ,11 ,347	106 ,15 ,453	105 ,15 ,533	106 ,19 ,571
226 ,55 ,854	227 1,05 1,053	226 ,61 ,874	225 ,54 ,767	226 ,35 ,610	228 ,36 ,673	225 ,25 ,543	225 ,66 ,878	226 ,25 ,606	227 ,24 ,561	226 ,24 ,617	227 ,37 ,693

Tabla 5. Tablas de la frecuencia con la que ocurren determinadas afirmaciones referentes a los videojuegos en línea según el género.

Frecuencia jugar más tiempo del que se pretendía*Género tabulación cruzada					
			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia jugar más tiempo del que se pretendía	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	18	44	62
		% del total	7,9%	19,2%	27,1%
	ALGUNAS VECES	Recuento	40	45	85
		% del total	17,5%	19,7%	37,1%
	BASTANTES VECES	Recuento	37	18	55
		% del total	16,2%	7,9%	24,0%
CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	26	1	27	
	% del total	11,4%	0,4%	11,8%	
Total	Recuento	121	108	229	
	% del total	52,8%	47,2%	100,0%	

Frecuencia perder la noción del tiempo*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia perder la noción del tiempo	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	23	52	75
		% del total	10,1%	22,9%	33,0%
	ALGUNAS VECES	Recuento	30	30	60
		% del total	13,2%	13,2%	26,4%
	BASTANTES VECES	Recuento	33	17	50
		% del total	14,5%	7,5%	22,0%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	34	8	42
		% del total	15,0%	3,5%	18,5%
Total	Recuento	120	107	227	
	% del total	52,9%	47,1%	100,0%	

Frecuencia necesidad de aumentar el tiempo para sentirse satisfecho*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia necesidad de aumentar el tiempo para sentirse satisfecho	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	49	73	122
		% del total	22,2%	33,0%	55,2%
	ALGUNAS VECES	Recuento	42	19	61
		% del total	19,0%	8,6%	27,6%
	BASTANTES VECES	Recuento	11	9	20
		% del total	5,0%	4,1%	9,0%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	15	3	18
		% del total	6,8%	1,4%	8,1%
Total	Recuento	117	104	221	
	% del total	52,9%	47,1%	100,0%	

Frecuencia ponerse a jugar cuando se dispone de un poco de tiempo*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia ponerse a jugar cuando se dispone de un poco de tiempo	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	50	63	113
		% del total	22,2%	28,0%	50,2%
	ALGUNAS VECES	Recuento	37	29	66
		% del total	16,4%	12,9%	29,3%
	BASTANTES VECES	Recuento	17	12	29
		% del total	7,6%	5,3%	12,9%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	15	2	17
		% del total	6,7%	0,9%	7,6%
Total	Recuento	119	106	225	
	% del total	52,9%	47,1%	100,0%	

Frecuencia jugar nada más llegar a casa*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia jugar nada más llegar a casa	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	80	98	178
		% del total	34,9%	42,8%	77,7%
	ALGUNAS VECES	Recuento	28	8	36
		% del total	12,2%	3,5%	15,7%
	BASTANTES VECES	Recuento	5	2	7
		% del total	2,2%	0,9%	3,1%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	8	0	8
		% del total	3,5%	0,0%	3,5%
Total	Recuento	121	108	229	
	% del total	52,8%	47,2%	100,0%	

Frecuencia resulta muy difícil parar*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia resulta muy difícil parar	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	53	73	126
		% del total	23,2%	32,0%	55,3%
	ALGUNAS VECES	Recuento	45	24	69
		% del total	19,7%	10,5%	30,3%
	BASTANTES VECES	Recuento	17	10	27
		% del total	7,5%	4,4%	11,8%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	5	1	6
		% del total	2,2%	0,4%	2,6%
Total	Recuento	120	108	228	
	% del total	52,6%	47,4%	100,0%	

Frecuencia relaciones de amistad con gente que sólo se conoce a través de foros de videojuegos*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia relaciones de amistad con gente que sólo se conoce a través de foros de videojuegos	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	59	81	140
		% del total	25,9%	35,5%	61,4%
	ALGUNAS VECES	Recuento	39	23	62
		% del total	17,1%	10,1%	27,2%
	BASTANTES VECES	Recuento	13	3	16
		% del total	5,7%	1,3%	7,0%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	10	0	10
		% del total	4,4%	0,0%	4,4%
Total	Recuento	121	107	228	
	% del total	53,1%	46,9%	100,0%	

Frecuencia personas que te rodean te dicen que pasas demasiado tiempo jugando*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia personas que te rodean te dicen que pasas demasiado tiempo jugando	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	65	88	153
		% del total	28,5%	38,6%	67,1%
	ALGUNAS VECES	Recuento	32	16	48
		% del total	14,0%	7,0%	21,1%
	BASTANTES VECES	Recuento	13	3	16
		% del total	5,7%	1,3%	7,0%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	10	1	11
		% del total	4,4%	0,4%	4,8%
Total	Recuento	120	108	228	
	% del total	52,6%	47,4%	100,0%	

Frecuencia peleas con otros por tiempo dedicado al juego*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia peleas con otros por tiempo dedicado al juego	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	67	97	164
		% del total	29,3%	42,4%	71,6%
	ALGUNAS VECES	Recuento	37	8	45
		% del total	16,2%	3,5%	19,7%
	BASTANTES VECES	Recuento	11	2	13
		% del total	4,8%	0,9%	5,7%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	6	1	7
		% del total	2,6%	0,4%	3,1%
	Total	Recuento	121	108	229
		% del total	52,8%	47,2%	100,0%

Frecuencia rendimiento académico perjudicado*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia rendimiento académico perjudicado	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	53	96	149
		% del total	23,2%	42,1%	65,4%
	ALGUNAS VECES	Recuento	40	8	48
		% del total	17,5%	3,5%	21,1%
	BASTANTES VECES	Recuento	19	3	22
		% del total	8,3%	1,3%	9,6%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	8	1	9
		% del total	3,5%	0,4%	3,9%
	Total	Recuento	120	108	228
		% del total	52,6%	47,4%	100,0%

Frecuencia reservado en cuando al comunicar a qué se dedica el tiempo de ocio*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia reservado en cuando al comunicar a qué se dedica el tiempo de ocio	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	84	98	182
		% del total	37,2%	43,4%	80,5%
	ALGUNAS VECES	Recuento	22	4	26
		% del total	9,7%	1,8%	11,5%
	BASTANTES VECES	Recuento	11	2	13
		% del total	4,9%	0,9%	5,8%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	3	2	5
		% del total	1,3%	0,9%	2,2%
	Total	Recuento	120	106	226
		% del total	53,1%	46,9%	100,0%

Frecuencia evadirse de los problemas de la vida real*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia evadirse de los problemas de la vida real	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	53	67	120
		% del total	23,6%	29,8%	53,3%
	ALGUNAS VECES	Recuento	36	27	63
		% del total	16,0%	12,0%	28,0%
	BASTANTES VECES	Recuento	20	11	31
		% del total	8,9%	4,9%	13,8%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	10	1	11
		% del total	4,4%	0,4%	4,9%
	Total	Recuento	119	106	225
		% del total	52,9%	47,1%	100,0%

Frecuencia pensar que la vida sin videojuegos sería vacía y aburrida*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia pensar que la vida sin videojuegos sería vacía y aburrida	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	63	79	142
		% del total	27,9%	35,0%	62,8%
	ALGUNAS VECES	Recuento	38	20	58
		% del total	16,8%	8,8%	25,7%
	BASTANTES VECES	Recuento	8	4	12
		% del total	3,5%	1,8%	5,3%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	11	3	14
		% del total	4,9%	1,3%	6,2%
Total	Recuento	120	106	226	
	% del total	53,1%	46,9%	100,0%	

Frecuencia molesto cuando alguien te interrumpa cuando estás jugando*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia molesto cuando alguien te interrumpa cuando estás jugando	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	33	56	89
		% del total	14,5%	24,7%	39,2%
	ALGUNAS VECES	Recuento	39	30	69
		% del total	17,2%	13,2%	30,4%
	BASTANTES VECES	Recuento	26	12	38
		% del total	11,5%	5,3%	16,7%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	22	9	31
		% del total	9,7%	4,0%	13,7%
Total	Recuento	120	107	227	
	% del total	52,9%	47,1%	100,0%	

Frecuencia pérdida horas de sueño*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia pérdida horas de sueño	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	56	77	133
		% del total	24,8%	34,1%	58,8%
	ALGUNAS VECES	Recuento	40	22	62
		% del total	17,7%	9,7%	27,4%
	BASTANTES VECES	Recuento	12	5	17
		% del total	5,3%	2,2%	7,5%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	12	2	14
		% del total	5,3%	0,9%	6,2%
Total	Recuento	120	106	226	
	% del total	53,1%	46,9%	100,0%	

**Frecuencia pensar en temas de videojuegos o en jugar mientras se realizan otras actividades*Género
tabulación cruzada**

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia pensar en temas de videojuegos o en jugar mientras se realizan otras actividades	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	47	89	136
		% del total	20,9%	39,6%	60,4%
	ALGUNAS VECES	Recuento	50	13	63
		% del total	22,2%	5,8%	28,0%
	BASTANTES VECES	Recuento	18	2	20
		% del total	8,0%	0,9%	8,9%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	5	1	6
		% del total	2,2%	0,4%	2,7%
Total	Recuento		120	105	225
	% del total		53,3%	46,7%	100,0%

Frecuencia abandonar lo que se está haciendo para jugar*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia abandonar lo que se está haciendo para jugar	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	70	90	160
		% del total	31,0%	39,8%	70,8%
	ALGUNAS VECES	Recuento	39	15	54
		% del total	17,3%	6,6%	23,9%
	BASTANTES VECES	Recuento	8	2	10
		% del total	3,5%	0,9%	4,4%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	2	0	2
		% del total	0,9%	0,0%	0,9%
Total	Recuento		119	107	226
	% del total		52,7%	47,3%	100,0%

Frecuencia intentos fallidos de pasar menos tiempo jugando*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia intentos fallidos de pasar menos tiempo jugando	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	79	87	166
		% del total	34,6%	38,2%	72,8%
	ALGUNAS VECES	Recuento	28	17	45
		% del total	12,3%	7,5%	19,7%
	BASTANTES VECES	Recuento	10	3	13
		% del total	4,4%	1,3%	5,7%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	4	0	4
		% del total	1,8%	0,0%	1,8%
Total	Recuento		121	107	228
	% del total		53,1%	46,9%	100,0%

Frecuencia mentir u ocultar tiempo dedicado al juego*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia mentir u ocultar tiempo dedicado al juego	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	87	92	179
		% del total	38,7%	40,9%	79,6%
	ALGUNAS VECES	Recuento	26	12	38
		% del total	11,6%	5,3%	16,9%
	BASTANTES VECES	Recuento	5	1	6
		% del total	2,2%	0,4%	2,7%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	2	0	2
		% del total	0,9%	0,0%	0,9%
Total	Recuento		120	105	225
	% del total		53,3%	46,7%	100,0%

Frecuencia quitar importancia al tiempo jugado*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia quitar importancia al tiempo jugado	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	49	77	126
		% del total	21,8%	34,2%	56,0%
	ALGUNAS VECES	Recuento	39	23	62
		% del total	17,3%	10,2%	27,6%
	BASTANTES VECES	Recuento	21	4	25
		% del total	9,3%	1,8%	11,1%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	11	1	12
		% del total	4,9%	0,4%	5,3%
	Total	Recuento	120	105	225
		% del total	53,3%	46,7%	100,0%

Frecuencia preferencia por amigos virtuales*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia preferencia por amigos virtuales	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	89	95	184
		% del total	39,4%	42,0%	81,4%
	ALGUNAS VECES	Recuento	22	10	32
		% del total	9,7%	4,4%	14,2%
	BASTANTES VECES	Recuento	4	1	5
		% del total	1,8%	0,4%	2,2%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	5	0	5
		% del total	2,2%	0,0%	2,2%
	Total	Recuento	120	106	226
		% del total	53,1%	46,9%	100,0%

Frecuencia dejar de salir con amigos*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia dejar de salir con amigos	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	92	94	186
		% del total	40,5%	41,4%	81,9%
	ALGUNAS VECES	Recuento	22	8	30
		% del total	9,7%	3,5%	13,2%
	BASTANTES VECES	Recuento	5	4	9
		% del total	2,2%	1,8%	4,0%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	2	0	2
		% del total	0,9%	0,0%	0,9%
	Total	Recuento	121	106	227
		% del total	53,3%	46,7%	100,0%

Frecuencia ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no se está jugando o no se ha podido jugar*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no se está jugando o no se ha podido jugar	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	93	95	188
		% del total	41,2%	42,0%	83,2%
	ALGUNAS VECES	Recuento	20	6	26
		% del total	8,8%	2,7%	11,5%
	BASTANTES VECES	Recuento	5	2	7
		% del total	2,2%	0,9%	3,1%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	3	2	5
		% del total	1,3%	0,9%	2,2%
	Total	Recuento	121	105	226
		% del total	53,5%	46,5%	100,0%

Frecuencia sentirse inquieto por temas relacionados con los videojuegos*Género tabulación cruzada

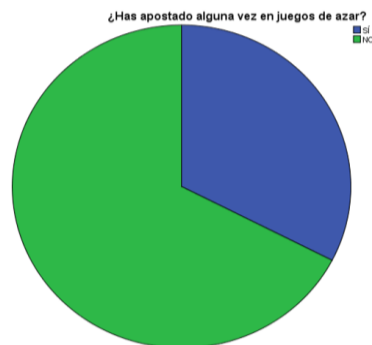
			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia sentirse inquieto por temas relacionados con los videojuegos	NUNCA/CASI NUNCA	Recuento	74	92	166
		% del total	32,6%	40,5%	73,1%
	ALGUNAS VECES	Recuento	34	11	45
		% del total	15,0%	4,8%	19,8%
	BASTANTES VECES	Recuento	10	0	10
		% del total	4,4%	0,0%	4,4%
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	Recuento	3	3	6
		% del total	1,3%	1,3%	2,6%
Total	Recuento	121	106	227	
	% del total	53,3%	46,7%	100,0%	

En relación al otro tema de estudio, la práctica de apuestas online, el 32,6% de la muestra ha apostado alguna vez en juegos de azar, siendo 17,9% hombres y 14,8% mujeres. Aunque avala la hipótesis de que los varones apostarían más, pues así se muestra, las diferencias al respecto no son significativas. De los 84 adolescentes (32,6%) que han apostado alguna vez, 68 (26,4%) de ellos lo han hecho también durante el último año, y sólo 16 (6,2%) han sido los que no han llevado a cabo esta práctica. La frecuencia más elevada es *Menos de una vez al mes*, contando con un 20,5%. Destacar los tantos por ciento nada desdeñables de 3,5% de jugadores semanales y 1,2% diarios. En relación a las apuestas realizadas en el último año en comparación con el género, mostrado en el apartado F, y obviando la información vertida en cuando a la frecuencia *Nunca*, pues no están contabilizados bien los datos, ya que teniendo en cuenta sólo los sujetos que han apostado alguna vez pero no han hecho durante el último año tendrían que ser 16, las diferencias no son significativas, siendo en ambos grupos la frecuencia *Menos de una vez al mes* la predominante (11,7% chicos y 8,9% chicas). Este error de medida es debido a que muchos de los participantes contestaron a dicha pregunta aunque en la anterior su respuesta fue negativa, y fueron codificadas de igual modo (Figura 8).

A)

¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?

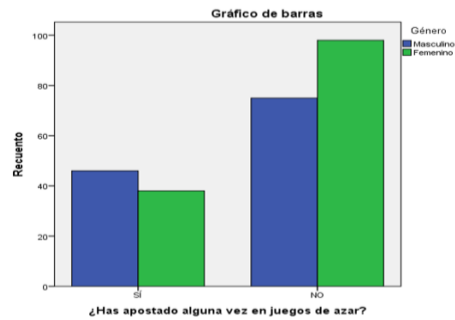
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SÍ	84	31,9	32,6	32,6
	NO	174	66,2	67,4	100,0
	Total	258	98,1	100,0	
Perdidos	9	5	1,9		
Total		263	100,0		



B)

¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?	SÍ	Recuento	46	38	84
		% del total	17,9%	14,8%	32,7%
	NO	Recuento	75	98	173
		% del total	29,2%	38,1%	67,3%
Total		Recuento	121	136	257
		% del total	47,1%	52,9%	100,0%



C)

¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?*Edad tabulación cruzada

			Edad						Total	
			13	14	15	16	17	18		19
¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?	SÍ	Recuento	1	9	12	32	23	6	1	84
		% del total	0,4%	3,5%	4,7%	12,4%	8,9%	2,3%	0,4%	32,6%
	NO	Recuento	0	16	37	61	52	8	0	174
		% del total	0,0%	6,2%	14,3%	23,6%	20,2%	3,1%	0,0%	67,4%
Total		Recuento	1	25	49	93	75	14	1	258
		% del total	0,4%	9,7%	19,0%	36,0%	29,1%	5,4%	0,4%	100,0%

D)

¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?*Curso actual tabulación cruzada

			Curso actual			Total
			3º ESO	4º ESO	1º BACHILLERATO	
¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?	SÍ	Recuento	26	25	33	84
		% del total	10,1%	9,7%	12,8%	32,6%
	NO	Recuento	55	34	85	174
		% del total	21,3%	13,2%	32,9%	67,4%
Total		Recuento	81	59	118	258
		% del total	31,4%	22,9%	45,7%	100,0%

E)

¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?*Frecuencia apuestas en los últimos 12 meses tabulación cruzada

			Frecuencia apuestas en los últimos 12 meses					Total
			NUNCA	MENOS DE 1 VEZ AL MES	MENSUAL MENTE	SEMANAL MENTE	DIARIAMENTE	
¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?	SÍ	Recuento	16	53	3	9	3	84
		% del total	6,2%	20,5%	1,2%	3,5%	1,2%	32,6%
	NO	Recuento	174	0	0	0	0	174
		% del total	67,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	67,4%
Total		Recuento	190	53	3	9	3	258
		% del total	73,6%	20,5%	1,2%	3,5%	1,2%	100,0%

F)

Frecuencia apuestas en los últimos 12 meses*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
Frecuencia apuestas en los últimos 12 meses	NUNCA	Recuento	83	106	189
		% del total	32,3%	41,2%	73,5%
	MENOS DE 1 VEZ AL MES	Recuento	30	23	53
		% del total	11,7%	8,9%	20,6%
	MENSUALMENTE	Recuento	2	1	3
		% del total	0,8%	0,4%	1,2%
	SEMANALMENTE	Recuento	5	4	9
		% del total	1,9%	1,6%	3,5%
	DIARIAMENTE	Recuento	1	2	3
		% del total	0,4%	0,8%	1,2%
Total	Recuento	121	136	257	
	% del total	47,1%	52,9%	100,0%	

Figura 8. Representación de la distribución de la variable apuestas online (A) según el género (B), edad (C) y curso (D), la frecuencia de apuestas en el último año (E) y ésta última según el género (F).

