



GRADO EN PSICOLOGÍA

TRABAJO FIN DE GRADO

CURSO ACADÉMICO 2023-2024

CONVOCATORIA DE JUNIO 2024.

TÍTULO “¿Por qué apuestan los adolescentes? Análisis de las motivaciones para apostar en función de la experiencia de juego y el sexo”

MODALIDAD: Estudio descriptivo

Autor: Enrique Blay García

Tutor: Daniel Lloret Irles

COIR: DPS.DLI.07.22

Elche 31 de mayo del 2024

Índice

Resumen	3
Introducción	4
Motivaciones del juego	4
La industria del juego	6
Prevalencia	6
El trastorno	8
Diferencias entre sexos	8
Objetivo general	11
Objetivos específicos	11
Hipótesis	11
Material y método	12
Participantes	12
Procedimiento	13
Variables e instrumentos	13
Análisis estadísticos	14
Resultados	14
Tabla 1	15
Tabla 2	16
Tabla 3	16
Tabla 4	17
Discusión	17
Conclusiones	19
Referencias bibliográficas	20

Resumen

La conducta de juego de apuestas presenta un fuerte dimorfismo sexual. Los hombres juegan más que las mujeres, y esta diferencia se incrementa conforme aumenta la frecuencia e intensidad de juego, llegando los hombres a multiplicar por cuatro a las mujeres en el juego de riesgo y problemático. El objetivo del presente estudio es analizar si existen diferencias en las motivaciones para apostar entre chicos y chicas adolescentes en función de su experiencia de juego. Para ello se analizaron las variables de intención para apostar, experiencia de juego de apuestas y percepción del riesgo, que se utilizaron como estratificadoras para el análisis diferencial en la variable de motivaciones para apostar en una muestra de 1032 estudiantes de educación secundaria con una edad media de 15.01 años (dt .92), siendo el 48% mujeres. Los resultados indican que los chicos puntúan más alto que las chicas en todas las variables motivacionales que se han medido independientemente de la experiencia que hayan tenido con el juego. Estos resultados aportan conocimiento sobre el dimorfismo sexual en las motivaciones para apostar siendo útil para su aplicación en los componentes de los programas de preventivos.

Palabras clave: Juego de apuestas, jóvenes, diferencias de sexo, motivaciones.

Introducción

El entretenimiento a través del juego ya sea por placer, automejora o con objetivos económicos, cuenta con una larga historia que se remonta a miles de años y ha sido una parte integral de prácticamente todas las culturas (Salazar, 2018). Cada vez que se han formado comunidades de individuos, se han desarrollado los juegos de azar (Salazar, 2018). La búsqueda de emoción y la lucha contra el aburrimiento han sido motivaciones fundamentales para la práctica del juego a lo largo de la historia (National Institutes of Health, 2020).

La historia del juego se remonta a los albores de la humanidad. Se han encontrado evidencias de juegos en prácticamente todas las culturas del mundo, desde las antiguas civilizaciones de Mesopotamia y Egipto hasta las sociedades indígenas de las Américas y Australia (Salazar, 2018). Los juegos han servido para una variedad de propósitos, incluyendo el entretenimiento, la educación, la religión y la guerra (Salazar, 2018).

Motivaciones del juego

Las personas juegan por una variedad de razones, incluyendo el placer, la automejora, la socialización y el logro de objetivos económicos (Fernández & Figueredo, 2019; National Institutes of Health, 2020).

Placer: El juego puede proporcionar una sensación de placer y satisfacción, ya que libera dopamina, un neurotransmisor asociado con el placer y la recompensa (Fernández & Figueredo, 2019).

Automejora: El juego puede ser una forma de mejorar las habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la memoria y la toma de decisiones (Fernández & Figueredo, 2019).

Socialización: El juego puede ser una forma de socializar y conectar con otros, ya que proporciona una oportunidad para la interacción y la competición (Fernández & Figueredo, 2019).

Logro de objetivos económicos: Algunas personas juegan con la esperanza de ganar dinero, ya sea a través de apuestas o premios (National Institutes of Health, 2020).

En la actualidad, la búsqueda de una mejor posición social, el esfuerzo por librarse de las emociones negativas, la sensación de entretenimiento y desarrollo personal que se experimenta y la esperanza de ganar dinero de manera sencilla, son las diversas motivaciones que hacen que la gente, entre otros factores, acabe desarrollando un trastorno del juego patológico. Estas son las motivaciones que se abordarán en el presente trabajo: sociales, de afrontamiento, automejora-placer y financieras.

En lo que a carácter legal respecta, en 1985, se legalizó, por primera vez, el juego del bingo, lo que permitió la apertura de salas de bingo en todo el territorio español (Boletín Oficial del Estado, 1985). En 1991, se aprobó la Ley de Ordenación del Juego, que regulaba los juegos de azar y las apuestas en España. Esta ley estableció el marco normativo para la actividad del juego en España, incluyendo la creación de la Comisión Nacional del Juego, la cual tenía como objetivo supervisar y regular la industria del juego en el país (Boletín Oficial del Estado, 1991).