A continuación, se pasará a correlacionar diferentes variables, teniendo en cuenta que no se podrán afirmar dichas relaciones, sino que tan sólo es una manera de describir lo que ocurre en esta muestra.

En cuanto a la relación existente entre el uso de videojuegos en línea y apuestas online, no sería determinante el haber jugado a juegos en línea para realizar algún tipo de apuestas, pues del 8,9% de no jugadores el 2,3% han apostado alguna vez a juegos de azar (Figura 9).

¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea?*¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?
tabulación cruzada

			¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?		Total
			SÍ	NO	
¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea?	SÍ	Recuento	77	157	234
		% del total	30,0%	61,1%	91,1%
	NO	Recuento	6	17	23
		% del total	2,3%	6,6%	8,9%
Total	Recuento	83	174	257	
	% del total	32,3%	67,7%	100,0%	

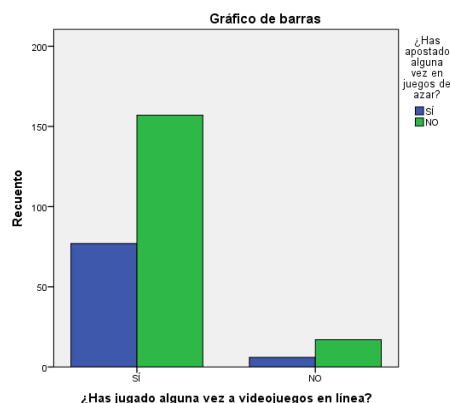


Figura 9. Tabla cruzada y gráfico de barras de la práctica de videojuegos en línea y las apuestas online.

Para analizar si guardan una relación significativa estas dos variables nominales, y que dichas proporciones no sean atribuidas al azar, se debe calcular Chi-cuadrado. Puesto que $0,505 > 0,05$, se aceptaría la hipótesis nula (H0) de que las variables son independientes, el haber jugado a juegos en línea y haber realizado apuestas no están relacionadas, no ejerciendo influencia ninguna sobre la otra (Tabla 6).

Tabla 6. Prueba de Chi cuadrado para las variables jugar a videojuegos en línea y apuestas online.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	,445 ^a	1	,505		
Corrección de continuidad ^b	,188	1	,665		
Razón de verosimilitud	,461	1	,497		
Prueba exacta de Fisher				,642	,340
Asociación lineal por lineal	,444	1	,505		
N de casos válidos	257				

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 7,43.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

En cuanto a si existe una posible relación entre el género y uso de videojuegos en línea, puesto que $0,00 < 0,05$, se podría decir que sí existe una relación significativa entre estas dos variables. Lo mismo ocurre al comparar el género con el juego en la actualidad (Tabla 7).

Tabla 7. Prueba de Chi cuadrado para las variables género y jugar a videojuegos en línea (A) y género y juego en la actualidad.

A)

¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea? Género tabulación cruzada

Recuento

		Género		Total
		Masculino	Femenino	
¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea?	SÍ	123	115	238
	NO	1	22	23
Total		124	137	261

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	18,842 ^a	1	,000		
Corrección de continuidad ^b	16,992	1	,000		
Razón de verosimilitud	23,279	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	18,770	1	,000		
N de casos válidos	261				

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 10,93.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

B)

Juego en la actualidad*Género tabulación cruzada

Recuento

		Género		Total
		Masculino	Femenino	
Juego en la actualidad	Sí juegan actualmente	122	108	230
	No juegan actualmente	2	30	32
Total		124	138	262

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	24,675 ^a	1	,000		
Corrección de continuidad ^b	22,833	1	,000		
Razón de verosimilitud	29,503	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	24,580	1	,000		
N de casos válidos	262				

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 15,15.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Sin embargo, se descarta una posible relación entre el género y las apuestas en línea, $0,86 > 0,05$, pues de los adolescentes que alguna vez han apostado 17,9% son hombres y 14,8% mujeres (Tabla 8).

Tabla 8. Tabla cruzada y prueba de Chi cuadrado para las variables género y apuestas online.

¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?*Género tabulación cruzada

			Género		Total
			Masculino	Femenino	
¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?	Sí	Recuento	46	38	84
		% del total	17,9%	14,8%	32,7%
	NO	Recuento	75	98	173
		% del total	29,2%	38,1%	67,3%
Total		Recuento	121	136	257
		% del total	47,1%	52,9%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	2,954 ^a	1	,086		
Corrección de continuidad ^b	2,514	1	,113		
Razón de verosimilitud	2,954	1	,086		
Prueba exacta de Fisher				,110	,056
Asociación lineal por lineal	2,943	1	,086		
N de casos válidos	257				

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 39,55.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

En relación a las apuestas propias y las realizadas por los padres, ya que el valor de Chi cuadrado es 0,00, se rechazaría la hipótesis nula de independencia para aceptar que existe una relación entre ambas, el que los padres apuesten va directamente relacionado con el que los hijos lo hagan (Figura 10). Aunque al principio del estudio se planteó como uno de los objetivos específicos el determinar si esta relación era posible, y así se creía, debido a los datos obtenidos en la tabla cruzada mi opinión difiere del resultado hallado por dicho estadístico. De hecho, es mayor el número de jugadores que han apostado alguna vez y no lo han hacen sus padres a aquellos que lo realizan ambos. Comprobamos, por tanto, que referente a esta variable se necesita mayor análisis, el mostrado a continuación.

A)

¿Has apostado alguna vez en juegos de azar? ¿Alguno de tus padres o personas con las que convivas practica algún juego con apuestas? tabulación cruzada

		¿Alguno de tus padres o personas con las que convivas practica algún juego con apuestas?		Total
		SI	NO	
¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?	SI	Recuento 31 % del total 12,2%	Recuento 53 % del total 20,9%	84 33,1%
	NO	Recuento 23 % del total 9,1%	Recuento 147 % del total 57,9%	170 66,9%
Total		Recuento 54 % del total 21,3%	Recuento 200 % del total 78,7%	254 100,0%



B)

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	18,351 ^a	1	,000		
Corrección de continuidad ^b	16,981	1	,000		
Razón de verosimilitud	17,458	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	18,279	1	,000		
N de casos válidos	254				

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 17,86.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Figura 10. Tabla cruzada y gráfico de barras de la práctica de apuestas online propias y paternas (A) y prueba de Chi cuadrado.

En los datos anteriormente mostrados se han tenido en cuenta las respuestas afirmativas en esa pregunta pero, debido a errores en la cumplimentación de la pregunta, algunos adolescentes incluyeron a personas con las que presumiblemente no conviven (tíos, primos, cuñado, pareja, amigos), siendo el número de adolescentes que apuestan y además lo hacen personas de su entorno 31 (12,2%), como se ha mostrado.

Por tanto, sería necesario acotar los resultados. Si sólo tenemos en cuenta a las personas con las que podrían estar conviviendo (alguno de los padres, ambos, hermanos, abuelos) serían 26 (10,2%) (A), y específicamente si son los padres (padre, madre, padrastro, ambos o toda la familia), pues es la relación que nos interesa y una de las que se plantearon en los objetivos del

trabajo, obtenemos 20 adolescentes (7,9%) (B). Las correlaciones muestran una relación significativa en el caso de realizar apuestas y hacerlo también personas con las que conviven (Chi-cuadrado 0,016), pero sin embargo no existiría relación entre apostar y hacerlo también los padres (Chi-cuadrado 0,166) (Tabla 9).

Tabla 9. Tablas de frecuencia y correlación entre las variables haber apostado alguna vez y hacerlo personas con las que se convive (A) y los padres (B).

A)

SICUAL = 0 | SICUAL = 1 | SICUAL = 5 | SICUAL = 8 | SICUAL = 9 | SICUAL = 10 | SICUAL = 11 (FILTER)*¿Has apostado alguna vez en juegos de azar? tabulación cruzada

Recuento

		¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?		Total
		SI	NO	
SICUAL = 0 SICUAL = 1 SICUAL = 5 SICUAL = 8 SICUAL = 9 SICUAL = 10 SICUAL = 11 (FILTER)	Not Selected Selected	5 26	11 13	16 39
Total		31	24	55

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	5,786 ^a	1	,016		
Corrección de continuidad ^b	4,436	1	,035		
Razón de verosimilitud	5,830	1	,016		
Prueba exacta de Fisher				,034	,018
Asociación lineal por lineal	5,681	1	,017		
N de casos válidos	55				

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,98.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

B)

SICUAL = 0 | SICUAL = 1 | SICUAL = 8 | SICUAL = 10 | SICUAL = 11 (FILTER)*¿Has apostado alguna vez en juegos de azar? tabulación cruzada

Recuento

		¿Has apostado alguna vez en juegos de azar?		Total
		SI	NO	
SICUAL = 0 SICUAL = 1 SICUAL = 8 SICUAL = 10 SICUAL = 11 (FILTER)	Selected	20	11	31
Total		20	11	31

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	1,920 ^a	1	,166		
Corrección de continuidad ^b	1,235	1	,266		
Razón de verosimilitud	1,924	1	,165		
Prueba exacta de Fisher				,184	,133
Asociación lineal por lineal	1,885	1	,170		
N de casos válidos	55				

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 10,47.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

La mayoría de los escolares, independientemente de otras variables como el género, edad, nivel económico familiar, número de hermanos o repeticiones de nivel, cuentan con una cantidad de dinero semanal que va desde nada hasta 10€ (68,9%) (Figura 11).

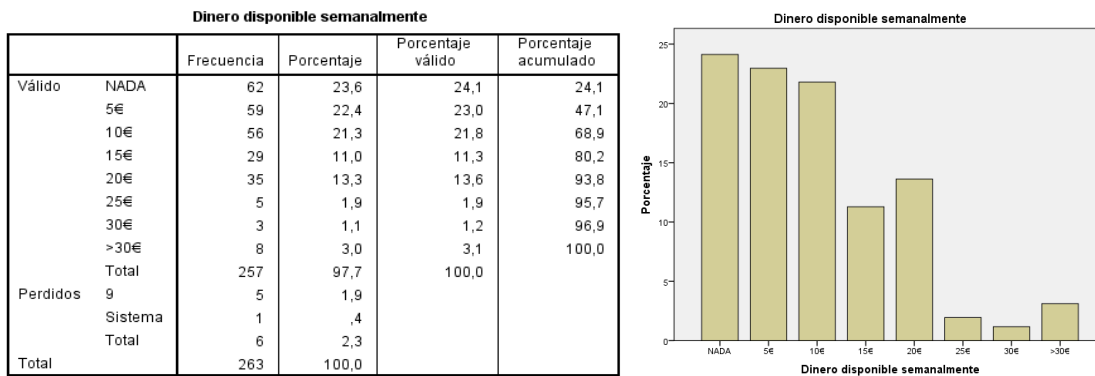


Figura 11. Tabla y gráfico de barras de la variable dinero disponible semanalmente.

Para conocer el grado de relación entre las variables ordinales dinero disponible semanalmente y mayor apuesta realizada, se ha pasado a realizar el coeficiente de correlación de Spearman (rs), el cual mide el grado de correspondencia que existe entre los rangos que se asignan a los valores de las variables analizadas. Así, en este caso la correlación es de 0,018, y puesto que está próximo a 0 se podría concluir que no existe asociación lineal entre ambas variables (Tabla 10).

Tabla 10. Tabla cruzada de las variables dinero disponible semanalmente y mayor apuesta realizada y coeficiente de correlación de Spearman.

Dinero disponible semanalmente*¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado? tabulación cruzada

		¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado?						Total	
		<1€	1 A 6€	6 A 30€	30 A 60€	60 A 120€	>120€		
Dinero disponible semanalmente	NADA	Recuento	1	5	2	1	0	0	9
	% del total	1,2%	6,0%	2,4%	1,2%	0,0%	0,0%	10,8%	
5€	Recuento	2	8	3	0	0	1	14	
	% del total	2,4%	9,6%	3,6%	0,0%	0,0%	1,2%	16,9%	
10€	Recuento	6	12	4	0	0	2	24	
	% del total	7,2%	14,5%	4,8%	0,0%	0,0%	2,4%	28,9%	
15€	Recuento	3	10	0	0	0	0	13	
	% del total	3,6%	12,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	15,7%	
20€	Recuento	3	5	4	3	2	0	17	
	% del total	3,6%	6,0%	4,8%	3,6%	2,4%	0,0%	20,5%	
25€	Recuento	0	0	1	0	0	0	1	
	% del total	0,0%	0,0%	1,2%	0,0%	0,0%	0,0%	1,2%	
30€	Recuento	1	0	0	0	0	0	1	
	% del total	1,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,2%	
>30€	Recuento	2	0	1	1	0	0	4	
	% del total	2,4%	0,0%	1,2%	1,2%	0,0%	0,0%	4,8%	
Total	Recuento	18	40	15	5	2	3	83	
	% del total	21,7%	48,2%	18,1%	6,0%	2,4%	3,6%	100,0%	

Correlaciones

		Dinero disponible semanalmente	¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado?
Rho de Spearman	Dinero disponible semanalmente	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,871
		N	257
¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado?		Coefficiente de correlación	,018
		Sig. (bilateral)	,871
		N	83

Por último en este análisis de resultados, pasaremos a analizar la prevalencia de jugadores problemas referentes a la práctica de videojuegos en línea y apuestas online, el objetivo general del estudio, así como las características principales de estos grupos. Mencionar, como ya se ha dicho en numerosas ocasiones a lo largo de este estudio, que debido a las características del cuestionario aplicado no se puede afirmar que estos jugadores verdaderamente estén presentando una problemática debido a dichas conductas.

Para analizar el número de adolescentes que podrían estar presentando un uso problemático a los videojuegos, se analizarán las puntuaciones obtenidas en la tabla de frecuencias, segunda de ellas en el cuestionario, siguiendo la línea que el CERV hace. Así, este cuestionario establece tres categorías de sujetos según las puntuaciones obtenidas en el total de las preguntas, siendo sin problemas (SP=17-25), problemas potenciales (PP=26-38) y problemas severos (PS=38-68). Los ítems están codificados de 1-4 y, puesto que consta de 17, la máxima puntuación sería 68. En el caso ante el que nos hallamos, están codificadas de 0 a 3 y tiene 24 ítems, así, su puntuación máxima sería 72. Estableciendo una relación similar para catalogar a los sujetos, tendríamos la siguiente: SP=18-26, PP=27-40 y PS=41-72.

Para realizar el sumatorio se ha calculado una variable para tal fin, una suma de las 24 existentes. Tras realizar los estadísticos descriptivos de esta nueva variable de escala, se puede comprobar el alto número de casos perdidos, 66. Recordar que el número de jugadores en la actualidad es de 230 y 32 no jugadores. Así, a estos casos perdidos hay que descontar los sujetos que no respondieron a las preguntas de frecuencia al no haber jugado nunca o actualmente a videojuegos, 32, contando, por tanto, con 34 casos perdidos. Aún así el número es sorprendente por lo que tras una observación de dichos casos se comprobó cómo a aquellos que tenían en alguna de las variables un valor perdido no se les realizó el sumatorio. Por tanto, no se podrán incluir en el análisis de este apartado, puesto que no podemos considerar esos valores como 0 o dotarles del valor medio de esas variables, ya que estarían alterando los resultados finales para esos sujetos. Se trabajará, por tanto, con los 197 sujetos (74,9% de la muestra u 85,7% de los jugadores en la actualidad). Teniendo en cuenta los datos generales, la muestra, con una puntuación media de 12,83, estaría compuesta en su gran mayoría por jugadores sin problemas (Tabla 11). Puesto que las puntuaciones de los sujetos tienen una alta variabilidad, como así denota la desviación típica, y cuya distribución se muestra en la Figura 12, se pasará a analizar más detalladamente las puntuaciones particulares. También, nos interesa conocer específicamente cuántos adolescentes pueden estar presentando problemas potenciales con el juego.

Tabla 11. Estadísticos descriptivos de la variable *Sumatorio de las frecuencias*.

Estadísticos

SUMAF

N	Válido	197
	Perdidos	66
Media		12,83
Mediana		10,00
Desviación estándar		11,533
Rango		57
Mínimo		0
Máximo		57

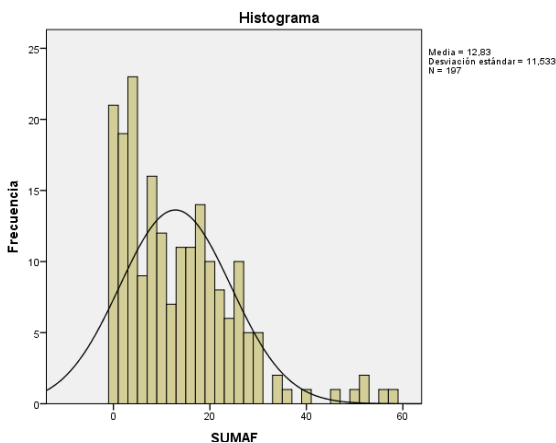


Figura 12. Distribución de frecuencias de la variable *Sumatorio de las frecuencias*.

Los jugadores sin problemas serían 177 (89,8%), 14 (7,1%) problemas potenciales y 6 (3%) problemas severos (Tabla 12). Estos dos últimos grupos serían los que requerirían atención específica.

Tabla 12. Tablas de frecuencia de los jugadores de videojuegos en línea divididos en tres grupos según sus puntuaciones en la variable *Sumatorio de las frecuencias*.

SUMAF <= 26

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Not Selected	20	7,6	10,2	10,2
	Selected	177	67,3	89,8	100,0
	Total	197	74,9	100,0	
Perdidos	Sistema	66	25,1		
Total		263	100,0		

27<=SUMAF<=40

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Not Selected	183	69,6	92,9	92,9
	Selected	14	5,3	7,1	100,0
	Total	197	74,9	100,0	
Perdidos	Sistema	66	25,1		
Total		263	100,0		

SUMAF >= 41

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Not Selected	191	72,6	97,0	97,0
	Selected	6	2,3	3,0	100,0
	Total	197	74,9	100,0	
Perdidos	Sistema	66	25,1		
Total		263	100,0		

Según el género de estos dos grupos encontramos que tan sólo se encuentra dentro de ellos una chica (0,5%), como jugadora con posibles problemas potenciales, siendo el resto chicos, 19 adolescentes (9,7%) (Tabla 13).

Tabla 13. Jugadores con posibles problemas potenciales y severos según el género.

Género*27<=SUMAF<=40 tabulación cruzada

Recuento

		27<=SUMAF<=40		Total
		Not Selected	Selected	
Género	Masculino	90	13	103
	Femenino	92	1	93
Total		182	14	196

Género*SUMAF >= 41 tabulación cruzada

Recuento

		SUMAF >= 41		Total
		Not Selected	Selected	
Género	Masculino	97	6	103
	Femenino	93	0	93
Total		190	6	196

Referente a la edad en estos dos grupos, encontramos que la mayoría de casos se encuentran en torno a los 16 años (Tabla 14).

Tabla 14. Jugadores con posibles problemas potenciales y severos según la edad.

Edad *27<=SUMAF<=40 tabulación cruzada

Recuento

		27<=SUMAF<=40		Total
		Not Selected	Selected	
Edad	13	1	0	1
	14	20	1	21
	15	35	3	38
	16	63	5	68
	17	53	5	58
	18	10	0	10
	19	1	0	1
Total		183	14	197

Edad *SUMAF >= 41 tabulación cruzada

Recuento

		SUMAF >= 41		Total
		Not Selected	Selected	
Edad	13	0	1	1
	14	21	0	21
	15	38	0	38
	16	64	4	68
	17	58	0	58
	18	9	1	10
	19	1	0	1
Total		191	6	197

Se analizarán a continuación las características específicas del grupo de jugadores con problemas severos, 6 de los escolares como se mostró anteriormente. Así, como resumen de los datos obtenidos, y comentando sólo aquellos que comparten, podemos decir que todos son varones, la mayoría de 16 años, con un hermano, refieren relaciones buenas con sus padres o personas con las que conviven y un nivel socioeconómico familiar medio o medio-alto. Juegan

con frecuencia, la mayoría de ellos varias veces a la semana o al día, normalmente con amigos y dedican un tiempo elevado también, en torno a las 3 y 6 horas diarias (Tabla 15).

Referente a los motivos por los cuales juegan, lo hacen por diversión, porque les hace sentir bien, para olvidar las preocupaciones, para conseguir un sentimiento intenso o de “subidón”, porque les ayuda cuando están nerviosos o deprimidos, para relajarse, levantar el ánimo cuando se sienten mal, porque se sienten más seguros de sí mismos, para ser sociables y como modo de distracción (Tabla 16).

En cuanto a la frecuencia con la que experimentan determinadas afirmaciones, suelen pasar siempre más tiempo del que pretendían jugando, pierden la noción del tiempo, necesitan aumentar el tiempo para sentirse satisfechos, se ponen a jugar cuando disponen de un poco de tiempo, bastantes veces nada más llegar a casa, les resulta muy difícil parar, mantienen relaciones de amistad con gente que conocen a través de los juegos en línea, las personas que les rodean casi siempre les suelen decir que pasan demasiado tiempo jugando, tienen frecuentes peleas por el tiempo que le dedican al juego, su rendimiento académico se está viendo perjudicado, les ayuda a evadirse de los problemas de la vida real, piensan que la vida sin videojuegos sería vacía y aburrida, se sienten molestos cuando alguien les interrumpe cuando están jugando, pierden horas de sueño, piensan en jugar mientras realizan otras actividades, abandonan lo que están haciendo para ponerse a jugar, intentos fallidos a la hora de pasar menos tiempo jugando, a veces mienten referente al tiempo que pasan jugando y le quitan importancia al mismo, prefieren a los amigos virtuales, se sienten ansiosos, nerviosos, deprimidos o aburridos cuando no están jugando y con frecuencia inquietos por temas relacionados con los videojuegos. Como vemos, experimentan casi todas de las afirmaciones a frecuencia alta, *Bastantes veces* o *Siempre/Casi siempre* (Tabla 17).

Tabla 15. Tablas cruzadas de los jugadores catalogados con problemas severos en relación a diferentes variables: género, edad, número de hermanos, curso actual, repeticiones de nivel, nivel económico familiar, relaciones con los padres o personas con las que conviven, frecuencia de juego, horas dedicadas y compañía en el mismo.

SUMAF >= 41 * Género

Tabla cruzada

Recuento		Género	
		Masculino	Total
SUMAF >= 41	Selected	6	6
Total		6	6

SUMAF >= 41 * Edad

Tabla cruzada

Recuento		Edad			Total
		13	16	18	
SUMAF >= 41	Selected	1	4	1	6
Total		1	4	1	6

SUMAF >= 41 * Número de hermanos

Tabla cruzada

Recuento		Número de hermanos		Total
		HUJO UNICO	1	
SUMAF >= 41	Selected	1	5	6
Total		1	5	6

SUMAF >= 41 * Curso actual

Tabla cruzada

Recuento		Curso actual			Total
		3º ESO	4º ESO	1º BACHILLERATO	
SUMAF >= 41	Selected	3	2	1	6
Total		3	2	1	6

SUMAF >= 41 * Repeticiones de nivel

Tabla cruzada

Recuento		Repeticiones de nivel		Total
		SI	NO	
SUMAF >= 41	Selected	3	3	6
Total		3	3	6

SUMAF >= 41 * Nivel económico familiar

Tabla cruzada

Recuento		Nivel económico familiar		Total
		MEDIO	MEDIO-ALTO	
SUMAF >= 41	Selected	4	2	6
Total		4	2	6

SUMAF >= 41 * Relaciones con padres o personas con las que se convive

Tabla cruzada

Recuento		Relaciones con padres o personas con las que se convive		Total
		BUENAS	NORMALES	
SUMAF >= 41	Selected	4	2	6
Total		4	2	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia de juego

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia de juego			Total
		SOLO LOS FINES DE SEMANA	ALGUNAS VECES A LA SEMANA	VARIAS VECES AL DÍA	
SUMAF >= 41	Selected	1	2	3	6
Total		1	2	3	6

SUMAF >= 41 * Horas dedicadas en una sentada

Tabla cruzada

Recuento		Horas dedicadas en una sentada				Total
		1 A 3 HORAS	3 A 6 HORAS	6 A 8 HORAS	>8 HORAS	
SUMAF >= 41	Selected	1	2	2	1	6
Total		1	2	2	1	6

SUMAF >= 41 * ¿Con quién juegas normalmente?

Tabla cruzada

Recuento		¿Con quién juegas normalmente ?	Total
SUMAF >= 41	Selected	2	2
Total		2	2

SUMAF >= 41 * ¿Con quién juegas normalmente?

Tabla cruzada

Recuento		¿Con quién juegas normalmente ?	Total
SUMAF >= 41	Selected	6	6
Total		6	6

Tabla 16. Motivos por los cuales juegan a videojuegos en línea aquellos sujetos catalogados con problemas severos.

SUMAF >= 41 * Motivo divertido

Tabla cruzada

Recuento		Motivo divertido		Total
		BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41	Selected	2	4	6
Total		2	4	6

SUMAF >= 41 * Motivo hace sentir bien

Tabla cruzada

Recuento		Motivo hace sentir bien		Total
		BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	5	6
Total		1	5	6

SUMAF >= 41 * Motivo olvidar las preocupaciones

Tabla cruzada

Recuento		Motivo olvidar las preocupaciones			Total
		ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	2	3	6
Total		1	2	3	6

SUMAF >= 41 * Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"

Tabla cruzada

Recuento		Motivo conseguir sentimiento intenso o "de subidón"			Total
		ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	2	3	6
Total		1	2	3	6

SUMAF >= 41 * Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido

Tabla cruzada

Recuento	Motivo ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido			Total
	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	1	4	6
Total	1	1	4	6

SUMAF >= 41 * Motivo relajarse

Tabla cruzada

Recuento	Motivo relajarse				Total
	NUNCA/CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	1	1	3	6
Total	1	1	1	3	6

SUMAF >= 41 * Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal

Tabla cruzada

Recuento	Motivo levantar el ánimo cuando te sientes mal				Total
	NUNCA/CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	1	3	1	6
Total	1	1	3	1	6

SUMAF >= 41 * Motivo te sientes más seguro de tí mismo

Tabla cruzada

Recuento	Motivo te sientes más seguro de tí mismo			Total
	NUNCA/CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	2	1	3	6
Total	2	1	3	6

SUMAF >= 41 * Motivo ser sociable

Tabla cruzada

Recuento	Motivo ser sociable			Total
	NUNCA/CASI NUNCA	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	3	2	6
Total	1	3	2	6

SUMAF >= 41 * Motivo cuando te aburres como una forma distracción

Tabla cruzada

Recuento	Motivo cuando te aburres como una forma distracción		Total
	NUNCA/CASI NUNCA	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	5	6
Total	1	5	6

Tabla 17. Frecuencia con la que experimentan diferentes afirmaciones relacionadas con el juego en línea aquellos sujetos catalogados con problemas severos.

SUMAF >= 41 * Frecuencia jugar más tiempo del que se pretendía

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia jugar más tiempo del que se pretendía	Total
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	6	6
Total	6	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia perder la noción del tiempo

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia perder la noción del tiempo		Total
	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	5	6
Total	1	5	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia necesidad de aumentar el tiempo para sentirse satisfecho

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia necesidad de aumentar el tiempo para sentirse satisfecho		Total
	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	2	4	6
Total	2	4	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia ponerse a jugar cuando se dispone de un poco de tiempo

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia ponerse a jugar cuando se dispone de un poco de tiempo	Total
	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	6	6
Total	6	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia jugar nada más llegar a casa

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia jugar nada más llegar a casa				Total
		NUNCA/CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIE MPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	1	2	2	6
Total		1	1	2	2	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia resulta muy difícil parar

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia resulta muy difícil parar			Total
		NUNCA/CASI NUNCA	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIE MPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	3	2	6
Total		1	3	2	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia relaciones de amistad con gente que sólo se conoce a través de foros de videojuegos

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia relaciones de amistad con gente que sólo se conoce a través de foros de videojuegos			Total
		ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIE MPRE	
SUMAF >= 41	Selected	2	1	3	6
Total		2	1	3	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia personas que te rodean te dicen que pasas demasiado tiempo jugando

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia personas que te rodean te dicen que pasas demasiado tiempo jugando		Total
		NUNCA/CASI NUNCA	CASI SIEMPRE/SIE MPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	5	6
Total		1	5	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia peleas con otros por tiempo dedicado al juego

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia peleas con otros por tiempo dedicado al juego			Total
		NUNCA/CASI NUNCA	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIE MPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	1	4	6
Total		1	1	4	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia rendimiento académico perjudicado

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia rendimiento académico perjudicado			Total
		ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIE MPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	4	1	6
Total		1	4	1	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia reservado en cuando al comunicar a qué se dedica el tiempo de ocio

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia reservado en cuando al comunicar a qué se dedica el tiempo de ocio				Total
		NUNCA/CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIE MPRE	
SUMAF >= 41	Selected	3	1	1	1	6
Total		3	1	1	1	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia evadirse de los problemas de la vida real

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia evadirse de los problemas de la vida real			Total
		NUNCA/CASI NUNCA	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIE MPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	2	3	6
Total		1	2	3	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia pensar que la vida sin videojuegos sería vacía y aburrida

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia pensar que la vida sin videojuegos sería vacía y aburrida		Total
		ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE/SIE MPRE	
SUMAF >= 41	Selected	1	5	6
Total		1	5	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia molesto cuando alguien te interrumpe cuando estás jugando SUMAF >= 41 * Frecuencia pérdida horas de sueño

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia molesto cuando alguien te interrumpe cuando estás jugando			Total
	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE		
		VECES	MPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	5		6
Total	1	5		6

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia pérdida horas de sueño			Total
	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE		
		VECES	MPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	5		6
Total	1	5		6

SUMAF >= 41 * Frecuencia pensar en temas de videojuegos o en jugar mientras se realizan otras actividades

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia pensar en temas de videojuegos o en jugar mientras se realizan otras actividades				Total
	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE		
			VECES	MPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	2	3		6
Total	1	2	3		6

SUMAF >= 41 * Frecuencia abandonar lo que se está haciendo para jugar

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia abandonar lo que se está haciendo para jugar			Total
	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	2	4		6
Total	2	4		6

SUMAF >= 41 * Frecuencia intentos fallidos de pasar menos tiempo jugando

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia intentos fallidos de pasar menos tiempo jugando				Total
	NUNCA/CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	2	1	2	6
Total	1	2	1	2	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia mentir u ocultar tiempo dedicado al juego

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia mentir u ocultar tiempo dedicado al juego			Total
	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE		
		VECES	MPRE	
SUMAF >= 41 Selected	4	2		6
Total	4	2		6

SUMAF >= 41 * Frecuencia quitar importancia al tiempo jugado

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia quitar importancia al tiempo jugado			Total
	NUNCA/CASI NUNCA	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	1	4	6
Total	1	1	4	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia preferencia por amigos virtuales

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia preferencia por amigos virtuales				Total
	NUNCA/CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	2	2	1	6
Total	1	2	2	1	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia dejar de salir con amigos

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia dejar de salir con amigos			Total
	NUNCA/CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	
SUMAF >= 41 Selected	2	3	1	6
Total	2	3	1	6

SUMAF >= 41 * Frecuencia ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no se está jugando o no se ha podido jugar

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no se está jugando o no se ha podido jugar				Total
	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE		
			VECES	VECES	
SUMAF >= 41 Selected	1	3	2		6
Total	1	3	2		6

SUMAF >= 41 * Frecuencia sentirse inquieto por temas relacionados con los videojuegos

Tabla cruzada

Recuento	Frecuencia sentirse inquieto por temas relacionados con los videojuegos				Total
	NUNCA/CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	BASTANTES VECES	CASI SIEMPRE/SIEMPRE	
SUMAF >= 41 Selected	1	1	3	1	6
Total	1	1	3	1	6

Por otro lado, a la hora de determinar los posibles casos de jugadores problema de apuestas online nos basaremos en los cuestionarios CBJP y SOGS-RA, instrumentos de screening y diagnóstico respectivamente, y en los puntos de corte que en ellos se establecen.

La primera parte de preguntas referidas a las apuestas online son únicamente descriptivas de la muestra y las que tendremos en consideración en este apartado serán las referidas a la realización de apuestas en el último año. Como se explicó en el apartado referente a las fuentes utilizadas para la elaboración de nuestro cuestionario, el CBJP establece su punto de corte en 2 (4 ítems) y el SOGS-RA en 4 (16 ítems). En este caso se cuenta con un total de 8 preguntas, por lo que, a la hora de considerar si alguno de nuestros sujetos podría presentar problemas al respecto, se ha estimado realizar un punto de corte de 2. Mencionar que en el primer ítem, *¿Con qué frecuencia has vuelto a jugar otro día para intentar recuperar el dinero que habías perdido?*, se dará una puntuación de 1 si se ha respondido a una de estas dos opciones: *Todas las veces* o *La mayoría de las veces*.

Tenemos que tener en cuenta de nuevo que, aunque, como dijimos anteriormente, de los 84 adolescentes que han apostado alguna vez 68 de ellos lo han hecho durante el último año, en el recuento de casos seleccionados sólo han tenido en cuenta 56, por lo que se han perdido 12 casos que analizaremos independientemente. Tras observar a esos 12 sujetos no incluidos se pudo comprobar el porqué de su descarte, obtuvieron valores perdidos en todas las preguntas referidas a las apuestas en el último año, ya que a pesar de haber jugado dejaron esas preguntas sin responder. Por tanto, de los 56 sujetos a analizar, 30 (53,6%) han dado afirmativo en alguna de las preguntas que nos conciernen en este apartado; la mitad de los sujetos que apuestan online en la actualidad podrían estar desarrollando o tener ya instaurada algún tipo de problemática al respecto (Tabla 18). Para acotar más a los posibles sujetos problema, como se dijo anteriormente, se tendrán en cuenta sólo a aquellos que hayan respondido a más de dos preguntas de manera afirmativa. En este caso, en contra de lo que ocurría en el apartado anterior, sí se han tenido en cuenta a los sujetos que tuvieron algún valor perdido en sus respuestas (5 sujetos, 2 de ellos del grupo seleccionado), por lo que los datos no serían fiables, pudiendo verse este número incrementado si se dispusiera de todas las respuestas. Así, tras observar la vista de datos, vemos que de los 30 adolescentes con respuestas afirmativas, 15 de ellos lo han hecho a dos o más preguntas. Se estaría hablando de un 50% de los sujetos con respuestas afirmativas, 26,79% de los jugadores actuales y 5,7% de la muestra total (Tabla 19).

Tabla 18. Frecuencia de los jugadores con posibles problemas potenciales debido al juego online.

FRECUP = 0 | FRECREUP = 1 | APPROB = 0 | JUGMAS = 0 | CRITIC = 0 | CULPA = 0 |
INTFALL = 0 | COGDIN = 0 | PROB.JUEG = 0 (FILTER)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Not Selected	26	9,9	46,4	46,4
	Selected	30	11,4	53,6	100,0
	Total	56	21,3	100,0	
Perdidos	Sistema	207	78,7		
	Total	263	100,0		

Tabla 19. Frecuencia de los jugadores con posible problemática asociada debido al juego online.

SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 |
SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256
(FILTER)

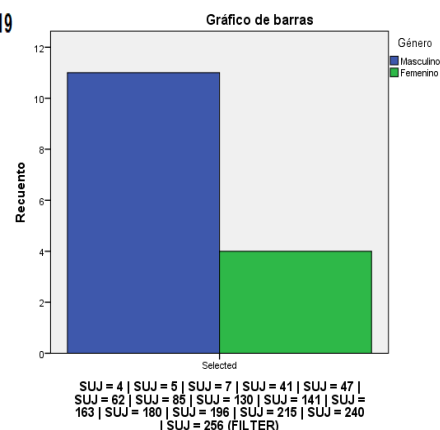
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Not Selected	248	94,3	94,3	94,3
	Selected	15	5,7	5,7	100,0
	Total	263	100,0	100,0	

Si analizamos estos 15 sujetos que darían positivo, de nuevo encontramos que en su mayoría son hombres, 11 hombres (73,3%) y 4 mujeres (26,7%), aunque la diferencia es menor que en cuanto al uso problemático de videojuegos. Sus edades están comprendidas en su mayoría entre los 16 y 18 años. En cuanto al curso en el que se encuentran, 4 pertenecen a 3º ESO, 4 a 4º ESO y 7 a 1º de bachillerato, por lo que las diferencias no son significativas. El número de jugadores de apuestas online es mayor en el grupo de repetidores, 9 de ellos son repetidores y los 6 restantes no, aunque las diferencias de nuevo no son significativas. En la variable en la que se encuentran las diferencias mayores es la cantidad de dinero del que disponen semanalmente, siendo un 40% de alumnos los que dispondrían de 20€. Tiene sentido al tratarse de apuestas, pues en este grupo es de suponer que cuanto mayor sea la cantidad de dinero jugada mayor podría ser su problemática asociada. Se observa que la mayor cantidad de dinero apostado fluctúa entre 1 y 30€. En cuanto a la frecuencia con la que llevan a cabo las apuestas, aunque la mayoría, 8 (53,3%), lo hace con una periodicidad mensual, hay 5 sujetos (33,3%) que las realizan semanalmente, porcentaje nada desdeñable. Por último, al comparar las apuestas propias y de familiares con los cuales conviven no se hallan diferencias, pues en 8 casos (53,3%) sí las realizan y en 7 (46,7%) no, siendo, eso sí, el padre, en la mitad de los casos, el familiar que apostaría, y lo que pondría de manifiesto de nuevo que es una práctica preferentemente masculina (Figura 13).

SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) * Género

Tabla cruzada

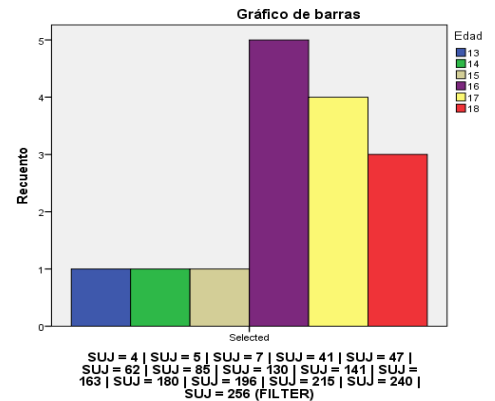
		Género		Total
		Masculino	Femenino	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)	Selected	Recuento		
	% del total			
Total	Recuento	11	4	15
	% del total	73,3%	26,7%	100,0%



SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) * Edad

Tabla cruzada

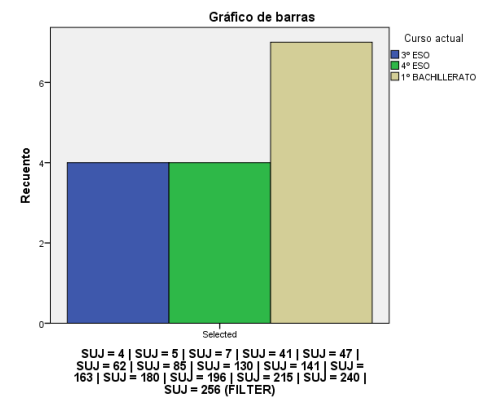
	Selected	Recuento	Edad						Total
			13	14	15	16	17	18	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			1	1	1	5	4	3	15
		% del total	6,7%	6,7%	6,7%	33,3%	26,7%	20,0%	100,0%
Total		Recuento	1	1	1	5	4	3	15
		% del total	6,7%	6,7%	6,7%	33,3%	26,7%	20,0%	100,0%



SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) * Curso actual

Tabla cruzada

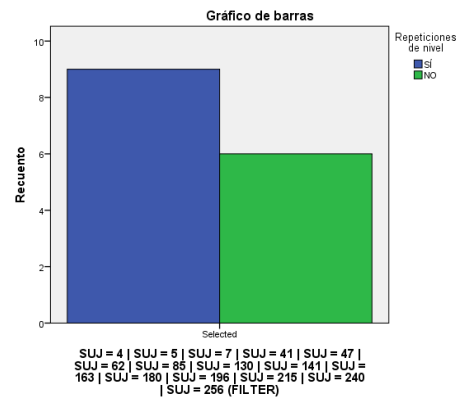
	Selected	Recuento	Curso actual			Total
			3º ESO	4º ESO	1º BACHILLERATO	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			4	4	7	15
		% del total	26,7%	26,7%	46,7%	100,0%
Total		Recuento	4	4	7	15
		% del total	26,7%	26,7%	46,7%	100,0%



SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) * Repeticiones de nivel

Tabla cruzada

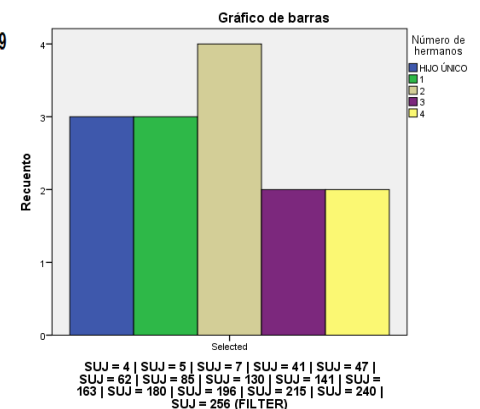
	Selected	Recuento	Repeticiones de nivel		Total
			SI	NO	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			9	6	15
		% del total	60,0%	40,0%	100,0%
Total		Recuento	9	6	15
		% del total	60,0%	40,0%	100,0%



SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) * Número de hermanos

Tabla cruzada

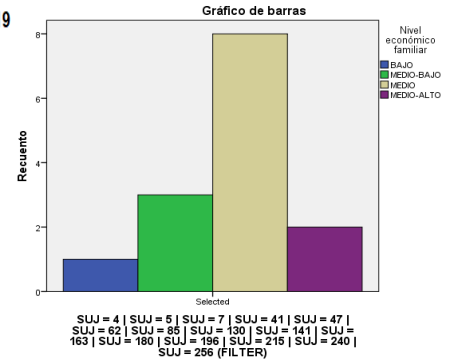
	Selected	Recuento	Número de hermanos					Total
			HUJO UNICO	1	2	3	4	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			3	3	4	2	2	14
		% del total	21,4%	21,4%	28,6%	14,3%	14,3%	100,0%
Total		Recuento	3	3	4	2	2	14
		% del total	21,4%	21,4%	28,6%	14,3%	14,3%	100,0%



SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) * Nivel económico familiar

Tabla cruzada

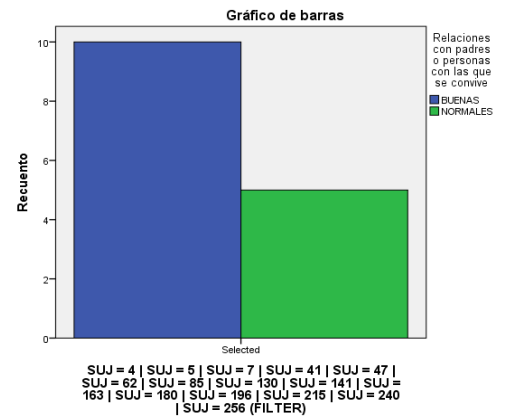
	Selected	Recuento	Nivel económico familiar				Total
			BAJO	MEDIO-BAJO	MEDIO	MEDIO-ALTO	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			1	3	8	2	14
		% del total	7,1%	21,4%	57,1%	14,3%	100,0%
Total		Recuento	1	3	8	2	14
		% del total	7,1%	21,4%	57,1%	14,3%	100,0%



SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) * Relaciones con padres o personas con las que se convive

Tabla cruzada

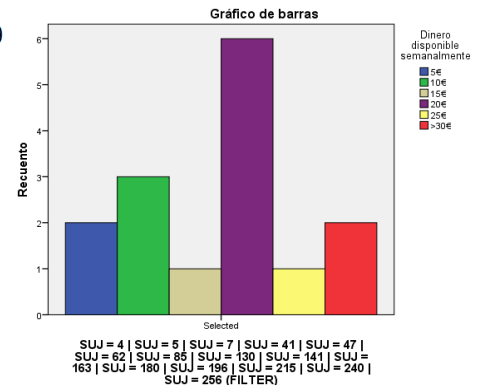
	Selected	Recuento	Relaciones con padres o personas con las que se convive		Total
			BUENAS	NORMALES	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			10	5	15
		% del total	66,7%	33,3%	100,0%
Total		Recuento	10	5	15
		% del total	66,7%	33,3%	100,0%



SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) * Dinero disponible semanalmente

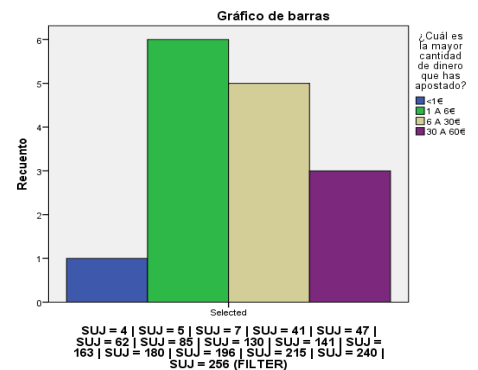
Tabla cruzada

	Selected	Recuento	Dinero disponible semanalmente						Total
			5€	10€	15€	20€	25€	>30€	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			2	3	1	6	1	2	15
		% del total	13,3%	20,0%	6,7%	40,0%	6,7%	13,3%	100,0%
Total		Recuento	2	3	1	6	1	2	15
		% del total	13,3%	20,0%	6,7%	40,0%	6,7%	13,3%	100,0%



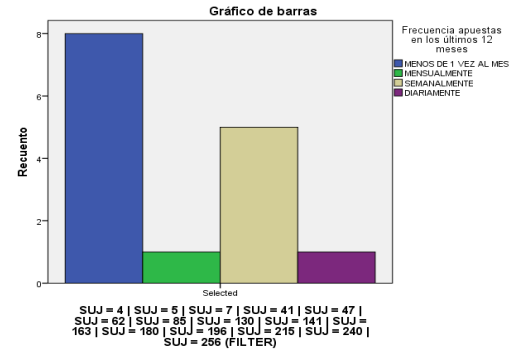
SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) * ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado? tabulación cruzada

	Selected	Recuento	¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado?				Total
			<1€	1 A 6€	6 A 30€	30 A 60€	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			1	6	5	3	15
		% del total	6,7%	40,0%	33,3%	20,0%	100,0%
Total		Recuento	1	6	5	3	15
		% del total	6,7%	40,0%	33,3%	20,0%	100,0%



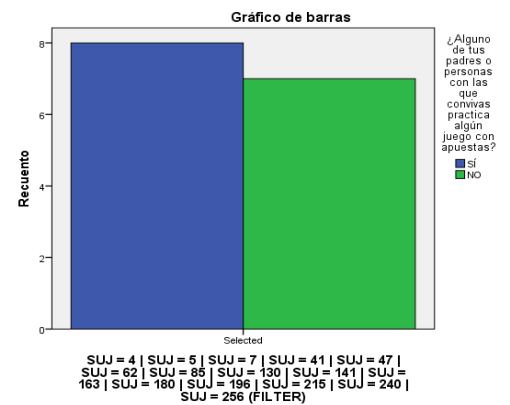
SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) *Frecuencia apuestas en los últimos 12 meses tabulación cruzada

	Selected	Recuento	Frecuencia apuestas en los últimos 12 meses				Total
			MENOS DE 1 VEZ AL MES	MENSUALME NTE	SEMANALME NTE	DIARIAMENT E	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			8	1	5	1	15
		% del total	53,3%	6,7%	33,3%	6,7%	100,0%
Total		Recuento	8	1	5	1	15
		% del total	53,3%	6,7%	33,3%	6,7%	100,0%



SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) *¿Alguno de tus padres o personas con las que convivas practica algún juego con apuestas? tabulación cruzada

	Selected	Recuento	¿Alguno de tus padres o personas con las que convivas practica algún juego con apuestas?		Total
			SI	NO	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			8	7	15
		% del total	53,3%	46,7%	100,0%
Total		Recuento	8	7	15
		% del total	53,3%	46,7%	100,0%



SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) *¿Cuál de ellos? tabulación cruzada

	Selected	Recuento	¿Cuál de ellos?					Total
			PADRE	MADRE	OTROS	HERMANO	ABUELA	
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)			4	1	1	1	1	8
		% del total	50,0%	12,5%	12,5%	12,5%	12,5%	100,0%
Total		Recuento	4	1	1	1	1	8
		% del total	50,0%	12,5%	12,5%	12,5%	12,5%	100,0%

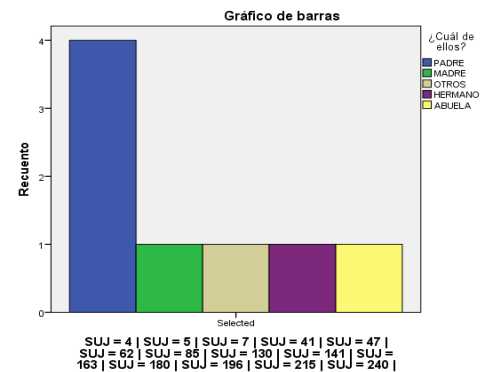


Figura 13. Tablas cruzadas y gráficos de barras entre los sujetos que presentan problemas debido a las apuestas online y diferentes variables (género, edad, curso actual, repeticiones de nivel, número de hermanos, nivel económico familiar, relaciones con los padres o personas con las que conviven, dinero disponible semanalmente, mayor cantidad de dinero apostada, frecuencia de las apuestas en los últimos 12 meses, apuestas de los padres o personas con las que conviven, y en caso afirmativo quién).

Teniendo en cuenta ambas variables de estudio, de los jugadores que podrían estar presentando una problemática debido a sus apuestas online, uno de ellos (8,3%) también la estaría presentando debido a su práctica de videojuegos en línea y dos (16,6%) podrían presentar problemas potenciales por el mismo uso (Figura 14).

SUJ = 4 | SUJ = 5 | SUJ = 7 | SUJ = 41 | SUJ = 47 | SUJ = 62 | SUJ = 85 | SUJ = 130 | SUJ = 141 | SUJ = 163 | SUJ = 180 | SUJ = 196 | SUJ = 215 | SUJ = 240 | SUJ = 256 (FILTER) SUMAF tabulación cruzada

		SUMAF										Total	
		0	8	9	17	22	24	25	26	29	40		52
SUJ = 4 SUJ = 5 SUJ = 7 SUJ = 41 SUJ = 47 SUJ = 62 SUJ = 85 SUJ = 130 SUJ = 141 SUJ = 163 SUJ = 180 SUJ = 196 SUJ = 215 SUJ = 240 SUJ = 256 (FILTER)	Selected	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
	Recuento												
	% del total	16,7%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	100,0%
Total	Recuento	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
	% del total	16,7%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	8,3%	100,0%

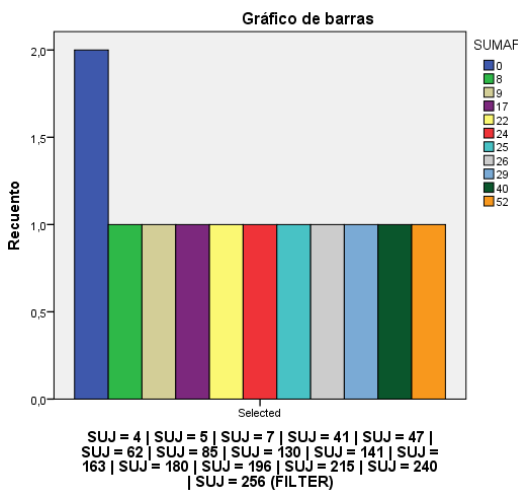


Figura 14. Tabla cruzada del sumatorio de las frecuencias y los sujetos que podrían estar presentando problemas debido a las apuestas online y su gráfico de barras.

El sujeto en cuestión, sorprendentemente, es el más pequeño de la muestra. Varón de 13 años, hijo único, cursa actualmente 3º ESO y no ha repetido ningún curso. Refiere un nivel económico medio-alto y buenas relaciones familiares. Juega varias veces al día durante un número de horas elevado, en torno a 8, y lo suele hacer en solitario o con amigos. En cuanto a las apuestas online, las lleva a cabo con una periodicidad mensual, apostando no más de 6€ (dispone de 10€ a la semana). Su padre lleva a cabo prácticas de juegos de azar y considera que apuesta en exceso, y personalmente considera que él no tiene ningún problema al respecto (Tabla 20).

Tabla 20. Características del sujeto que ha mostrado resultados problemáticos tanto en el uso de videojuegos en línea como apuestas online en diferentes variables (género, edad, curso actual, repeticiones de nivel, número de hermanos, nivel económico familiar, relaciones con sus padres y personas con las que convive, dinero disponible semanalmente, frecuencia de juego, horas dedicadas en una sentada, compañía en el juego, apuestas paternas, conciencia del problema).

PS & JPA (FILTER) * Género

Tabla cruzada

Recuento		Género	
		Masculino	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * Edad

Tabla cruzada

Recuento		Edad	
		13	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * Curso actual

Tabla cruzada

Recuento		Curso actual	
		3º ESO	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * Repeticiones de nivel

Tabla cruzada

Recuento		Repeticiones de nivel	
		NO	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * Número de hermanos PS & JPA (FILTER) * Nivel económico familiar PS & JPA (FILTER) * Relaciones con padres o personas con las que se convive

Tabla cruzada

Recuento		Número de hermanos	
		HIJO UNICO	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

Tabla cruzada

Recuento		Nivel económico familiar	
		MEDIO-ALTO	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

Tabla cruzada

Recuento		Relaciones con padres o personas con las que se convive	
		BUENAS	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * Dinero disponible semanalmente PS & JPA (FILTER) * Frecuencia de juego PS & JPA (FILTER) * Horas dedicadas en una sentada

Tabla cruzada

Recuento		Dinero disponible semanalmente	
		10€	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia de juego	
		VARIAS VECES AL DÍA	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

Tabla cruzada

Recuento		Horas dedicadas en una sentada	
		>8 HORAS	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * ¿Con quién juegas normalmente? PS & JPA (FILTER) * ¿Con quién juegas normalmente?

Tabla cruzada

Recuento		¿Con quién juegas normalmente?	
		CON AMIGOS	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

Tabla cruzada

Recuento		¿Con quién juegas normalmente?	
		SOLO	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * ¿Alguno de tus padres o personas con las que convivas practica algún juego con apuestas?

Tabla cruzada

Recuento		¿Alguno de tus padres o personas con las que convivas practica algún juego con apuestas?	
		SI	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * ¿Cuál de ellos?

Tabla cruzada

Recuento		¿Cuál de ellos?	
		PADRE	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * ¿Piensas que apuestan demasiado?

Tabla cruzada

Recuento		¿Piensas que apuestan demasiado?	
		SI	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * ¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego?

Tabla cruzada

Recuento		¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego?	
		NO	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

PS & JPA (FILTER) * Frecuencia apuestas en los últimos 12 meses PS & JPA (FILTER) * ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado?

Tabla cruzada

Recuento		Frecuencia apuestas en los últimos 12 meses	
		MENOS DE 1 VEZ AL MES	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

Tabla cruzada

Recuento		¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado?	
		1 A 6€	Total
PS & JPA (FILTER)	Selected	1	1
Total		1	1

- **Modificaciones o nuevo análisis de la información.**

En la construcción del cuestionario, y debido a que no se siguieron todas las fases, obviando el aplicarlo en una muestra piloto para comprobar su calidad, hubo que reformular no las preguntas, pues se pasaron las originales, sino el cómo se analizarían y el qué incluir o no en ese análisis de datos.

Así, por ejemplo, la pregunta “¿Con quién juegas normalmente a videojuegos?” requería elegir tan sólo una de las alternativas de respuesta, pues la intención es conocer la compañía de elección predominante. Hubo participantes que marcaron más de una opción, por lo que para no perder esos datos se decidió incluirlos, creando para ello una nueva variable *Compañía en el juego* y haciendo el análisis de *respuestas múltiples*. Es por esta razón que en el conteo de casos que respondieron a esta pregunta aparece un número superior al del total de participantes del estudio.

También, ante la pregunta destinada a conocer cuál de sus padres o personas con las que conviven practican algún juego de azar, los datos mostraron errores de cumplimentación, pues hubo casos en que las respuestas fueron tales como *tío, primos, cuñado, pareja, amigos*, que suponemos no comparten vivienda. Por ello, en su análisis se descartaron las respuestas anteriores y sólo se tuvieron en cuenta los datos referentes a *padre, madre, ambos, toda la familia, padrastro, hermano o abuela*, a la hora de determinar si apuestan personas con las que conviven; y *padre, madre, ambos, toda la familia y padrastro*, para hacerlo en el caso de los progenitores.