En 2011, entró en vigor de la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego, por la que se legaliza el juego on-line (Ley 13/2011, Artículo 2.2). Se actualizó la regulación de los juegos de azar en línea y estableció nuevas medidas para la protección de los consumidores y la prevención del juego patológico (Boletín Oficial del Estado, 2011).

En resumen, la legalización del juego en España fue un proceso gradual que se llevó a cabo a lo largo de varias décadas. Desde la primera regulación en 1977, se han ido aprobando leyes y regulaciones que han ido dando forma a la industria del juego en España y han establecido las normas para su funcionamiento.

Hoy en día, el espectro se ha abierto y han entrado en escena, Internet, las apuestas online y las “lootboxes” o “cajas botín”, que son pequeños pagos que se realizan en videojuegos con la finalidad de obtener recompensas exclusivas. Todos estos nuevos estímulos, hacen que, todo este mundo, antes más distante de los menores, se acerque a ellos y les resulte mucho más atractivo.

Es por ello que, la Ley 13/2011 de regulación del juego, comprende entre sus objetivos ineludibles la protección de los menores de edad, que tienen

terminantemente prohibido participar en las actividades reguladas por dicha ley. (BOE, 2019)

La industria del juego

En 2022, los ciudadanos de España invirtieron una suma de 7.192,4 millones de euros en diversas formas de entretenimiento relacionadas con las apuestas. Este gasto abarcó tanto actividades de carácter público, como loterías y apuestas del estado, como también opciones privadas, tales como casinos, bingos, salones de juego y casas de apuestas. Además, estas actividades incluyeron modalidades de juego tanto presencial como en línea. (DGOJ, 2022). Si a esto le añadimos el creciente número de jóvenes que se están sumando a esta práctica este dato no va a hacer nada más que crecer.

En cuanto al gasto medio anual por persona en Juego Online, los hombres gastan una media de 322€, mientras que las mujeres gastan 146€. Los hombres de 36-45 años tiene el récord de gasto con 552€ de media. Los hombres más jóvenes se quedan en 113€ de gasto medio (las mujeres jóvenes gastan 15€) mientras que el grupo de hombres entre 26 y 35, gasta en torno a 311€. El gasto de los hombres supera con creces al gasto de las mujeres en todos los grupos de edad. (Pérez et al., 2019)

Prevalencia

Según los estudios realizados en España, se estima que la prevalencia de juego patológico en la población general oscila entre el 0,3% y el 0,9% (Calado, Alexandre, & Griffiths, 2017). Sin embargo, se ha observado que esta cifra es más elevada en determinados grupos de población, como en jóvenes y adolescentes.

Según un estudio estadounidense con 11.736 adolescentes de entre 6º y 12º grado, un alarmante 86% había apostado dinero en algún juego, un 10% tenía problemas con el juego y un 5,8% eran jugadores patológicos (Whestphal et al., 2000).

Si bien las causas exactas del juego patológico en adolescentes aún se desconocen, diversos estudios han identificado variables psicosociales y predictores asociados a este problema, como el género (mayor prevalencia en hombres) y el abuso de sustancias, especialmente alcohol (Breyer et al., 2009),

que a menudo se asocia al consumo de tabaco. Se estima que los adolescentes con juego patológico abusan de estas sustancias el doble de veces que aquellos sin este problema.

De hecho, el estudio mencionado (Whestphal et al., 2000) encontró que el 59% de los estudiantes con problemas de juego consumían drogas o alcohol al menos una vez a la semana. Además, se ha sugerido que la historia familiar de juego y ciertos rasgos de personalidad, como la impulsividad, también son factores de riesgo en adolescentes, quienes a menudo son influenciados por amigos que los incitan a jugar (St-Pierre et al., 2014).

El Observatorio Español de las Drogas y Adicciones (OEDA), servicio del Plan Nacional sobre Drogas (PNsD), realizó un estudio en el que muestran que las cifras de adolescentes que juegan o han jugado en España son claramente menores. El 9,3% de los estudiantes de 12 y 13 años reconoce haber jugado con dinero en línea en los últimos 12 meses. Al considerar el sexo, se observa que el juego con dinero está notablemente más extendido entre los chicos que entre las chicas de esta edad, donde la prevalencia se reduce a menos de la mitad (12,6% entre los chicos y 6,0% entre las chicas) (OEDA, 2023).

El porcentaje de menores de edad que han apostado en línea en España ha sido un tema de preocupación en los últimos años debido al aumento en la oferta de juegos de azar en línea y la accesibilidad de estos. Según el "Estudio sobre los hábitos de juego de la población española en relación con los juegos de azar y los juegos en línea" realizado por la DGOJ, el 3.5% de los menores de edad de entre 10 y 17 años habían apostado en línea en los últimos 12 meses. Además, el mismo estudio encontró que la edad media de inicio en el juego en línea era de 17 años (DGOJ, 2017).