Resultados finales y conclusiones

En la época en la que nos hallamos, las TICs son una seña de identidad; herramientas de entretenimiento para los menores, hábiles para la socialización, que permiten que estén en contacto con su grupo de iguales, y además una vía para la expresión individual (Chalezquer y Bringué, 2010). Son de gran importancia especialmente en la adolescencia y, por ello, lo es también el uso que los adolescentes hacen de ellas.

Golpe *et al.* (2017) postularon que los aspectos sociales y culturales que están asociados al sexo pueden condicionar a priori los patrones de uso de internet así como las consecuencias que se derivan. En su estudio, y referente a las variables de estudio relacionadas con nuestra investigación, los resultados muestran que los chicos se conectan más para jugar que las chicas; y el tanto por ciento es mayor también en referencia a prácticas de riesgo como el acceso a las webs de apuestas. En cuanto al uso problemático de internet los resultados muestran porcentajes similares aunque la tendencia es ligeramente mayor en las chicas. Por tanto, se podría afirmar que en cuanto a los hábitos de internet en general, como la frecuencia de uso, el tiempo o los horarios de conexión, las cifras en chicos y chicas serían similares, encontrándose las diferencias en los motivos de uso, entendidos en este caso como los recursos en la web que utilizan. Estos resultados se han puesto de relieve en nuestro estudio, el porcentaje mayor de los chicos en ambas prácticas, pero dentro de ellas sí difieren en cuanto a la frecuencia de uso y horas dependiendo del sexo.

En la actualidad los videojuegos son una forma de entretenimiento importante y su industria sigue aumentando debido a la gran demanda que suscitan. Específicamente, los videojuegos en línea son los que más repercusión están teniendo a día de hoy, especialmente en el público joven, que dedica al juego una parte importante de su tiempo. Esta industria es altamente rentable y crea cada vez productos más complejos y atractivos para los menores, lo que aumenta su potencial adictivo. Entre las características atractivas que poseen, los jugadores pueden crear sus propios avatares que van evolucionando según transcurre el juego, les permiten explorar e interactuar de forma diferente en un mundo virtual lleno de posibilidades y escenarios, interactuar con otros jugadores y organizarse en grupos para progresar en el juego, lo que fomenta que empleen un número elevado de horas en este tipo de juegos (Chóliz y Marco, 2014). No hay duda que el juego excesivo es potencialmente problemático y en algunos casos se llega a convertir en adictivo (Griffiths, 2008), especialmente en los juegos en línea debido a que el juego no tiene fin y cuenta con innumerables posibilidades de acción (Chappell, Eatough, Davis y Griffiyhs, 2006; Thomas y Martin, 2010) (Chóliz y Marco, 2014).

Como resultado final del estudio, se puede afirmar que se han cubierto los objetivos planteados al principio de esta investigación. El objetivo general era demostrar la existencia de un uso problema de los videojuegos y apuestas online en los jóvenes en la actualidad, prevalencia que se ha puesto de manifiesto contando con un 7,1% de jugadores de videojuegos en línea con problemas potenciales y un 3% con problemas severos, y un 11,6% de jugadores que podrían estar desarrollando o tener ya instaurada algún tipo de problemática respecto a las apuestas online y un 5,8% que muy probablemente ya la estaría presentando. Por ello, sería de obligada necesidad a nuestro parecer implementar en las aulas programas de prevención de estas conductas problemáticas.

Otros de los objetivos específicos era analizar posibles relaciones entre las distintas variables para conocer la conducta de juego problema lo más minuciosamente posible.

En relación al uso de videojuegos en línea, el 91,2% de la muestra ha jugado alguna vez a los mismos, siendo 47,1% hombres y 44,1% mujeres, no habiendo por tanto diferencias significativas en cuanto a si han jugado alguna vez a este tipo de videojuegos. Del 8,7% de sujetos que no han jugado alguna vez a videojuegos en línea se encuentra tan sólo un chico.

Un 87,8% de la muestra total utiliza los videojuegos en la actualidad. De nuevo entre ellos no se encuentran diferencias significativas en cuanto al sexo, pues el 53% son chicos y el 46,9% chicas. Por tanto, es elevado el número de escolares que llevan a cabo esta práctica. El análisis muestra una posible relación significativa entre el género y uso de videojuegos en línea, tanto el haber jugado alguna vez como hacerlo en la actualidad (Chi-cuadrado $0,00 < 0,05$). Estos resultados no concuerdan con los hallados con el informe PISA 2014 (OCDE, 2014), donde el 71% varones frente al 29% mujeres jugaban a videojuegos online; sí lo hacen en cuanto a frecuencia de uso, como veremos más adelante, donde los varones duplican a las mujeres en el tiempo que dedican al día a videojuegos y las triplican en la frecuencia de adicción, en nuestro caso mayores diferencias en cuanto al uso problema.

La muestra está compuesta en su gran mayoría por jugadores sin problemas referente al uso de videojuegos en línea (89,8%), seguidos de jugadores con problemas potenciales (7,1%) y problemas severos (3%). Nuestros resultados muestran prevalencias menores a las de otros estudios realizados (Calado *et al.*, 2017, Verdura, 2014, Gentile, 2011, Porter, Starcevic, Berle y Fenech, 2010), situada en torno al 6-9% de juego problema adolescente. Según el género, encontramos que tan sólo se encuentra una chica como jugadora con posibles problemas potenciales, siendo el resto chicos. De nuevo se pone de manifiesto que el jugar a videojuegos en línea es una práctica típicamente masculina, por lo que los varones tendrán una mayor probabilidad de desarrollar problemas asociados.

En cuanto a las diferencias de frecuencia entre chicos y chicas los resultados muestran claras diferencias, pues se observa que en la gran mayoría de las chicas su uso es esporádico, 66,4% juegan con una frecuencia menor de una vez a la semana, y sin embargo en los chicos su uso es más frecuente, siendo la mayor *Algunas veces a la semana*, 29,1%, seguida de *Sólo los fines de semana*, 23,2%, y *Diariamente*, 22,5%. Se pone así de manifiesto en nuestra muestra que los chicos tienen una frecuencia de juego muy superior a la de las chicas, concordante con el estudio realizado en la Comunidad de Madrid por la Fundación para una infancia y desarrollo saludables (CONF.I.A.S., 2011). También se encuentran diferencias en cuanto al género en las horas dedicadas en una sentada; el 57,3% de los chicos que juegan dedican de *1 a 3 horas* y el 59,8% de las chicas *menos de una hora*. Aunque la mayoría de usuarios lleva a cabo esta conducta sin ningún tipo de repercusión en su vida, en muchos casos el tiempo de uso es excesivo y en algunos perjudicial. No existe un criterio establecido respecto al tiempo adecuado de uso de videojuegos dependiendo de la edad, aunque la Asociación Americana de Pediatría establece en no más de dos horas al día el tiempo total frente a una pantalla, tiempo que exceden muchos menores sólo con los videojuegos (Buiza-Aguado *et al.*, 2017).

Sin embargo, en cuanto a la compañía, la mitad de la muestra, 55,1%, juega a videojuegos online con amigos (79,5% chicos y 50,5% chicas), seguido de jugar en solitario, 32,8% (32% chicos y 46,7% chicas), que al tratarse de juegos en línea es de suponer que jueguen con otros jugadores desconocidos. Así, no se constata el que las chicas refieran jugar en mayor medida con familiares y los chicos con amigos o solos, como se obtuvo en un estudio realizado en la Comunidad de Madrid por la Fundación para una infancia y desarrollo saludables (CONF.I.A.S., 2011), pues ambos prefieren hacerlo con amistades.

Cuando el juego está controlado supone una fuente de placer y entretenimiento, pero si se pasa demasiado tiempo realizando esta conducta, se deja de atender a las ocupaciones y el desarrollo de una vida normal se ve dificultado, pasa a considerarse problemático y lleva consigo síntomas de diversa índole, relacionados con el juego y la salud (tolerancia, abstinencia, preocupación persistente por el juego, necesidad imperiosa de jugar, falta de control de dicha conducta, irritabilidad, inquietud, cefaleas, insomnio, pérdida de interés por actividades que antes resultaban gratificantes, interferencia en las relaciones interpersonales, laborales o académicas). Además, es común su coexistencia con otras adicciones como por ejemplo alcohol u otras drogas y problemas psicológicos como ansiedad y/o depresión.

Los jugadores problema dedican cada vez más tiempo al juego, lo que va en detrimento de otras actividades importantes como las relaciones familiares, sociales, los estudios, el descuido de obligaciones o el abandono de actividades de ocio (Chóliz y Marco, 2014). Estos mismos autores, Chóliz y Marco (2012), hablan de un problema de dependencia cuando cuesta parar de jugar o estar sin hacerlo, lo que ha transformado una actividad en principio recreativa en un proceso adictivo. Como factores de riesgo para la adicción a los videojuegos online, según Kuss y Griffiths (2011), se encontrarían el jugar para sobrellevar o escapar de emociones negativas, lo que pondría de manifiesto un estilo de afrontamiento disfuncional, socialización y satisfacción personal (Chóliz y Marco, 2014).

Por otro lado, al analizar la frecuencia en determinados ítems relacionados con el juego, los resultados más reseñables serían los siguientes. En primer lugar, y a modo general, se puede observar cómo existen diferencias de género, pues los varones puntúan más en categorías de mayor frecuencia en todos los ítems, teniendo así medias superiores a la de las chicas. Ambos grupos tienen distribuciones similares en una amplia serie de ítems y comparten sus puntuaciones más elevadas en: *perder la noción del tiempo, jugar más tiempo del que se pretendía y sentirse molesto cuando alguien te interrumpe cuando estás jugando.*

El grupo de jugadores con posibles problemas severos (3%) está compuesto íntegramente por varones, la mayoría de 16 años, con un hermano, refieren relaciones buenas con sus padres o personas con las que conviven y un nivel socioeconómico familiar medio o medio-alto. Juegan con frecuencia, la mayoría de ellos varias veces a la semana o al día, normalmente con amigos y dedican un tiempo elevado también, en torno a las 3 y 6 horas diarias. También son diversos los motivos por los cuales juegan, yendo más allá del entretenimiento; por ejemplo, porque les hace sentir bien, para olvidar las preocupaciones, para conseguir un sentimiento intenso o de “subidón”, porque les ayuda cuando están nerviosos o deprimidos, para relajarse, levantar el ánimo cuando se sienten mal, porque se sienten más seguros de sí mismos, para ser sociables y como modo de distracción. En este juego problema o excesivo los videojuegos serían utilizados como una forma desadaptativa de afrontamiento de emociones desagradables (Grande-Gosende *et al.*, 2019), y además los jugadores problemas presentaron puntuaciones más altas en los tres motivos (búsqueda de emociones positivas, evasión de estados emocionales negativos y causas sociales). Por último, ponen de manifiesto la mayoría, por no decir todos, de los signos que estarían indicando posibles problemas, como pasar más tiempo del que pretendían jugando, perder la noción del tiempo, necesitar aumentarlo para sentirse satisfechos, dificultad a la hora de parar el juego o hacerlo durante un tiempo menor, sentirse ansiosos, nerviosos o deprimidos cuando no están jugando, focalizar su vida en el juego y temas relacionados con el mismo, presencia de problemas familiares y pérdida de relaciones sociales debido al juego, rendimiento

académico perjudicado, sentirse molestos con las interrupciones, etc. Se comprueba cómo los jugadores con problemas cumplen los criterios establecidos en el DSM-5.

Según los resultados encontrados por Carbonell *et al.* (2014) el uso problemático de los videojuegos es típicamente masculino, obteniendo una mayor prevalencia de uso problema en varones, y se presenta con mayor intensidad en la preadolescencia, disminuyendo el uso problemático con la edad. Estas tres afirmaciones se han puesto de relieve en nuestros análisis. Específicamente para última de ellas el grosor de la prevalencia de casos problema según la edad se sitúa en torno a los 16 años, aunque también hemos contado con un mayor número de escolares de esta edad.

Referente a los motivos por los cuales se juega a videojuegos en línea, estos pueden ser múltiples, no siendo excluyentes entre ellos. Nuestra hipótesis del mayor alcance problemático debido a su uso fuera del espectro lúdico se ha puesto de manifiesto en numerosos estudios. En su mayoría los adolescentes jugarían por diversión y como modo de distracción, encontrándose ambos como mayoritarios tanto en chicos como en chicas; 37,6% y 17,9% respectivamente para el primero de los motivos y 33% y 22,2% para el segundo. Además, los chicos lo hacen también en un tanto por ciento elevado porque les hace sentir bien (22,4%), para olvidar las preocupaciones (17,6%) y relajarse (15,4%). Estos resultados concuerdan con los obtenidos por otros autores como Carbonell (2014), que obtiene entre las finalidades la recreativa, diversión, escaparse de la vida cotidiana y relajarse, o por Cerdà Salom *et al.* (2016) o Grande Gosende *et al.* (2019), que encuentran tres grupos motivacionales para jugar, la búsqueda de emociones positivas, la evasión de estados emocionales negativos y causas sociales. Además, los chicos tuvieron puntuaciones más altas que las chicas en estos tres motivos y aquellos adolescentes de menor edad (13-15 años) obtuvieron puntuaciones mayores en el motivo social que los más mayores (16-19 años), lo que también concuerda con resultados anteriores (Grande-Gosende *et al.*, 2019). Por otro lado, respecto a motivos relacionados con paliar la sintomatología depresiva, los alumnos de mayor edad obtuvieron puntuaciones más elevadas, lo que apoyaría el estudio realizado por Becoña, Vázquez y Míguez (2001), aunque no tanto a la edad de 16 sino posteriores.

Por tanto, se podría decir que algunas de las motivaciones que presentan los chicos les hacen más propensos a tener un juego desadaptativo, al encontrarse entre ellas la disociación, el evadirse de los problemas de la vida real (Fuster *et al.*, 2012). Sin embargo, la motivación de socialización, el hacer amigos en la red y poder jugar con conocidos, postulada por Griffiths *et al.* (2004) como la de mayor importancia, no aparece en nuestros resultados como una de las de mayor peso.

Aunque el tiempo invertido en el juego está asociado a consecuencias negativas, es más determinante los motivos por los cuales se juega; los jugadores que lo hacen por diversión o motivos sociales tendrían un riesgo menor de desarrollar consecuencias negativas, mientras que los que lo hacen como modo de escape, ganar estatus o por demandas externas, cuentan con un riesgo mayor (Hellström, *et al.*, 2012, en Uchuypoma, 2017).

Por otro lado, el juego de azar en línea es una actividad extendida entre nuestros menores y que ha llegado a convertirse en una forma más de entretenimiento. Es innegable el incremento alarmante del número de menores que realizan apuestas online desde hace años. Los principales factores que están asociados al juego problemático son la edad de inicio (se inician en torno a los 10-13 años según Gupta y Derevensky, 2014), la influencia del entorno familiar, así como del

grupo de iguales, la publicidad o el consumo de sustancias (García Ruiz *et al.*, 2015). Esta actividad merece una atención especial puesto que posee un alto potencial adictivo, mucho mayor que el juego presencial, y graves consecuencias en la vida de los jugadores, a nivel personal, familiar, económico, académico.

Este incremento es consecuencia de la aceptación social que pareciera que tienen los juegos de azar en nuestra sociedad y la abundante publicidad al respecto, donde en numerosas ocasiones aparecen figuras del ámbito público para promocionarlos, como personajes del ámbito deportivo, que son influencia y referente para muchos jóvenes. Además, los avances en la tecnología han hecho los juegos más atractivos y accesibles, y existe una escasa capacidad de control de la edad, por lo que los jóvenes pueden acceder a las webs de juegos a su antojo.

En relación a la práctica de apuestas online, el 32,6% de la muestra ha apostado alguna vez en juegos de azar, siendo 17,9% hombres y 14,8% mujeres. Según los análisis efectuados se descartaría una posible relación entre el género y las apuestas en línea (Chi-cuadrado $0,86 > 0,05$). De estos jugadores que han apostado alguna vez, el 26,4% lo han hecho también durante el último año (14,8% hombres y 11,7% mujeres), siendo la frecuencia más elevada es *Menos de una vez al mes*, donde de nuevo las diferencias no son significativas en cuanto al género. Aunque avala la hipótesis de que los varones apostarían más, pues así se muestra, las diferencias al respecto no son significativas.

No se podría aceptar que las apuestas de los padres estén relacionadas con las propias (Chi cuadrado $0,166 < 0,05$), pero sin embargo sí se muestra relación entre las apuestas propias y que lo hagan personas con las que convivan o de su entorno (Chi-cuadrado 0,00 para ambas). Tampoco existe una asociación lineal entre el dinero disponible semanalmente y la mayor apuesta realizada (coeficiente de correlación de Spearman 0,018).

Referente a la influencia paterna es innegable que aquellos hijos de padres jugadores tendrán más probabilidad de iniciarse en el juego, así como de hacerlo a edades más tempranas (Derevenksy y Gilbeau, 2015), estando por tanto relacionado el juego de los padres con problemas de los hijos con el juego. Becoña (1996) concluyó que los hijos tienen más probabilidades de jugar si sus padres así lo hacen (Becoña, Vázquez y Míguez, 2001).

Pero no hay que olvidar el poder del grupo de iguales en esta etapa de la vida, que según algunos investigadores como McBride y Derevensky (2012) tendría mayor influencia que la familia (García Ruiz *et al.*, 2015), pues los menores niveles de asertividad les hace más vulnerables a las presiones grupales. En nuestro caso los resultados podrían ir en esta línea pues son muchos los jugadores que sus familias no juegan (20,9%, más de los que sí lo hacen, 12,2%).

También, una relación parental pobre o la percepción de no apoyo familiar están relacionadas con los problemas de juego (Scholes-Balog *et al.*, 2014). Estudios anteriores, como el de Punamäki *et al.* (2009) con preadolescentes finlandeses, señalaron la relación entre uso de videojuegos en línea y peores relaciones sociales y familiares (Fernández-Montalvo, Peñalva e Irazabal, 2015). En nuestro caso esto no se pone de manifiesto pues la mayoría de adolescentes con problemas por el uso de videojuegos en línea o apuestas online refirieron mantener buenas relaciones familiares.

El 32,6% de la muestra ha apostado alguna vez en juegos de azar (17,9% hombres y 14,8% mujeres) y 26,4% lo han hecho también durante el último año (14,8% hombres y 11,7% mujeres). El 11,6% podría estar desarrollando o tener ya instaurada algún tipo de problemática al respecto y

el 5,8% estaría presentando un problema relacionado con el juego online. De nuevo encontramos que en su mayoría son hombres, 11 hombres (4,2%) y 4 mujeres (1,5%), aunque la diferencia es menor que en cuanto al uso problemático de videojuegos. Estos resultados van en la línea de los obtenidos por Volberg *et al.*, (2013), que sitúan en torno a un 2-8% los adolescentes con problemas de juego y un 10-15% en riesgo de desarrollarlos, Carbonell y Montiel (2013), que encontraron en España proporciones similares, en torno al 3,5-5% de jugadores patológicos adolescentes, el estudio ESTUDES (2016-2017), prácticamente en el mismo rango de edad (14-18 años), donde la prevalencia de jugar dinero dentro de internet, que es la modalidad que nos interesa, se situaba en un 6,4% online (10,2% hombres y 2,5% mujeres), aunque por género obtenemos prevalencias menores, y los datos de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, donde entre el 0,2% y 12,3% de los adolescentes cumplen criterios de juego patológico.