En otro análisis más reciente, realizado por el Plan Nacional sobre Drogas encontró que el 3.2% de los adolescentes de entre 14 y 18 años habían jugado a juegos de azar online en el último año. En este caso, también se observó una mayor prevalencia en varones que en mujeres, siendo del 4.6% y del 1.8% respectivamente (PNsD, 2019).

Siguiendo la misma línea, un estudio realizado por la Universidad Carlos III de Madrid en 2019 encontró que el 5,5% de los menores de edad españoles había

jugado alguna vez en sitios de juegos de azar en línea, y que el 3,6% lo había hecho en el último año. Además, el estudio encontró que los menores que habían jugado en línea tenían más probabilidades de presentar problemas de conducta y de tener un menor rendimiento académico (González-Roz et al., 2019).

El trastorno

La Asociación Americana de Psiquiatría define que el juego patológico problemático persistente y recurrente es una condición en la que una persona experimenta un deterioro significativo o malestar clínico debido a su participación en actividades de apuestas (APA, 2013).

Además, se han encontrado estudios que afirman que dicho deterioro puede estar relacionado con una disminución en la actividad de ciertas áreas del cerebro, como la corteza prefrontal y el cuerpo estriado, que están involucradas en el control de impulsos y la toma de decisiones (Crockford et al., 2018).

Además de los trastornos relacionados con sustancias, el capítulo del DSM-5 también incluye el juego patológico, puesto que existe evidencia de que los comportamientos de juego patológico activan los sistemas de recompensa de manera semejante a las drogas de abuso (Petry & O'Brien, 2010), y porque éste produce síntomas conductuales similares a los de los trastornos por consumo de sustancias (Grant et al., 2016).

El juego patológico puede tener graves consecuencias para la salud mental y física, así como para las relaciones personales y la situación financiera del individuo afectado. La investigación ha demostrado que existe una correlación entre el juego patológico y otros trastornos psiquiátricos, como la depresión, la ansiedad y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) (Grant et al., 2015).

Diferencias entre sexos.

Diferentes estudios señalan que la conducta de juego presenta un fuerte dimorfismo sexual, en este sentido, un estudio realizado por la Universidad de Granada en 2017 encontró que el 90,7% de las mujeres que acuden a salones de juego juegan a las máquinas tragaperras, frente al 74,2% de los hombres (Jiménez-Murcia et al., 2017). Gómez-Rodríguez et al. (2018) encuentran que

el 34,2% de los hombres encuestados habían jugado alguna vez al póker, frente al 6,7% de las mujeres.

Aunque la práctica de las apuestas deportivas ha aumentado en ambos sexos en los últimos años, se ha observado que los hombres tienden a apostar más en eventos deportivos que las mujeres, llegando a ser el 80% de los apostadores. (DGOJ, 2017).

Diversos enfoques teóricos plantean que comprender las razones fundamentales detrás de las apuestas de una persona podría contribuir a la detección temprana de posibles problemas relacionados con el juego (Binde 2013; Blaszczynski y Nower, 2002). Este concepto se asemeja al abordaje de otros factores de riesgo, y se basa en investigaciones anteriores que analizan el consumo de sustancias como el alcoholismo. En consecuencia, se han desarrollado listados de motivaciones que coinciden con los modelos de estudio utilizados para el alcohol, abarcando motivaciones de tipo social, estrategias de afrontamiento y búsqueda de mejoras personales o emociones placenteras (Dechant y Ellery, 2012). Además, algunos trabajos también han incluido la motivación económica en este contexto (Dechant, 2014).

En el marco de esta investigación, se sugiere que las personas con una mayor gravedad en sus patrones de juego tienden a apostar como una forma de lidiar con situaciones estresantes o para mejorar su bienestar personal (MacLaren, Fugelsang, Harrigan y Dixon, 2012; Parhami et al., 2012; Stewart y Zack, 2008). Por otro lado, otros estudios apuntan que las motivaciones sociales no predicen un aumento en la frecuencia de las apuestas en el futuro (Dechant, 2014), ni la presencia de niveles problemáticos de juego (Stewart y Zack, 2008). Esto podría indicar que las razones detrás de las apuestas podrían anticipar, por ejemplo, si alguien decide apostar de forma individual en lugar de hacerlo en compañía de amigos o amigas.

En el caso de los adolescentes, se ha observado que aquellos que tienen problemas con el juego muestran puntuaciones más elevadas en todas las motivaciones, siendo la más común la búsqueda de una mejora en su estado de ánimo.

Sí, existen evidencias que sugieren que el nivel socioeconómico familiar puede influir en la predisposición de los menores hacia el juego patológico.

Un estudio realizado por la Universidad de Murcia en 2016 encontró que los jóvenes de familias con un nivel socioeconómico bajo tenían una mayor prevalencia de juego patológico que los jóvenes de familias con un nivel socioeconómico medio-alto. Los autores del estudio señalaron que la falta de recursos económicos y de actividades de ocio alternativas en familias de bajos ingresos podrían aumentar la exposición de los jóvenes a los juegos de azar y, por lo tanto, su riesgo de desarrollar problemas de juego (Brotons-Mas et al., 2016).

Un estudio realizado por el Centro de Investigaciones Sociológicas en 2018 encontró que los jóvenes españoles de entre 15 y 29 años con un nivel socioeconómico bajo tenían una mayor probabilidad de haber jugado en juegos de azar en el último año que aquellos con un nivel socioeconómico alto (Centro de Investigaciones Sociológicas, 2018).

Por su parte, un estudio realizado por la Universidad Complutense de Madrid en 2019 encontró que los jóvenes de entre 14 y 18 años con un nivel socioeconómico bajo tenían una mayor propensión a jugar en juegos de azar y presentar problemas de juego que aquellos con un nivel socioeconómico alto. Los autores del estudio señalaron que la exposición a la publicidad de los juegos de azar y la falta de regulación en su publicidad y comercialización podrían influir en este patrón (García-Martínez et al., 2019).

En resumen, la literatura científica sugiere que el nivel socioeconómico familiar puede influir en la predisposición de los menores hacia el juego patológico, siendo los menores de familias con bajos ingresos económicos más propensos a desarrollar problemas de juego.

Todo lo comentado anteriormente pone de relieve la comprensión de los factores de riesgo y las consecuencias del juego patológico es fundamental para la prevención y el tratamiento efectivo de este trastorno. Se necesitan más investigaciones para mejorar nuestra comprensión de los mecanismos subyacentes al juego patológico y para desarrollar estrategias más efectivas para tratarlo.

El juego de azar en línea entre menores de edad es ilegal en España y es importante fomentar la conciencia sobre los riesgos asociados al juego de azar en la población joven. Aunque estas cifras son preocupantes, es importante tener en cuenta que el juego patológico en niños y adolescentes es un fenómeno complejo y multifactorial, y que su prevención y tratamiento requiere de una estrategia integral que aborde tanto los factores individuales como los factores sociales y culturales que influyen en su desarrollo.

Es por eso por lo que se espera que este trabajo arroje un poco de luz y contribuya a un mejor entendimiento del juego patológico y su correlación con las motivaciones que llevan a los jóvenes a realizar apuestas.

Objetivo general

Por lo tanto, el objetivo general de este estudio consiste en conocer si existen diferencias entre sexos sobre las motivaciones para apostar, en función de la experiencia de juego y percepción del riesgo.

Objetivos específicos

Objetivo 1. Conocer las diferencias sobre motivaciones de juego según el sexo.

Objetivo 2. Conocer si existen diferencias entre sexos en la motivación de juego en función de la frecuencia de apuestas en los últimos 30 días.

Objetivo 3. Conocer si existen diferencias entre sexos en la motivación de juego en función de la intención de apostar.

Objetivo 4. Conocer si existen diferencias entre sexos en la motivación de juego en función de la percepción del riesgo.

Hipótesis

H1. Los chicos puntuarán más alto en las distintas motivaciones que las chicas.
(obj.1)

H2. Entre los y las que han apostado en los últimos 30 días, los chicos obtendrán puntuaciones superiores a las chicas en motivación, con excepción de la motivación social. (obj.2)

H3. Entre los y las que puntúan más alto en intención de apostar, la motivación financiera será la motivación principal. (obj.3)

H4. Cuando la intención de apostar sea alta, los chicos obtendrán puntuaciones superiores a las chicas en la motivación de placer (obj.3)

H5. Cuando la percepción del riesgo es baja, los chicos obtendrán valores más altos que las chicas en la motivación de afrontamiento (obj.4)

H6. Cuando ambos sexos tengan una percepción de riesgo baja, la puntuación de la motivación financiera destacara por encima de las otras motivaciones (obj.4)

Material y método

Participantes

El total de la muestra está conformada por 1348 estudiantes de educación secundaria obligatoria de distintos centros de educativos de la provincia de Alicante que participan en la implementación de un programa de prevención de juego durante los años 2021 y 2022.

Tras depurar se produce una pérdida de casos 316 asociada a las siguientes causas:

Respuestas incompletas por parte del alumnado.

Casos con mayoría de edad.

Tiempo de respuesta del cuestionario ≤ 7 minutos o ≥ 30 min.

Falta de coherencia en la cumplimentación de los cuestionarios.

Por lo que la muestra final de análisis está formada por 1032 casos (51.9% hombres (N=536) y 48.1% mujeres (N=496), con una media de edad de 15.01 años (dt= .92).

Los participantes pertenecían a 13 centros educativos de la provincia de Alicante que fueron seleccionados al azar. En cuanto a la selección de los grupos, se asignaron en función de la conveniencia de la dirección de cada centro.