En nuestro grupo de jugadores problema de juegos de azar online, sus edades están comprendidas en su mayoría entre los 16 y 18 años. El número de jugadores de apuestas online es mayor en el grupo de repetidores, 9 de ellos son repetidores y los 6 restantes no, aunque las diferencias de nuevo no son significativas. En la variable en la que se encuentran las diferencias mayores es la cantidad de dinero del que disponen semanalmente, siendo un 40% de alumnos los que dispondrían de 20€. Tiene sentido al tratarse de apuestas, pues en este grupo es de suponer que cuanto mayor sea la cantidad de dinero jugada mayor podría ser su problemática asociada. Se observa que la mayor cantidad de dinero apostado fluctúa entre 1 y 30€. Aunque, como se ha puesto de manifiesto en estudios anteriores, el motivo financiero no está presente en adolescentes (Grande-Gosende *et al.*, 2019) y no será, por tanto, un criterio para establecer su uso problema. De hecho, al comprobar el dinero invertido en las apuestas podemos observar cómo la mayoría las realiza sin ningún tipo de coste económico (el 21,7% no apuesta con dinero y el 48,2% de 1-6€), suponemos que en páginas que permitan apuestas sin dinero.

El no apostar con dinero es igualmente relevante por el peligro que conlleva, pues es una puerta de entrada a juegos de azar con dinero. Existen ganchos en las páginas de juego, como es el poder jugar sin dinero a modo de prueba, lo que inicia a jugar a juegos de azar sin experimentar las consecuencias negativas como la pérdida de dinero (Ipsos MORI, 2009), pero que posteriormente les llevará a apostar; esto hace que se creen falsas expectativas respecto al juego, tales como que las ganancias y pérdidas estarían equilibradas (García Ruiz *et al.*, 2015).

En cuanto a la frecuencia con la que llevan a cabo las apuestas, aunque la mayoría, 8 (53,3%), lo hace con una periodicidad mensual, hay 5 sujetos (33,3%) que las realizan semanalmente, porcentaje nada desdeñable. Por último, al comparar de nuevo las apuestas propias y de familiares con los cuales conviven no se hallan diferencias, pues en 8 casos (53,3%) sí las realizan y en 7 (46,7%) no, siendo, eso sí, el padre, en la mitad de los casos, el familiar que apostaría, y lo que pondría de manifiesto de nuevo que es una práctica preferentemente masculina.

Los adolescentes perciben el juego online como actividad de bajo riesgo y ésta es más baja cuanto mayor es el adolescente, lo que se podría relacionar con mayor prevalencia de juego problema en torno a los 16 años (Carbonell y Montiel, 2013, García Ruiz *et al.*, 2015, Rubio-García, 2018). Nuestros resultados muestran mayor juego problema en esa edad, aunque, como ya se ha dicho, era el grupo mayoritario de la muestra.

Referente a uno de los objetivos específicos, la conducta más común entre los adolescentes sin duda es el uso de videojuegos en línea, 86,3% de la muestra juega a videojuegos en línea en la

actualidad (91,2% lo ha hecho alguna vez en su vida) frente a 26,4% de adolescentes que han apostado en el último año (32,6% ha apostado alguna vez). Por otro lado, según nuestros resultados, no parece existir una relación entre ambas prácticas, ninguna ejerce influencia sobre la otra (Chi-cuadrado $0,505 > 0,05$), descartando así la hipótesis de fenómeno de escalada, pues el 6.6% de los adolescentes que han apostado alguna vez no han jugado a videojuegos en línea. Además, son sólo 3 sujetos de 12 los que presentan posibles problemas derivados de ambas prácticas.

Referente al último de los objetivos específicos, *esbozar diferentes propuestas de intervención basadas en los resultados obtenidos*, después de haber hecho un repaso de las mismas en la fundamentación teórica y haber comprobado en el análisis de resultados de su necesidad, en el siguiente apartado, en aquel dedicado al plan de acción, se hará un compendio de las encontradas que mejor se adaptan a nuestra muestra.

Existe una amplia investigación sobre el juego patológico, las variables que conllevan una mayor prevalencia en la aparición de los problemas relacionados con el juego, pero el campo de la prevención sigue siendo escaso, a pesar del indudable coste que para las administraciones públicas supone; coste referido a los problemas sociales que supone y que desde la administración pública debieran paliar y, preferiblemente, prevenir, cuestión que se está abogando en esta investigación, aunque no sólo desde los poderes públicos sino también desde el comunitario, sanitario, familiar y educativo, los dos últimos sobre los que desde nuestra labor profesional tendremos una mayor influencia.

Una afirmación de Chalezquer y Bringué (2010) con la que estoy de acuerdo es que no hay que negar los casos de adicción o excesiva dependencia a la tecnología que padecen algunos menores, que debieren tratarse prontamente por especialistas, al igual que hay que reconocer que en el caso de muchos su uso excesivo de las pantallas viene dado por la falta, ausencia o dificultad en límites paternos. En ellos recae el peso principal, deben ejercer un control efectivo sobre el uso que de internet hacen sus hijos, puesto que principalmente es utilizado en el entorno privado. Pero no por ello desde otros ámbitos no se debería actuar, sino que como se ha dicho, también los centros escolares deberían proveer información sobre un uso responsable y saludable de internet y a nivel institucional las administraciones tienen que realizar estudios periódicamente para hacer un seguimiento del problema, elaborar herramientas de screening, realizar campañas informativas, controlar a las empresas en su cumplimiento del reglamento, etc. (Rial *et al.*, 2014).

El juego está presente en nuestra sociedad y habría que aprender a convivir con él. De nada sirve la censura en una sociedad moderna como la nuestra, hay que educar en valores, explicar a nuestros menores de los peligros así como promover un uso responsable. Evidentemente desde las familias deben existir límites en la educación, pero más que evitar el uso de videojuegos, habría que negociar democráticamente, por ejemplo, los tipos del mismo o duración.

Goldberg (1995) parodió el fenómeno de la adicción a Internet, la que equiparó a la dependencia por sustancias psicoactivas, y quién le diría que 18 años después sería considerado como un trastorno dentro del DSM, problemática que requiere de atención, investigación y tratamiento específico, así como catalogada dentro de las adicciones sin sustancias.

Limitaciones del estudio

En un primer momento el trabajo de investigación fue pensado con el único foco de apuestas online, pero éste se amplió al uso de videojuegos, específicamente aquellos en línea, para así contar con un mayor número de datos para el trabajo posterior, así como cubrir la necesidad de investigar los tan difundidos juegos multijugador en la actualidad.

Referente a las posibles limitaciones de este estudio se podría señalar, en primer lugar, el encontrarnos ante un estudio transversal, que no nos podría arrojar información sobre la evolución de la conducta de juego, tanto videojuegos como apuestas online, la mayoría de las preguntas se enfocan en el momento presente o, aquellas que poseen marco temporal, en el último año. Por otra parte, el estudio se basa en variables autoinformadas, susceptibles a sesgos de memoria o deseabilidad social, por lo que los adolescentes podrían haber sobreestimado o subestimado su uso de internet para tales fines, aunque las medidas de autoinformes han mostrado ser fiables en otros contextos, además del hecho de contar con el anonimato, por lo que es de suponer que las respuestas podrían tomarse como pertinentes.

Hay que señalar que para la selección de la muestra se ha utilizado un muestreo intencionado, debido a la accesibilidad a tal población. Asimismo, sólo se han utilizado adolescentes de un centro escolar, con las características propias del barrio, y de la Comunidad Autónoma de Madrid, lo que constituiría en sí mismo un condicionante de la validez externa, no pudiendo generalizar, por tanto, los resultados obtenidos ni a otros barrios de la ciudad ni comunidades. Pero no sólo por ello no se podrán generalizar los resultados obtenidos, sino que la muestra con la que contamos, 263, no sería representativa. Por tanto, no se trata de un estudio epidemiológico, al no haber sido con muestra aleatoria, y los índices que se han presentado no se podrían tomar, debido a ello, como indicadores de prevalencia. Además, se trata de un estudio correlacional, por lo que no se podrían extraer rigurosamente conclusiones de causalidad al no tratarse de un estudio experimental.

Recomendaciones para futuros estudios

Entre posibles recomendaciones para futuras investigaciones podríamos enumerar las siguientes:

1. La ampliación de la población estudiada para poder extraer datos más extrapolables y de mayor relevancia. Así:
 - Se podrían obtener datos de prevalencia más fiables en relación a la práctica de juego.
 - Se podría hacer una comparativa por distritos, teniendo en cuenta las características sociodemográficas de los mismos.
2. Ampliar la población de estudio y recabar información referente a las familias, para obtener datos, entre otros, de su percepción sobre la conducta de juego de sus hijos, patrones educativos, control en el uso de dispositivos electrónicos, etc., que podrían estar favoreciendo la conducta de juego de sus hijos.

3. Obtener los datos a partir de varias técnicas de recogida de información, para dar más validez al estudio y proporcionar mayor capacidad de verificación.
4. Incluir preguntas sobre el tipo de juego. En nuestro caso no se ha recabado información al respecto, ni del tipo de videojuegos en línea ni apuestas online. Hubiese sido de interés incluir alguna pregunta relacionada para así poder saber qué juegos son los más difundidos entre estos escolares, las diferencias en la elección entre chicos y chicas o según la edad de los mismos. Además, conocer el juego nos permitiría conocer las características del mismo, qué variables pueden ser las más atractivas, qué valores o conductas promueve, etc., de valía para incluir en los programas preventivos.
5. Incluir preguntas relacionadas con sintomatología que puede estar en la base de conductas de riesgo (ansiosa, depresiva), así como características personales (personalidad evitativa, pasiva, bajos niveles en asertividad, tolerancia a la frustración, autoestima, habilidades sociales, etc.).

Plan de acción

Es indudable la necesidad de incluir programas de prevención en las aulas con el objetivo de eliminar, o cuanto menos reducir, las conductas de riesgo que los adolescentes pudieran estar presentando o presentar en el futuro relacionadas con el uso excesivo de los videojuegos en línea y las apuestas online, y así lo han puesto de manifiesto los resultados obtenidos en esta investigación. En este apartado se expondrán algunas de las medidas que se pudieran llevar a cabo, si bien hay que tener en cuenta que, debido a las características de la conducta así como la población con la que nos encontramos, la inclusión de los padres en este tipo de programas se hace necesaria.

Lo idóneo sería empezar a aplicar programas de prevención desde la primera infancia, pues en la sociedad actual los niños tienen acceso a dispositivos tecnológicos desde edades muy tempranas. Ahí es donde se estaría llevando a cabo una prevención primaria propiamente dicha, donde no está instaurado aún un hábito de uso peligroso y lo que se busca es evitar que éste aparezca. En muchas de nuestras aulas se podrá llevar a cabo también, pero en otras, y debido a los resultados mostrados, el programa adecuado sería de prevención secundaria, ya está instaurada una conducta de riesgo que puede llevar consigo consecuencias negativas, buscando así intervenir en las primeras fases del problema para que éste no se agrave, y prevención terciaria, donde se buscaría reducir las secuelas del problema ya presente. En el último de los casos, del cual se han obtenido datos, sería necesaria una intervención individualizada desde el departamento de orientación e incluso valorado el caso desde servicios específicos de psicología. Por ello, en este apartado nos basaremos en los dos primeros tipos de prevención, puesto que con los datos obtenidos no podemos identificar a sujetos particulares.

El plan de acción, promovido desde el departamento de orientación, se incluirá en la Programación General Anual (PGA) del centro. En este caso, las actuaciones se podrían englobar dentro del rótulo “Uso responsable de las TICs” y más concretamente “Juego responsable y prevención del juego patológico en adolescentes”. Además, sus actuaciones se podrían incluir dentro de los tres ámbitos de actuación de dicho departamento, íntimamente ligados entre ellos; Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje (PAPEA), identificando grupos que pudieran estar

presentando dificultades de aprendizaje debido al abuso de las tecnologías, así como colaborar con las familias en dicha educación o alumnos particulares que lo requieran, Apoyo al Plan de Orientación Académica y Profesional (POAP), considerando que queremos educar fomentando la capacidad crítica y autonomía del alumnado para tomar sus propias decisiones o detectar posibles desajustes intrafamiliares que estén incidiendo negativamente en el desarrollo personal o desempeño académico, y Apoyo al Plan de Acción Tutorial (PAT), favoreciendo los procesos de madurez personal, desarrollo de la identidad propia y sistema de valores, por poner algunos ejemplos concretos.

A continuación se exponen diferentes programas sobre los que se está investigando en la actualidad, así como pinceladas sobre temáticas a incluir en un buen programa preventivo.

- **Programa de tratamiento psicoterapéutico para la adicción a las TIC (PIPATIC)**

Integra varias áreas de intervención organizadas en seis módulos: psicoeducativo, intervención estándar en adicciones conductuales, intrapersonal, interpersonal, familiar y creación de un nuevo estilo de vida (la Tabla 21 muestra los módulos de trabajo). Su objetivo es disminuir los síntomas de la adicción a los videojuegos en línea y mejorar el bienestar general de los adolescentes, para lo cual ha obtenido resultados positivos según sus estudios. En nuestro caso no se llevaría a cabo, puesto que se debe realizar de manera individual atendiendo a las características particulares de cada sujeto, en relación a su juego, percepción sobre el mismo y problemáticas asociadas, pero es de interés tenerlo como referente para así incorporar algunas de las temáticas tratadas en sus módulos en nuestro programa de prevención, como pudiere ser el módulo psicoeducativo (adolescentes y familias), aprendizaje de respuestas de afrontamiento adecuadas, reestructuración cognitiva y solución de problemas, fomentar la identidad y autoestima, control de impulsos, emociones y ansiedad, entrenamiento en habilidades sociales, y el módulo familiar, donde tratar la comunicación familiar, límites y vínculos afectivos, entre otros.

Tabla 21. Programa PIPATIC: composición por módulos de trabajo psicoterapéutico. Extraído de *Aloma* 2015, 33(2), 67-75.

-
1. **Módulo psicoeducativo:** psicoeducación, psicoeducación familiar, entrevista motivacional, definición de metas y objetivos. Aplicación en tres sesiones.
 2. **Módulo de intervención estándar en adicciones conductuales:** control de estímulos en la adicción, aprendizaje de respuestas de afrontamiento adecuadas, reestructuración cognitiva, solución de problemas relacionados con la adicción y exposición. Aplicación en seis sesiones.
 3. **Módulo intrapersonal:** fomentar la identidad, la autoestima, el control de los impulsos, las emociones y la ansiedad, las habilidades de afrontamiento y la solución de problemas intrapersonales. Aplicación en cinco sesiones.
 4. **Módulo interpersonal:** fomentar capacidades adaptativas de comunicación, generar asertividad, modificar el estilo de respuesta social. Aplicación en dos sesiones.
 5. **Módulo familiar:** comunicación familiar, límites familiares y vínculos afectivos. Aplicación en tres sesiones.
 6. **Módulo de creación de un nuevo estilo de vida:** autoobservación de la mejoría, actividades alternativas y prevención de recaídas. Aplicación en dos sesiones.
-

- **Programa de prevención de adicción al juego Ludens (Chóliz, 2017)**

Ha sido diseñado para ser implementado en las clases de tutorías de los centros escolares, específicamente destinado a adolescentes entre 15 y 20 años. Sus objetivos son informar, sensibilizar y dar pautas de acción para prevenir la adicción al juego de azar, en las que se encontrarían los hábitos de juego responsable, teniendo en cuenta que éste estaría sólo permitido una vez cumplida la mayoría de edad. Además, dispone de un protocolo de evaluación del juego, administrado en dos ocasiones, pre y post tratamiento, para saber las características de juego del grupo en el que nos encontramos y valorar si se han producido cambios tras su aplicación, siendo así de utilidad o no el programa. Consta de tres sesiones, recomendable el realizar las dos primeras en semanas sucesivas y la tercera entre 3 y 6 meses después, como un refuerzo y recordatorio de lo tratado, para comprobar si se ha llevado a cabo algún cambio respecto al juego. En ellas se suministra información acerca de la organización del juego en España, tipos, características favorecedoras de la adicción, etc.

Algunas ideas claves que serían necesarias transmitir son que el juego en sí mismo es una actividad adictiva, por lo que con el simple hecho de jugar ya se estaría en riesgo; hay juegos que son más adictivos que otros; no negar la posibilidad de ganar dinero, sino incidir en que el ganar dinero es la clave para la adicción, y así están diseñados los juegos; la organización del juego para obtener beneficios de aquellos que lo gestionan a costa de los que apuestan; el sesgo cognitivo por el cual tendemos a recordar los acontecimientos positivos en el juego y minimizar los negativos, recordando así mucho mejor las ganancias que las pérdidas; sobrestimar nuestra capacidad a la hora de llevar a cabo estrategias en el juego, lo que hace que asumamos riesgos y estos conduzcan a las pérdidas. Además, hay que tener presente a aquellos adolescentes que no juegan y hacerles ver el no atractivo de las apuestas, que en su caso no están perdiendo dinero. En definitiva, que el juego de azar no es necesario para la vida y que hay formas alternativas de pasar el tiempo más útiles y beneficiosas que las apuestas. Para llevarlo a cabo nos podemos servir de material audiovisual, como diapositivas informativas actualizadas, anuncios publicitarios, estrategia de marketing y vídeos de testimonios, por ejemplo, que muestren las consecuencias del juego en personas afectadas por el mismo. Es necesario incitar a la participación activa del alumnado, lanzando preguntas y comentando y trabajando los vídeos expuestos. Así, los escolares estarán más motivados para atender y se sensibilizarán mejor con el problema, además de dar pie a dudas relevantes sobre el juego.

- El conocer los motivos por los cuales juegan los adolescentes es de utilidad desde el punto de vista de la prevención.

A la hora de diseñar los programas preventivos hay que conocer la población a la cual irán dirigidos. A nivel específico de aula, tendríamos que conocer los motivos particulares del grupo, aunque la gran mayoría coincidiesen con los estudios realizados para los adolescentes en general, podrían emerger otros diferentes y sobre todos ellos habrá que incidir en el programa de prevención. En nuestra muestra, por ejemplo, los motivos que presentan mayores puntuaciones son: diversión, modo de distracción, porque les hace sentir bien, para olvidar las preocupaciones y relajarse. Así, las estrategias de ocio responsable y saludable estarían del lado de los dos primeros motivos, desestimando los juegos de azar como una actividad de bajo riesgo, siendo el trabajo de la autoestima, afrontamiento de emociones desagradables, manejo de la ansiedad, habilidades de

afrontamiento y solución de problemas actividades que podríamos incluir para el trabajo de los restantes.