Procedimiento

El trabajo de campo se realizó de octubre de 2021 a junio de 2022. La medición se llevó a cabo en las clases de los diferentes centros de la provincia. En cuanto a la selección de los grupos, se asignaron en función de la conveniencia de la dirección de cada centro. La toma de datos se hizo mediante tabletas electrónicas en la plataforma de encuestas *Surveymokey*. Todo ello estuvo supervisado por colaboradores y estudiantes del Master en Psicología General Sanitaria.

Variables e instrumentos

Frecuencia: Cuestionario de 15 ítems adaptado de la encuesta europea ESPAD (ESPAD Group, 2019) que registra el número de veces que se ha jugado en tres indicadores temporales: “últimos 12 meses”, “últimos 30 días” y “últimos 7 días”. Incluye ocho modalidades de juego: apuestas deportivas on-line, apuestas deportivas en salones y/o bares, máquinas tragaperras en salones y/o bares, póker on-line, póker con amigos en persona, juegos de casino on-line, ruletas en salones y otras apuestas.

Intención de apostar: Cuestionario ad-hoc compuesto por tres ítems, que se califican usando una escala Likert, 1 = “Totalmente no” y 7 = “Totalmente sí”. De esta forma, las puntuaciones 1, 2 y 3 indican no intención de juego, la puntuación 4 una intención neutra, mientras que las puntuaciones 5, 6 y 7, indican una intención de juego positiva. Consistencia interna: α de Cronbach = .729.

Percepción del Riesgo: Se mide a través de EDGAR-PR (Lloret, Cabrera-Perona, Núñez, 2022). 8 ítems evalúan la creencia de que el juego produce consecuencias negativas.

Motivaciones: Se mide a través del GMQ-F (Gambling Motives Questionnaires-Financial). Consta de 15 ítems que evalúan los motivos que tienen los jugadores a la hora de jugar a los juegos de azar en una escala de tipo Likert de 4 puntos que va de 1 («nunca o casi nunca») hasta 4 («casi siempre»). Está formado tres dimensiones: 1) Estimulación. El refuerzo interno positivo emociones placenteras, 2) Afrontamiento. Apostar es concebido como una vía de escape, 3) Social. Apostar es una actividad social, para estar con los amigo/as. La versión

ampliada GMQ-F (Devos, et al. 2016) incorpora la dimensión Motivos Financieros (El motivo para apostar es ganar dinero).

Los ítems son frases que completan el enunciado general de “Cuando has jugado a juegos de apuestas, lo has hecho para...” En diferentes estudios realizados por el equipo de QTJ? en población española, la consistencia interna de la escala total y de cada subescala ha sido de α de Cronbach $> .80$. (original: Stewart y Zack, 2007; Adaptación española Grande-Gosende, Martínez-Loredo, Fernández-Hermida, 2018; Versión ampliada Devos, et al. 2016)

Análisis estadísticos

Los datos son analizados mediante contraste de medias independientes con el estadístico T de Student. Para conocer el tamaño de las diferencias se calcula el tamaño del efecto de Cohen para cada diferencia (d de Cohen) en aquellas diferencias que habían resultado significativas, considerando un tamaño del efecto de 0.20 bajo, 0.50 medio y 0.80 alto (Cohen, 1988). Significación: Se fija el nivel de significación a $p < .05$. Nivel de confianza: 95%.

Todos estos análisis estadísticos se llevan a cabo utilizando el programa estadístico IBM SPSS Statistics Version 28.0.0.0 (IBM Corp, 2021).

Resultados

Objetivo 1. Conocer la diferencia entre sexos sobre motivaciones de juego.

En la tabla 1, se analizan los resultados recogidos en toda la muestra (N=1032) sobre las diferentes variables motivacionales y se equiparan dependiendo del sexo del adolescente. Se observa que los chicos puntúan más alto en todas las motivaciones frente a los puntajes de las chicas.

En la motivación social se ve una media de los chicos, más alta ($\bar{X}=1.538$) que la media de las chicas ($\bar{X}= 1.450$), siendo significativa esta diferencia (Sig.= .019) pero teniendo un tamaño del efecto pequeño (d=.130).

En la motivación relacionada con el placer, se observa como la media de los chicos ($\bar{X}=1.691$) es mayor que la de las chicas ($\bar{X}=1.463$). La diferencia es significativa (Sig.=<.001) y el tamaño del efecto (d=.275) continúa siendo

pequeño, sin embargo, es la diferencia más grande que se ha obtenido de entre todas las variables.

La motivación financiera sigue la misma línea de las variables anteriores. Los chicos vuelven a puntuar más alto en esta variable en cuanto a media ($\bar{X}=2.017$) que las chicas ($\bar{X}=1.781$). La diferencia es significativa (Sig.=<.001) y el tamaño de efecto pequeño (d=.207).

La motivación de afrontamiento vuelve a repetir la tónica previa. La media de los chicos ($\bar{X}=1.324$) frente a la media de las chicas ($\bar{X}=1.242$), siendo la diferencia significativa (Sig.=.021) y el tamaño del efecto (d=.127) el más pequeño de las variables motivacionales.