- De igual importancia serían las dinámicas educativas dirigidas hacia las temáticas presentes en los juegos, los tiempos de uso, etc.

Un asunto de relevancia sería fomentar la capacidad crítica hacia la imagen corporal y los valores proyectados por los protagonistas de los videojuegos, pues es común que aparezcan estereotipos y roles de género.

- La educación tanto por parte de la familia como escuela es primordial.

Entre las pautas de prevención que se pueden proporcionar a familiares e hijos podríamos encontrar las mostradas a continuación, tanto en el caso del uso de videojuegos como juegos de azar. Los escolares recibirían dicha información a través del tutor en las horas pertinentes o por organizaciones externas que se desplacen al centro para realizar dichas actuaciones. Los objetivos principales en un programa de prevención serían informar sobre los riesgos y características de la ludopatía, promocionar actitudes, valores y un estilo de vida que sean incompatibles con el juego, así como actividades de ocio y tiempo libre saludables, y desarrollar la asertividad necesaria para poder rechazar el juego en situaciones de presión social (Carpio, 2009). En el caso de las familias, se podría enviar una circular adjuntando manuales de lectura sencilla que expliquen las diferentes problemáticas a las que se pueden enfrentar así como pautas de actuación, como *Guía para padres y educadores sobre el uso de Internet, móviles y videojuegos* (Labrador, FJ., Requesens A. y Helguera, M., 2011) o *Guía de buenas prácticas de uso de las Tecnologías de la Información y del juego online* (Educación para la salud, 2014). También, en el caso de que se detectase casos de juego problemático en un aula se podría realizar una reunión con los padres fuera del horario escolar para tratar la temática de forma directa, llevando así a cabo una *Escuela de padres*.

Algunas pautas para los padres para el uso adecuado de videojuegos serían: ubicar la videoconsola y el ordenador en un espacio común de la casa, lo que facilita la interacción facilitar y el observar qué hacen los hijos cuando se conectan, a qué tipos de juegos juegan, con quién o cuánto tiempo le dedican; compartir el juego con ellos y mostrar interés hará tener un mayor conocimiento del juego, sus aspectos positivos y negativos, y mejorar la comunicación familiar; valorar el tiempo diario o semanal que le dedican al juego, teniendo en cuenta también el uso de otros dispositivos tecnológicos para fines lucrativos, como la televisión o el teléfono móvil; participar en la elección del tipo de juego, teniendo en cuenta sus intereses pero también informándose, entre otras, de la edad mínima requerida, nivel de violencia o habilidades requeridas, para lo que sería necesario conocer las normas PEGI; ayudarles a autorregularse y tomar conciencia del tiempo que le dedican, hablando con ellos y pactando la duración del juego antes de comenzar a jugar (Extraído de *Papeles del Psicólogo*, 2007. Vol. 28(3), pp. 196-20). Además, existe la posibilidad de programar controles parentales, bloqueando contenidos que consideremos inadecuados; bajo ninguna circunstancia las horas de descanso, comidas, actividades escolares, u otras actividades de importancia, deberían verse afectadas por el uso de videojuegos; fomentar un ocio diversificado donde dediquen su tiempo libre a la realización de otras actividades también; si se observa un nerviosismo o agresividad creciente debido al juego lo recomendable sería hacerle parar y descansar realizando otra actividad; y concienciar a los menores sobre los riesgos que se pueden encontrar en la red y la importancia de la privacidad en

la misma (Extraído de *Guía de buenas prácticas del uso de las Tecnologías de la Información y del juego online*. Incluida en el ‘Programa de prevención de conductas adictivas para familias y menores. Educación para la salud. 2014’).

Algunos mensajes claves para los adolescentes, en relación al uso de videojuegos, y extraídos de esta última guía serían: respetar la clasificación PEGI; elegir juegos que se adapten a sus gustos e intereses; decidir cuánto tiempo se va a jugar antes de empezar a hacerlo; planificar el tiempo de estudio y tiempo libre, teniendo en cuenta que lo primero son las responsabilidades y obligaciones; priorizar los juegos multijugador en lugar de hacerlo en solitario; no jugar o seguir jugando en el caso de encontrarse cansado, nervioso o enfadado; tener especial precaución con jugadores online desconocidos; y ser precavido en los chats de juego, respetando a otros jugadores y evitando a aquellos que sean molestos.

En relación al juego de azar online desde las familias se podría hacer lo siguiente: empezar a intervenir temprano y hablar de las apuestas antes de que éstas se den, buscando oportunidades para discutir sobre sus riesgos sirviéndose de noticias o anuncios, fomentando así una actitud crítica y reflexiva de la información; informarse y enseñarles sobre los juegos y apuestas online, dando mensajes claros, como que el juego no soluciona problemas de ninguna índole, se pueden desarrollar problemas serios, el motivo de juego debiera ser el entretenimiento y en ningún caso el ganar dinero o recuperarlo y que el dinero debe gastarse con prudencia, nunca sobrepasando nuestras limitaciones; además, aunque existe la prohibición de llevarlo a cabo siendo menores de edad, existen oportunidades para que lo hagan, por lo que sería conveniente supervisar las actividades y gastos que realizan en internet; establecer reglas; ayudarles a desarrollar habilidades de afrontamiento; y escuchar los comentarios que pudieren hacer respecto al juego (Extraído de *Guía de buenas prácticas del uso de las Tecnologías de la Información y del juego online*. Incluida en el ‘Programa de prevención de conductas adictivas para familias y menores. Educación para la salud. 2014’).

La influencia de los padres es de gran importancia y si estos juegan delante de sus hijos o fomentan este tipo de conductas la probabilidad de comenzar a jugar a juegos de azar es más elevada, así como comenzar a edades más tempranas (Lesieur, 2003; Floros *et al.*, 2012; Derevenksy y Gilbeau, 2015). Además, la percepción de falta de apoyo familiar y relaciones parentales pobres contribuyen al desarrollo de conductas adictivas (Sholes-Balog *et al.*, 2014), por lo que debiera primar el estilo democrático en su relación, donde exista una comunicación fluida y normas claras y debatidas. De ahí la importancia de transmitir a los padres que la actitud que tengan respeto al juego se traspasará a sus hijos, el evitar que entren en contacto con el juego o lo valoren y promocionar un estilo de vida saludable incompatible con las conductas de juego.

- Prevención transversal a través de asignaturas como matemáticas y estadística y probabilidad para que los menores sean conscientes de las pérdidas que puede producir y se desestime la idea de jugar.

Por último, mencionar el escaso número de campañas de salud sobre los riesgos de los juegos de azar. Desde el Estado se deberían llevar a cabo programas de prevención, así como promover programas que busquen paliar las consecuencias negativas derivadas, ofertando tratamiento a las personas afectadas. Además, es responsabilidad de los poderes públicos regular la práctica de juego y controlar su cumplimiento. Sería de interés analizar la legislación vigente al respecto, en

el caso de los juegos de azar, y comprobar si las empresas están llevando a cabo las medidas oportunas, pues sobre ellas recae también la responsabilidad, además de revisar los asuntos que pudieron no estar explicitados, como por ejemplo, la distancia mínima exigida para poner un salón de juego cercano a un centro educativo.

Uno de los principales factores asociados al juego problemático es la influencia que desde la publicidad se ejerce, apareciendo en sus páginas de apuestas figuras reconocidas del ámbito deportivo o de la comunicación, así como popularizado en la industria cinematográfica. Habría que regular también, por tanto, el tipo de anuncios emitidos y las horas de emisión, para no coincidir en franja infantil, así como incluir en ellos información sobre el juego responsable.

Aunque los menores de edad tienen prohibida la participación en apuestas online, pueden saltarse con facilidad la edad de acceso requerida en las webs de juego. No es un problema que haya aparecido recientemente, pero sí su proliferación va en aumento, lo que hace pensar que las medidas adoptadas no están surgiendo el efecto deseado, y de ahí su necesidad de revisión. Además, como se ha comprobado en los resultados, son muchos los menores que no apuestan dinero en el juego, siendo igualmente dañino, pues las páginas de juego gratuito inducen falsas expectativas, haciendo pensar que en un juego real las ganancias y pérdidas estarán igualmente equilibradas, y creando así potenciales jugadores con dinero en el futuro.

Bibliografía

- American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). American Psychiatric Pub.
- Beatriz, M. L. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of Duty. *Pedagogía Social: Revista Interuniversitaria*, (19), 113-124.
- Beatriz, M. R., Yolanda Aragón Carretero, & Antonio, B. J. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar*, 20(40), 31-39.
- Becoña Iglesias, E., & Míguez Varela, M., Del Carmen. (2001). Juego problema y sintomatología depresiva en adolescentes. *Revista De Psicopatología Y Psicología Clínica*, 6(1).
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: Una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones: Revista De Sociodrogalcohol*, 26(2), 91-95.
- Castellana Rosell, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner Jordana, C. & Beranury Fargues, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuego. *Papeles del Psicólogo*, 28(3), 196-204.
- Chamarro Lusa, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz Miralles, R., Ortega González, R., López Morrón, M. R. & Torán Monserrat, P. (2014). El cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones: Revista De Sociodrogalcohol*, 26(4), 303-311.

- Chóliz, M. & Lamas, J. (2017). "¡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. & Marco, C. (2011) Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 27(2), 418-426.
- Chóliz Montañés, M., & Saiz Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: Hoy más necesario que nunca. *Adicciones: Revista De Sociodrogalcohol*, 28(3), 174-181.
- Decreto 42/2019, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas, y el Decreto 73/2009, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y el Juego de la Comunidad de Madrid.
- Díaz, A. (2018). Número de salones de juego y recreativos en España en 2017 por comunidad autónoma. *Statista* (2017). Recuperado de: <https://es.statista.com>
- Igado, M.F., Rodríguez, M. A. P. & Gómez, J. I. A. (2013). La realidad de los videojuegos ¿una nueva dimensión social? *Pulso: Revista De Educación*, (36), 191-203.
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J., & Páez, D. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): Validación española. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20(74), 769-791.
- Fernández Montalvo, J., Echeburúa, E. & Báez Gallo, C. (1995). El Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP): Un nuevo instrumento de "screening". *Análisis y Modificación de Conducta*.
- Fernández Montalvo, J., Peñalva Vélez, A., & Irazabal, I. (2015). Hábitos de uso y conductas de riesgo en internet en la preadolescencia. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana De Comunicación Y Educación*, (44), 113-120.

- Ferreiro, S., Salgado, P., Harris, S., Tobío, T., & Boubeta, A. (2017). Diferencias de sexo en el uso de internet en adolescentes españoles. *Psicología Conductual*, 25(1), 129-146.
- García Ruiz *et al.* (2015). Consumos de riesgo: Menores y juegos de azar *online*. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575.
- Grande Gosende, A., Martínez Loredó, V., & Fernández Hermida, J. R. (2019). Gambling motives questionnaire validation in adolescents: Differences based on gambling severity and activities. *Adicciones*, 31(3), 212.
- Labrador Encinas, F. J. & Villadangos González, S. M. (2010). Adolescents and new technologies: Behaviours pointing a possible addiction problem. *Psicothema*, 22(2), 180.
- Mabres, M. (2008). Dependencia del Messenger. *Cuadernos de Psiquiatría y Psicoterapia del Niño y del Adolescente*. 45/46, 153-166.
- Marco, C. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales De Psicología*, 30(1), 46-55.
- Montañés, M. C. (2017). Ludens: Programa de prevención de adicción al juego. *Proyecto Hombre: revista de la Asociación Proyecto Hombre*, (93), 26-28.
- Peris Hernández, M., Maganto Mateo, C., & Garaigordobil Landazabal, M. (2018). Escala de riesgo de adicción-adolescente a las redes sociales e internet: Fiabilidad y validez (ERA-RSI). *Revista De Psicología Clínica Con Niños Y Adolescentes*, 5(2), 30-36.
- Rial Boubeta, A. (2017). Dossier de prensa. Estudio juego online menores gallegos (Sept. 2017) Unidad de Psicología del Consumidor y Usuario. Universidad de Santiago de Compostela.
- Rial Boubeta, A., Gómez Salgado, P., Isorna Folgar, M., Araújo Gallego, M., & Varela Mallou, J. (2015). EUPI-a: Escala de uso problemático de internet en adolescentes.

- Desarrollo y validación psicométrica. *Adicciones: Revista De Sociodrogalcohol*, 27(1), 47-63.
- Rial, A., Patricia Gómez, Teresa Braña, & Jesús Varela. (2014). Actitudes, percepciones y uso de internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega (España). *Anales De Psicología*, 30(2), 642-655.
- Rodríguez Gómez, D., Castro Ceacero, D., & Meneses, J. (2018) Usos problemáticos de las TIC entre jóvenes en su vida personal y escolar. *Comunicar: Revista Científica De Comunicación y Educación*, 26(56), 91-100.
- Rubio García, L. (2018). Apuestas deportivas online: Percepción adolescente y regulación publicitaria. *Methaodos. Revista De Ciencias Sociales*, 6(1), 139-148.
- Sádaba Chalezquer, C. & Bringué Sala, X. (2010). Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva. Estudios e investigaciones. *CEE Participación Educativa*, 15, 86-104.
- Torres-Rodríguez, A., & Carbonell, X. (2015). Adicción a los videojuegos en línea: Tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Aloma: Revista De Psicologia, Ciències De L'Educació i De L'Esport Blanquerna*, 33(2).
- Uchuypoma, D. (2017). Juego online: Una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay*, 4(2), 55-64.
- Winters, K.C., Stinchfield, R.D. & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63-84.

Apéndices

A. CUESTIONARIO

VIDEOJUEGOS Y APUESTAS EN LÍNEA

Este cuestionario es anónimo y los datos resultantes se tratarán a nivel global. Por ello, agradecería que respondieses de la manera más sincera posible a las diferentes preguntas, relacionadas con el uso de videojuegos en línea (aquellos juegos que te permiten interactuar con otros jugadores conectados) y apuestas online. Me gustaría saber en qué medida realizas este tipo de actividades. Gracias por tu colaboración.

CURSO 3º E.S.O 4 E.S.O 1º BACHILLERATO

REPETICIONES Sí No

EDAD 14 15 16 17 18

SEXO Hombre Mujer

Nº DE HERMANOS Hijo único 1 2 3 4 >5

NIVEL ECONÓMICO FAMILIAR Bajo Medio-bajo Medio Medio-alto Alto

¿Cómo es la relación con tus padres o personas con las que convivas?

Buenas Normales Malas

¿De cuánto dinero dispones semanalmente?

Nada 5€ 10€ 15€ 20 € 25€ 30€ >30€

¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea? Sí No

¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos?

Menos de una vez a la semana Sólo fines de semana Algunas veces a la semana

Diariamente Varias veces al día

¿Con quién juegas normalmente a videojuegos?

Solo Con amigos Con familiares Otros. Especificar.....

Cuando juegas, ¿cuántas horas le dedicas?

Menos de 1 hora 1 a 3 horas 3 a 6 horas 6 a 8 horas > 8 horas Otras.....

A continuación, aparecerán una serie de motivos por los cuales es posible que juegues a videojuegos. Señala con qué frecuencia juegas por cada uno de ellos.

¿Con qué frecuencia juegas....	FRECUENCIA			
	0.Nunca/casi nunca	1.Algunas veces	2.Bastantes veces	3.Casi siempre/siempre
porque es divertido?	0	1	2	3
porque te hace sentir bien?	0	1	2	3
para olvidar las preocupaciones?	0	1	2	3
para conseguir un sentimiento intenso o "de subidón"?	0	1	2	3
porque te ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido?	0	1	2	3

para relajarte?	0	1	2	3
para levantarte el ánimo cuando te sientes mal?	0	1	2	3
porque te sientes más seguro de ti mismo?	0	1	2	3
para ser sociable?	0	1	2	3
cuando te aburres como una forma de distracción?	0	1	2	3

A continuación encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

PREGUNTAS	0.Nunca/ casi nunca	1.Algunas veces	2.Bastantes veces	3.Casi siempre/ siempre
¿Con qué frecuencia juegas más tiempo del que pretendías estar?	0	1	2	3
¿Pierdes la noción del tiempo cuando estás jugando?	0	1	2	3
¿Sientes la necesidad de aumentar el tiempo que dedicas a jugar para sentirte satisfecho?	0	1	2	3
¿En cuanto tienes un poco de tiempo te pones a jugar a un videojuego, aunque sea sólo un momento?	0	1	2	3
¿Lo primero que haces al llegar a casa después de clase es ponerte con tus videojuegos?	0	1	2	3
¿Te resulta muy difícil parar cuando comienzas a jugar, aunque tengas que hacerlo para ir a algún sitio?	0	1	2	3
¿Con que frecuencia tienes relaciones de amistad con gente que sólo conoces a través de foros de videojuegos?	0	1	2	3
¿Con que frecuencia personas que te rodean te dicen que pasas demasiado tiempo jugando o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	0	1	2	3
¿Te has peleado con otros (amigos, padres,...) por el tiempo que dedicas a los videojuegos?	0	1	2	3
¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto perjudicado por el uso de los videojuegos?	0	1	2	3
¿Te has vuelto reservado cuando alguien te pregunta a qué dedica tu tiempo de ocio?	0	1	2	3
¿Te evades de tus problemas de la vida real pasando un rato con actividades relacionadas con los videojuegos?	0	1	2	3
¿Piensas que tu vida sin videojuegos sea aburrida y vacía?	0	1	2	3
¿Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe mientras estás jugando?	0	1	2	3
¿Con qué frecuencia pierdes horas de sueño pasándolas con actividades relacionadas con los videojuegos? (acostarte más tarde o dormido menos por quedarte jugando con videojuegos)	0	1	2	3
¿Durante la realización de otras actividades diarias, piensas en temas de videojuegos o en jugar?	0	1	2	3
¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	0	1	2	3
¿Has intentado alguna vez pasar menos tiempo jugando y no lo has logrado?	0	1	2	3
¿Tratas de ocultar ante alguien o mientes respecto a cuánto tiempo pasas realmente jugando?	0	1	2	3
¿Quitabas importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	0	1	2	3
¿Preferes pasar más tiempo con amigos virtuales, jugando online o discutiendo en foros de videojuegos, que con tus amigos en la vida real?	0	1	2	3
¿Has dejado de salir con tus amigos para pasar más tiempo	0	1	2	3

jugando con videojuegos?				
¿Te sientes ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no estás jugando o no has podido jugar?	0	1	2	3
¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	0	1	2	3

Las siguientes preguntas están relacionadas con las apuestas. Irán referidas exclusivamente a las apuestas por internet, cualquiera que sea su tipo.

¿Alguna vez a lo largo de tu vida has apostado dinero en algún juego de azar? (póker, deportes, carreras, dados, bingo, tragaperras) Sí No

¿Con qué frecuencia lo has hecho en los últimos 12 meses?

Nunca Menos de 1 vez al mes Mensualmente Semanalmente Diariamente.

¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado?

< 1€ 1 a 6€ 6 a 30€ 30 a 60€ > 60€ > 120€

¿Alguno de tus padres o personas con las que convivas practica algún juego con apuestas de dinero?

Sí No

En caso afirmativo, ¿cuál de ellos? Padre Madre Otro. Especificar.....

¿Piensas que tus padres juegan/apuestan demasiado? Sí No

Contesta sólo en el caso de que hayas practicado alguna de las actividades anteriores en los últimos 12 meses. Si NUNCA has apostado no hace falta que rellenes esta parte.

¿Con qué frecuencia has vuelto a jugar otro día para intentar recuperar el dinero que habías perdido?

Todas las veces La mayoría de las veces Algunas veces Nunca

¿Tus apuestas te han causado algún tipo de problema? (familiar, amigos, instituto) Sí No

¿Alguna vez has jugado más de lo que tenías pensado? Sí No

¿Alguien te ha criticado por apostar o te ha dicho que tienes un problema con el juego, independientemente de lo que tú pienses que es cierto o no? Sí No

¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar, por la cantidad de dinero que apuestas o por lo que te ocurre cuando juegas? Sí No

¿Has intentado alguna vez dejar de apostar dinero y no has sido capaz? Sí No

¿Has cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas? Sí No

¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego? Sí No

B. CUESTIONARIOS UTILIZADOS

Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes (GMQ)

A continuación, aparecerá una serie de motivos por los cuales es posible que juegues. Por favor, señala con qué frecuencia juegas por cada uno de los siguientes motivos.

¿Cón qué frecuencia juegas...	Nunca o casi nunca	Algunas veces	A menudo	Casi siempre o siempre
porque te gusta lo que sientes?	1	2	3	4
porque es excitante?	1	2	3	4
porque te hace sentir bien?	1	2	3	4
porque es divertido?	1	2	3	4
para conseguir un sentimiento intenso o "de subidón"?	1	2	3	4
para olvidar las preocupaciones?	1	2	3	4
porque te ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido?	1	2	3	4
para levantarte el ánimo cuando te sientes mal?	1	2	3	4
porque te sientes más seguro de tí mismo?	1	2	3	4
para relajarte?	1	2	3	4
para ser sociable?	1	2	3	4
porque es lo que la mayoría de tus amigos hace cuando se juntan?	1	2	3	4
porque esto hace que una reunión de amigos sea más agradable?	1	2	3	4
como una manera de celebración?	1	2	3	4
porque es algo que haces en ocasiones especiales?	1	2	3	4

Extraído de la revista ADICCIONES vol. 31, nº 3, 2019.

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

A continuación encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

	Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2. ¿Cuando te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estas haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto ?	a	b	c	d
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos ?	a	b	c	d
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8. ¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte ?	a	b	c	d
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos ?	a	b	c	d
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13. ¿Cuando no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15. ¿Quitais importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17. ¿Cuando utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

Extraído de la revista ADICCIONES vol. 26, nº 4, 2014.

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

1. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

	0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo	
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4

2. Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

	0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces	
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

Test de Adicción a los Videojuegos

Test de Adicción a los videojuegos

1. ¿Con que frecuencia lleva más tiempo jugando del que pretendía estar?
1 = Raramente
2 = Ocasionalmente
3 = Frecuentemente
4 = Muy a menudo
5 = Siempre
0 = Nunca
2. ¿Con que frecuencia tiene relaciones de amistad con gente que sólo conoce a través de foros de videojuegos?
1 = Raramente
2 = Ocasionalmente
3 = Frecuentemente
4 = Muy a menudo
5 = Siempre
0 = Nunca
3. ¿Con que frecuencia personas que le rodean te dicen que pasa demasiado tiempo jugando?
1 = Raramente
2 = Ocasionalmente
3 = Frecuentemente
4 = Muy a menudo
5 = Siempre
0 = Nunca
4. ¿Su actividad académica (Colegio, instituto, universidad) se ve perjudicada porque dedica demasiado tiempo a jugar?
1 = Raramente
2 = Ocasionalmente
3 = Frecuentemente
4 = Muy a menudo
5 = Siempre
0 = No
5. ¿Se ha vuelto reservado cuando alguien le pregunta a qué dedica tu tiempo de ocio?
1 = Raramente
2 = Ocasionalmente
3 = Frecuentemente
4 = Muy a menudo
5 = Siempre
0 = No
6. ¿Se evade de sus problemas de la vida real pasando un rato con actividades relacionadas con los videojuegos?
1 = Raramente
2 = Ocasionalmente
3 = Frecuentemente
4 = Muy a menudo
5 = Siempre
0 = No
7. ¿Se encuentra alguna vez pensando en lo que va a hacer la próxima vez que retome “esa partida”?
1 = Raramente
2 = Ocasionalmente
3 = Frecuentemente
4 = Muy a menudo
5 = Siempre

0 = No

8. ¿Teme que su vida sin videojuegos sea aburrida y vacía?

- 1 = Raramente
- 2 = Ocasionalmente
- 3 = Frecuentemente
- 4 = Muy a menudo
- 5 = Siempre

0 = No

9. ¿Se siente molesto cuando alguien le interrumpe mientras está jugando?

- 1 = Raramente
- 2 = Ocasionalmente
- 3 = Frecuentemente
- 4 = Muy a menudo
- 5 = Siempre

0 = No

10. ¿Con que frecuencia pierde horas de sueño pasándolas con actividades relacionadas con los videojuegos?

- 1 = Raramente
- 2 = Ocasionalmente
- 3 = Frecuentemente
- 4 = Muy a menudo
- 5 = Siempre

0 = Nunca

11. Durante la realización de otras actividades diarias, le sorprendes pensando en temas de videojuegos?

- 1 = Raramente
- 2 = Ocasionalmente
- 3 = Frecuentemente
- 4 = Muy a menudo
- 5 = Siempre

0 = No

12. ¿Le ha pasado alguna vez eso de decir “solo unos minutitos más” antes de apagar el pc o consola?

- 1 = Raramente
- 2 = Ocasionalmente
- 3 = Frecuentemente
- 4 = Muy a menudo
- 5 = Siempre

0 = No

13. ¿Ha intentado alguna vez pasar menos tiempo jugando y no lo ha logrado?

- 1 = Raramente
- 2 = Ocasionalmente
- 3 = Frecuentemente
- 4 = Muy a menudo
- 5 = Siempre

0 = No

14. ¿Trata de ocultar ante alguien cuanto tiempo pasa realmente jugando?

- 1 = Raramente
- 2 = Ocasionalmente
- 3 = Frecuentemente
- 4 = Muy a menudo
- 5 = Siempre

0 = No

15. ¿Prefiere pasar más tiempo con amigos virtuales, jugando online o discutiendo en foros de videojuegos, que con sus amigos en la vida real?

- 1 = Raramente
- 2 = Ocasionalmente
- 3 = Frecuentemente
- 4 = Muy a menudo
- 5 = Siempre

0 = No

16. ¿Se siente ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no está jugando?

- 1 = Raramente
- 2 = Ocasionalmente
- 3 = Frecuentemente
- 4 = Muy a menudo
- 5 = Siempre

0 = No

Test adaptado por Terapia y Emoción.

Extraído de <https://terapiayemocion.com/adiccion/videojuegos>

Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP)

CUESTIONARIO BREVE DE JUEGO PATOLÓGICO (CBJP)
(Fernández-Montalvo, Echeburúa y Báez, 1995)

1. ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?

Sí

No

2. ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?

Sí

No

3. ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?

Sí

No

4. ¿Ha cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?

Sí

No

Extraído de ANÁLISIS Y MODIFICACIÓN DE CONDUCTA, 1995, vol. 21, nº 76.

Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks para adolescentes (SOGS-RA)

**Cuestionario de Juego de South Oaks–Versión Revisada para Adolescentes (SOGS–RA)
(Winters, Stinchfield y Fulkerson, 1993)**

1. Indica con qué frecuencia has realizado estas actividades a lo largo de tu vida y en los últimos doce meses.

	A LO LARGO DE LA VIDA		DURANTE LOS ÚLTIMOS DOCE MESES				
	NUNCA	AL MENOS UNA VEZ	NUNCA	MENOS DE UNA VEZ AL MES	MENSUALMENTE	SEMANALMENTE	DIARIAMENTE
a) Jugar a las cartas por dinero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Jugar a cara o cruz por dinero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Apostar en juegos de habilidad, como billar, golf o bolos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Apostar en deportes de equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Apostar en carreras de caballos o de perros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Jugar al bingo por dinero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Jugar a los dados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Jugar en máquinas tragaperras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Raspar cartones para ganar premios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Jugar a la bonoloto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado en los últimos 12 meses?

- Un euro o menos
- más de 1 euro y menos de 6
- Entre 6 y 30 euros
- Entre 30 y 60 euros
- Entre 60 y 120 euros
- 120 euros o más

3. ¿Alguno de tus padres practica algún juego con apuestas de dinero?

- Sí
- No
- No lo sé

En caso afirmativo, ¿cuál de ellos?

- Solamente mi madre.....
- Solamente mi padre.....
- Ambos.....

4. ¿Piensas que tus padres juegan/apuestan demasiado?

- Si.....
- No.....
- No lo sé.....

En caso afirmativo, ¿cuál de ellos?

- Solamente mi madre.....
- Solamente mi padre.....
- Ambos.....

En los últimos 12 meses:

5. ¿Con qué frecuencia has vuelto a jugar otro día para intentar recuperar el dinero que habías perdido?

- Todas las veces.....
- La mayoría de las veces.....
- Algunas veces.....
- Nunca.....

6. Cuando estabas apostando, ¿has dicho alguna vez a los demás que estabas ganando dinero, cuando en realidad no era así?

- Si..... No.....

7. ¿Tus apuestas con dinero te han causado problemas, como riñas con la familia y amigos o problemas en la escuela o en el trabajo?

- Si..... No.....

8. ¿Alguna vez has jugado más de lo que tenías pensado?

- Si..... No.....

9. ¿Alguien te ha criticado por apostar o te ha dicho que tienes un problema con el juego, independientemente de que tú pienses que es cierto o no?

- Si..... No.....

10. ¿Alguna vez te has sentido mal pensando en la cantidad de dinero que apuestas o en lo que pasa cuando apuestas dinero?

- Si..... No.....

11. ¿Has sentido alguna vez que te gustaría dejar de apostar dinero, pero crees que no podrías?

Sí..... No.....

12. ¿Alguna vez has ocultado a tu familia o amigos algún desliz en el juego, décimos de lotería, dinero que has ganado, u otras situaciones relacionadas con el juego?

Sí..... No.....

13. ¿Has tenido alguna discusión con tu familia o amigos centrada en el tema del juego?

Sí..... No.....

14. ¿Has pedido prestado dinero para apostar y no lo has devuelto?

Sí..... No.....

15. ¿Alguna vez te has escapado o has faltado al colegio o al trabajo para llevar a cabo actividades relacionadas con el juego?

Sí..... No.....

16. ¿Has tomado prestado dinero o has robado algo para poder apostar o para saldar tus deudas?

Sí..... No.....

En caso afirmativo, señala a quién o de dónde lo has conseguido:

a) Padres.....

b) Hermano/s o hermana/s.....

c) Otros familiares.....

d) Amigos.....

e) Prestamista.....

f) De la venta de alguna propiedad personal o familiar.....

g) De un cheque sin fondos de tu cuenta.....

h) Lo has robado.....

PUNTUACIÓN (Rango: 0-12).

A. Los ítems 1, 2, 3, 4 y 16a-16h no se puntúan.

B. Los ítems del 5 al 16, se puntúan con "0" cuando la respuesta es negativa y con "1" si la respuesta es afirmativa (el ítem 5 se puntúa con "1" cuando la respuesta es "todas las veces" o "la mayoría de las veces").

C. INCURSIÓN DE LOS ÍTEMS EN EL CUESTIONARIO

VIDEOJUEGOS Y APUESTAS EN LÍNEA

Este cuestionario es anónimo y los datos resultantes se tratarán a nivel global. Por ello, agradecería que respondieses de la manera más sincera posible a las diferentes preguntas, relacionadas con el uso de videojuegos en línea (aquellos juegos que te permiten interactuar con otros jugadores conectados) y apuestas online. Me gustaría saber en qué medida realizas este tipo de actividades. Gracias por tu colaboración.

CURSO 3º E.S.O 4 E.S.O 1º BACHILLERATO

REPETICIONES Sí No

EDAD 14 15 16 17 18

SEXO Hombre Mujer

Nº DE HERMANOS Hijo único 1 2 3 4 >5

NIVEL ECONÓMICO FAMILIAR Bajo Medio-bajo Medio Medio-alto Alto

¿Cómo es la relación con tus padres o personas con las que convivas?

Buenas Normales Malas

¿De cuánto dinero dispones semanalmente?

Nada 5€ 10€ 15€ 20 € 25€ 30€ >30€

¿Has jugado alguna vez a videojuegos en línea? Sí No

¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos?

Menos de una vez a la semana Sólo fines de semana Algunas veces a la semana

Diariamente Varias veces al día

¿Con quién juegas normalmente a videojuegos?

Solo Con amigos Con familiares Otros. Especificar.....

Cuando juegas, ¿cuántas horas le dedicas?

Menos de 1 hora 1 a 3 horas 3 a 6 horas 6 a 8 horas > 8 horas Otras.....

A continuación, aparecerán una serie de motivos por los cuales es posible que juegues a videojuegos. Señala con qué frecuencia juegas por cada uno de ellos.

¿Con qué frecuencia juegas....	FRECUENCIA			
	0.Nunca/casi nunca	1.Algunas veces	2.Bastantes veces	3.Casi siempre/siempre
porque es divertido?	0	1	2	3
porque te hace sentir bien?	0	1	2	3
para olvidar las preocupaciones?	0	1	2	3
para conseguir un sentimiento intenso o "de subidón"?	0	1	2	3
porque te ayuda cuando te sientes nervioso o deprimido?	0	1	2	3
para relajarte?	0	1	2	3

para levantarte el ánimo cuando te sientes mal?	0	1	2	3
porque te sientes más seguro de ti mismo?	0	1	2	3
para ser sociable?	0	1	2	3
cuando te aburres como una forma de distracción? EVASIÓN	0	1	2	3

A continuación encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

PREGUNTAS	0.Nunca/ casi nunca	1.Algunas veces	2.Bastantes veces	3.Casi siempre/ siempre
¿Con qué frecuencia juegas más tiempo del que pretendías estar?	0	1	2	3
¿Pierdes la noción del tiempo cuando estás jugando?	0	1	2	3
CONSECUENCIAS NEGATIVAS				
¿Sientes la necesidad de aumentar el tiempo que dedicas a jugar para sentirte satisfecho? CONSECUENCIAS NEGATIVAS	0	1	2	3
¿En cuanto tienes un poco de tiempo te pones a jugar a un videojuego, aunque sea sólo un momento?	0	1	2	3
¿Lo primero que haces al llegar a casa después de clase es ponerte con tus videojuegos?	0	1	2	3
¿Te resulta muy difícil parar cuando comienzas a jugar, aunque tengas que hacerlo para ir a algún sitio?	0	1	2	3
¿Con que frecuencia tienes relaciones de amistad con gente que sólo conoces a través de foros de videojuegos?	0	1	2	3
¿Con que frecuencia personas que te rodean te dicen que pasas demasiado tiempo jugando o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto? CONSECUENCIAS NEGATIVAS	0	1	2	3
¿Te has peleado con otros (amigos, padres,...) por el tiempo que dedicas a los videojuegos?	0	1	2	3
¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto perjudicado por el uso de los videojuegos? CONSECUENCIAS NEGATIVAS	0	1	2	3
¿Te has vuelto reservado cuando alguien te pregunta a qué dedica tu tiempo de ocio?	0	1	2	3
¿Te evades de tus problemas de la vida real pasando un rato con actividades relacionadas con los videojuegos? EVASIÓN	0	1	2	3
¿Piensas que tu vida sin videojuegos sea aburrida y vacía? EVASIÓN	0	1	2	3
¿Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe mientras estás jugando? EVASIÓN	0	1	2	3
¿Con qué frecuencia pierdes horas de sueño pasándolas con actividades relacionadas con los videojuegos? (acostarte más tarde o dormido menos por quedarte jugando con videojuegos) CONSECUENCIAS NEGATIVAS	0	1	2	3
¿Durante la realización de otras actividades diarias, piensas en temas de videojuegos o en jugar?	0	1	2	3
¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos? EVASIÓN	0	1	2	3
¿Has intentado alguna vez pasar menos tiempo jugando y no lo has logrado?	0	1	2	3
¿Tratas de ocultar ante alguien o mientes respecto a cuánto tiempo pasas realmente jugando? CONSECUENCIAS NEGATIVAS	0	1	2	3
¿Quitabas importancia al tiempo que has estado jugando con	0	1	2	3

videojuegos? EVASIÓN				
¿Prefieres pasar más tiempo con amigos virtuales, jugando online o discutiendo en foros de videojuegos, que con tus amigos en la vida real?	0	1	2	3
¿Has dejado de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos? EVASIÓN	0	1	2	3
¿Te sientes ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no estás jugando o no has podido jugar? CONSECUENCIAS NEGATIVAS	0	1	2	3
¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos? EVASIÓN	0	1	2	3

Las siguientes preguntas están relacionadas con las apuestas. Irán referidas exclusivamente a las apuestas por internet, cualquiera que sea su tipo.

¿Alguna vez a lo largo de tu vida has apostado dinero en algún juego de azar? (póker, deportes, carreras, dados, bingo, tragaperras) Sí No

¿Con qué frecuencia lo has hecho en los últimos 12 meses?

Nunca Menos de 1 vez al mes Mensualmente Semanalmente Diariamente.

¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado?

< 1€ 1 a 6€ 6 a 30€ 30 a 60€ 60 a 120€ > 120€

¿Alguno de tus padres o personas con las que convivas practica algún juego con apuestas de dinero?

Sí No

En caso afirmativo, ¿cuál de ellos? Padre Madre Otro. Especificar.....

¿Piensas que tus padres juegan/apuestan demasiado? Sí No

Contesta sólo en el caso de que hayas practicado alguna de las actividades anteriores en los últimos 12 meses. Si NUNCA has apostado no hace falta que rellenes esta parte.

¿Con qué frecuencia has vuelto a jugar otro día para intentar recuperar el dinero que habías perdido?

Todas las veces La mayoría de las veces Algunas veces Nunca

¿Tus apuestas te han causado algún tipo de problema? (familiar, amigos, instituto) Sí No

¿Alguna vez has jugado más de lo que tenías pensado? Sí No

¿Alguien te ha criticado por apostar o te ha dicho que tienes un problema con el juego, independientemente de lo que tú pienses que es cierto o no? Sí No








¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar, por la cantidad de dinero que apuestas o por lo que te ocurre cuando juegas? Sí No

¿Has intentado alguna vez dejar de apostar dinero y no has sido capaz? Sí No

¿Has cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas? Sí No

¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego? Sí No

LEYENDA

-  **Elaboración propia**
-  **Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes (GMQ)**
-  **Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)**
-  **Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)**
-  **Test de Adicción a los Videojuegos**
-  **Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP)**
-  **Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks para adolescentes (SOGS-RA)**