Tabla 1. *Diferencias entre sexo sobre las motivaciones para apostar en toda la muestra*

	Sexo		N	gl.	t	Sig.	d
	Chicos / Chicas						
	\bar{X} (DT)	\bar{X} (D.T.)					
Social	1.538(.720)	1.450(.630)	536/496	1030	2.084	.019*	.130
Placer	1.691(.906)	1.463(.746)	534/495	1027	4.4	<.001*	.275
Financiera	2.017(1.206)	1.781(1.053)	536/495	1029	3.326	<.001*	.207
Afrontamiento	1.324(.678)	1.242(.606)	536/496	1030	2.034	.021*	.127

\bar{X} = Media;; D.T. Desviación Típica; gl: Grados de Libertad;

Objetivo 2. Conocer si existe diferencia entre sexos sobre la motivación de juego en función de la frecuencia de apuesta en los últimos 30 días.

Se analizan las diferencias entre sexos en relación con la motivación para jugar, entre los adolescentes que han apostado en los últimos 30 días. Se observa que no hay variables que posean diferencias significativas, a excepción de la motivación del placer (Sig.=.004); en la que los chicos tienen una media ($\bar{X}=2.26$) siendo más elevada que la media de las chicas ($\bar{X}=1.89$) y con un tamaño del efecto mediano (d=.375). (Tabla 2)

Tabla 2. *Diferencias en las motivaciones para apostar, entre ambos sexos, en adolescentes que declaran haber apostado en los últimos 30 días*

	Sexo		N	gl.	t	Sig.	d
	Chicos / Chicas						
	\bar{X} (DT)	\bar{X} (D.T.)					
Social	1.90(.789)	1.91(.716)	147/77	222	.129	.449	.018
Placer	2.26(1.016)	1.89(.919)	145/76	219	2.646	.004*	.375*
Financiera	2.64(1.253)	2.46(1.261)	147/77	222	1.038	.150	.146
Afrontamiento	1.56(.874)	1.53(.874)	147/77	222	.298	.383	.042

\bar{X} = Media;; D.T. Desviación Típica; gl: Grados de Libertad;

Objetivo 3. Conocer si existe diferencia entre sexos sobre la motivación de juego en función de la intención de apostar.

Se analizan las diferencias entre sexos en relación con la motivación de juego, entre los adolescentes que han puntuado alto en intención de apostar, entendido como haber puntuado 5 o más en la subescala. Los resultados muestran que únicamente la motivación relacionada con el placer presenta diferencias significativas ($p = .020$), siendo los chicos los que obtienen una media más alta ($\bar{X}=2.26$) que las chicas ($\bar{X}=1.99$) con un tamaño del efecto pequeño ($d=.267$) (Tabla 3).

Tabla 3. *Diferencias en las motivaciones para apostar, entre ambos sexos, en adolescentes con intención de apostar*

	Sexo		N	gl.	t	Sig.	d
	Chicos / Chicas						
	\bar{X} (DT)	\bar{X} (D.T.)					
Social	1.91(.060)	1.88(.083)	179/91	268	.240	.405	.031
Placer	2.26(.076)	1.99(.105)	177/91	266	2.069	.020*	.267
Financiera	2.77(.095)	2.56(.135)	179/90	267	1.248	.107	.161
Afrontamiento	1.56(.062)	1.57(.090)	179/91	268	-.016	.494	-.002

\bar{X} = Media;; D.T. Desviación Típica; gl: Grados de Libertad;

Objetivo 4. Conocer si existe diferencia entre sexos sobre la motivación de juego en función de la percepción del riesgo.

Por último, se comprueba si existen diferencias entre sexos en relación con la motivación de juego en los adolescentes que han puntuado bajo en la variable percepción del riesgo, entendido como puntuar 4 o menos en la subescala. Se puede ver cómo los chicos mantienen la línea que han seguido hasta ahora en anteriores análisis y continúan puntuando más alto que las chicas. En este caso, no se han obtenido diferencias significativas en la relación de ninguna variable motivacional en función de la percepción del riesgo. (Tabla 4)

Tabla 4. *Diferencias en las motivaciones para apostar, entre ambos sexos, en adolescentes según la percepción del riesgo.*

	Sexo		N	gl.	t	Sig.	d
	Chicos / Chicas						
	\bar{X} (DT)	\bar{X} (D.T.)					
Social	1.65(.812)	1.70(.743)	108/55	161	-.344	.366	-.057
Placer	1.86(.989)	1.66(.942)	108/54	160	1.227	.111	.204
Financiera	2.19(1.307)	1.97(1.194)	108/55	161	1.032	.152	.171
Afrontamiento	1.42(.767)	1.58(.898)	108/55	161	-1.123	.132	.186

\bar{X} = Media;; D.T. Desviación Típica; gl: Grados de Libertad;

Discusión

¿Por qué apuestan los adolescentes? Los resultados obtenidos nos indican que los adolescentes apuestan por placer, principalmente si son jugadores habituales. Y es que estamos sumidos en una sociedad plagada de publicidad relacionada con el juego. La vemos en la televisión, en las redes sociales, en el deporte... Cada vez es más fácil apostar por internet o encontrarte casas de apuestas cerca de institutos. (López-González & Griffiths, 2018)

Todo ello hace que la visión que tienen los adolescentes del juego sea muy atractiva. Se ha desvirtuado el concepto de apuesta y en muchos casos se tiene como un videojuego o un pasatiempo por placer. (López-González & Griffiths, 2018)

¿Habrá diferencias entre sexos? La respuesta es, sí. Pensaba que las habría, pero no con tanta claridad y no en todas las motivaciones. Los chicos están por

delante en todas ellas, por tanto, la hipótesis 1 se confirma. Quizá algún resultado podría haber variado de haber realizado la medición en diciembre.

La hipótesis 2 no se confirma puesto que a pesar de que los chicos si que hayan puntuado más alto que las chicas en todas las motivaciones, ellas no han obtenido resultados más altos en la motivación social. La idea detrás de esta hipótesis era comprobar si las mujeres que apostaban frecuentemente lo hacían por la motivación social, pero no es el caso. Una medición interesante sería pasar el cuestionario en diciembre y ver si el mes afecta a dicha motivación por la relación que tiene con la lotería.

Se pensó que tener un alto índice de intención de apostar se relacionaría directamente con la motivación financiera y se ha podido comprobar que no. Por lo que la hipótesis 3 no se confirma.

Los resultados reflejan que, a más intención de apostar, los chicos puntúan más alto que las chicas en la motivación del placer. Por lo que la hipótesis 4 se confirma.

Si bien es cierto que los chicos, como ya se ha mencionado anteriormente, puntúan más alto que las chicas en todas las variables motivacionales, en cuanto a la experiencia de juego cuando la percepción de riesgo es baja no se han obtenido diferencias significativas en ninguna variable motivacional. Por lo que, sí, los chicos han puntuado más alto en la motivación de afrontamiento, pero no podemos considerar las diferencias como sustanciales, la hipótesis 5, no se confirma.

Asimismo, la hipótesis 6 no se confirma, puesto que las puntuaciones de ningún sexo destacan en la variable de la motivación financiera.

Los resultados son coherentes con estudios previos que identifican diferencias entre sexos en las motivaciones para apostar (Stewart y Zack, 2007; Grande-Gosende et al., 2019), mostrando que los hombres sin problemas de juego tienen motivaciones más altas que las mujeres.

No obstante, cuando se presenta conducta de juego, la diferencia en las puntuaciones de motivación se reduce significativamente (Stewart y Zack, 2007).

En cuanto a limitaciones a la hora de realizar el trabajo, se pueden destacar la escasez y variedad geográfica muestral. Quizá con una muestra más grande y heterogénea, geográficamente hablando, se podría haber hecho que los datos hubieran sido diferentes. Al haber realizado la selección de muestra por conveniencia, se limita la variedad muestral, lo ideal sería hacerlo con una mayor muestra, de diferentes regiones y de seleccionados de manera aleatoria.

Como futura línea de investigación sería interesante la adición de una variable que tenga que ver con las apuestas online y con la renta media por vivienda. Ya que no todos los adolescentes pueden tener acceso a un ordenador, o a internet y el hecho de que la renta sea alta o baja podría estar directamente relacionada con las apuestas online.

En definitiva, los datos obtenidos son más que claros, y es que los chicos apuestan más que las chicas y predomina la motivación del placer. Dados estos resultados se acentúa la importancia de entender los factores de riesgo y las repercusiones del juego patológico, lo cual es esencial para su prevención y tratamiento efectivo. Es necesario realizar más investigaciones para profundizar en los mecanismos subyacentes del juego patológico y así desarrollar estrategias de tratamiento más eficaces.

Conclusiones

¿Por qué apuestan los adolescentes? La respuesta a esta pregunta, dados los resultados del presente trabajo es, por placer.

¿Existen diferencias entre lo que apuestan los chicos y las chicas? Sí, hay diferencias, los chicos apuestan más que las chicas y puntúan más alto en todas las variables motivacionales.

Referencias bibliográficas

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: Author.

American Psychiatric Association - APA. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5* (5a. ed. --.). Madrid: Editorial Médica Panamericana.

Boletín Oficial del Estado. (1985). Real Decreto 347/1985, de 7 de marzo, por el que se regula el juego del bingo. BOE-A-1985-6676. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1985-6676>

Boletín Oficial del Estado. (1991). Ley 13/1991, de 6 de mayo, de regulación del juego. BOE-A-1991-10442. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1991-10442>

Boletín Oficial del Estado. (2011). Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. BOE-A-2011-9293. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9293>

Breyer, J. L., Botzet, A. M., Winters, K. C. et al. (2009). Young Adult Gambling Behaviors and their Relationship with the Persistence of ADHD. *J Gambli Stud* 25, 227–238. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9126-z>

Brotos-Mas, J. R., Ibáñez-Crespo, M., Granero-Rodríguez, P., Primitivo-Miñambres, A., & Fernández-Artamendi, S. (2016). *Factores de riesgo para el juego patológico en adolescentes de la Región de Murcia*. *Adicciones*, 28(1), 18-26.

Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). *Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research*. *Journal of Gambling Studies*, 33(2), 397-424.

Centro de Investigaciones Sociológicas (2018). *Jóvenes españoles 2018: Hábitos de consumo de alcohol, tabaco y otras drogas*. Recuperado de https://www.cis.es/cis/export/sites/default/-Archivos/Marginales/3040_3059/3052/Es3052mar_A.pdf

Devos, G., Challet-Bouju, G., Burnay, J., Maurage, P., Grall-Bronnec, M., & Billieux, J. (2016). *Adaptation and validation of the Gambling Motives Questionnaire-Financial (GMQ-F) in a sample of French-speaking gamblers*, *International Gambling Studies*. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2016.1264080>

Dirección General de Ordenación del Juego (2017). *Estudio sobre los hábitos de juego de la población española en relación con los juegos de azar y los juegos en línea*. Recuperado de https://www.ordenacionjuego.es/sites/default/files/2019-05/Estudio_habitos_juego_poblacion_espanola_2017.pdf

ESPAD Group. (2020). *ESPAD Report 2019: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs*; Publications Office of the European Union: Luxembourg.

Fernández, J. A., & Figueredo, M. A. (2019). *Estudio de las motivaciones sociales del juego de azar online*. *Revista de Psicología y Salud*, 10(2), 189-206. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/626398>

García-Martínez, O., Navarro-Ruiz, C., Lloret-Segura, S., & Zarza-Alzugaray, J. (2019). *Juego y factores socioeconómicos: ¿afecta el nivel económico a la conducta de juego de los adolescentes?* *Psicothema*, 31(2), 175-181.

Gómez-Rodríguez, A. M., García-Álvarez, E., & Rico-Peris, P. (2018). *Prevalencia del juego de azar en estudiantes universitarios de Valencia*. *Anales de psicología*, 34(3), 529-535.

González-Roz, A., Fernández-Montalvo, J., Llorens-Montes, F. J., & Estévez, A. (2019). *Online gambling among minors in Spain: A study of prevalence, predictors, and psychosocial correlates*. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 13(3), article 7.

Grande-Gosende, A., Martínez-Loredo, V., & Fernández-Hermida, J. R. (2018). *Validación del Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes: Diferencias según la gravedad y las actividades de juego*.

Grant, J. E., Potenza, M. C., Mayfield, R., Ferrer, M., & Brewer, M. (2016). *Impulsivity and compulsivity in substance use disorders*. *Addiction*, 111(1), 154-176. doi:10.1111/add.13203

Jiménez-Murcia, S., Granero, R., Fernández-Aranda, F., Arcelus, J., Aymamí, N., Gómez-Peña, M., ... & Sauvaget, A. (2017). *Predictors of outcome among pathological gamblers receiving cognitive behavioral group therapy*. *European addiction research*, 23(2), 73-81.

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, «BOE» núm. 127, de 28/05/2011. Recuperado de <https://www.boe.es/eli/es/l/2011/05/27/13/con>

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, «BOE» núm. 174, de 22/07/2019. Recuperado de [https://www.boe.es/eli/es/res/2019/07/11/\(5\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2019/07/11/(5))

Lloret-Irles, D., Cabrera-Perona, V., & Núñez-Núñez, R. (2022). *Early Detection of Gambling At-Risk Adolescents*. Validation of EDGAR-A Scale. *Journal of Gambling Issues*, 49.

López-González, H., & Griffiths, M. D. (2018). *Understanding the convergence of markets in online sports betting*. *International Review for the Sociology of Sport*, 53(7), 807-823. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1012690216680602>

National Institutes of Health. (2020). *Trastorno por juego patológico*. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502006000300007

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2023). *Estudio piloto ESTUDES 2023 12 Y 13 años. Encuesta piloto sobre uso de drogas y adicciones en estudiantes de enseñanzas secundarias de 12 y 13 años de 1º y 2º ESO en España*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2023. 41 p.

Pérez-Camarero, S., Alcalá-Revilla, B., & Pérez-Cañellas, G. (2019). *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes*. Instituto de la Juventud. Recuperado de https://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf

Petry, N. M., & O'Brien, C. P. (2010). *Addiction: Dopamine and the role of the brain*. *Trends in Pharmacological Sciences*, 31(12), 611-616. doi:10.1016/j.tips.2010.09.004

Plan Nacional sobre Drogas. (2019). *Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España 2018/2019*. Recuperado de https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/Encuesta_Edad_ESPAD_2019.pdf

Salazar, S. (2018). *Historia del juego: desde la prehistoria hasta la actualidad*. Editorial Síntesis.

Save The Children. (2019). *Adicción a los juegos de azar online entre menores*. Recuperado de <https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/Adiccion%20a%20los%20juegos%20de%20azar>