



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Grado en Psicología

Trabajo Fin de Grado

Curso 2025-26

Convocatoria de Junio

Modalidad: Investigación empírica

Título: Prevención ambiental: Análisis de la relación entre la distancia del local de apuestas y el centro educativo

Autora: Aroa Martínez Escobar

Tutores: Daniel Lloret Irles y Estefanía Estévez López

Código de autorización COIR: TFG.GPS.DLI.AME.260219

Elche, 4 de junio de 2026

Índice

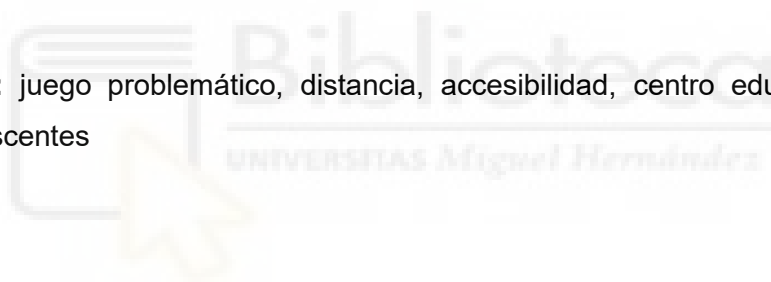
1. Introducción.....	4
1.1. Epidemiología.....	4
1.2. El juego de apuestas como conducta potencialmente adictiva	4
1.3. Factores de riesgo de inicio y mantenimiento del juego de apuestas.....	5
1.4. Prevención ambiental	6
2. Método	7
2.1. Participantes.....	7
2.2. Procedimiento.....	7
2.3. Análisis	11
3. Resultados	11
4. Discusión y conclusiones	14
5. Referencias bibliográficas	17



Resumen

El juego de apuestas se encuentra cada vez más normalizado y accesible en la sociedad. Los menores, a pesar de tener prohibido apostar, muestran índices altos de participación en esta conducta altamente adictiva. Además, factores ambientales como la proximidad y la accesibilidad parecen influir en el inicio del juego de apuestas. Por ello, el objetivo de este trabajo es analizar la relación entre la accesibilidad espacial de los locales de apuestas respecto a centros educativos y distintas variables asociadas a la conducta de juego en adolescentes. Con esta finalidad, se ha llevado a cabo una revisión de la evidencia científica sobre este tema, así como una investigación empírica con una muestra de estudiantes de distintos centros educativos de la Región de Murcia ($M = 14.97$; $DT = 1.04$). Los resultados indican que el juego problemático y las motivaciones para jugar se asocian consistentemente con la intención de apostar, especialmente las de búsqueda de emociones placenteras, factores financieros y sociales. En cambio, la distancia física presenta una influencia prácticamente irrelevante sobre todas las variables del estudio. En conclusión, parece que en la muestra analizada la distancia no sería un indicador de juego problemático.

Palabras clave: juego problemático, distancia, accesibilidad, centro educativo, local de apuestas, adolescentes



1. Introducción

1.1. Epidemiología

El juego de apuestas es un problema de salud pública con especial incidencia en los adolescentes. En el contexto español, según la encuesta ESTUDES de 2025, el 24.4% de los estudiantes de entre 14 y 18 años admitieron haber jugado a juegos de azar en el último año, tanto en las modalidades online como en las presenciales. En este sentido, la prevalencia es menor que en 2019 (25.5%), pero superior que en 2021 (20.1%) y 2023 (21.5%). En cuanto al género, destacan los jóvenes varones, quienes mostraron una mayor participación en el juego de apuestas (34.7%) que las jóvenes mujeres (14%). Además, aunque la prevalencia de juego presencial sigue siendo predominante (20.9%), la modalidad online continúa en auge entre los adolescentes españoles, pasando de un 9.4% en 2021 a un 13% en 2025 (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones [OEDA], 2025).

A nivel europeo, según el informe ESPAD (ESPAD Group, 2025), alrededor del 23% de los estudiantes reportó haber apostado dinero en los últimos 12 meses y, al igual que ocurre en España, en la mayoría de los países europeos los jóvenes varones también mostraron una mayor participación que las mujeres, con una media de 29% y 16% respectivamente.

Por otro lado, la edad de inicio del juego de azar en España se sitúa entre los 14.3 años para la modalidad online y los 14.6 años para la presencial, siendo los motivos de juego más frecuentes para ambas modalidades la diversión (62.1% y 61.7%), la ganancia de dinero (46.9% y 52.7%) y la evitación del aburrimiento (17% y 20.2%) (OEDA, 2025). En las motivaciones para jugar podría haber diferencias respecto al género, ya que parece que los hombres juegan más, gastan más dinero y suelen buscar emoción o riesgo al jugar, mientras que las mujeres lo harían para regular estados de ánimo negativos o por motivos sociales (Díaz et al., 2023).

1.2. El juego de apuestas como conducta potencialmente adictiva

El juego de riesgo es una conducta altamente peligrosa que puede conducir a problemas graves de juego. En Europa se estima que el 22% de los jóvenes presenta un juego de riesgo, situándose España por debajo con un 15% (ESPAD Group, 2025). Sin embargo, teniendo en cuenta que hay que ser mayor de edad para apostar, las tasas no resultan bajas, por lo que la prevención continuaría siendo un elemento esencial en la juventud (Becoña, 2021).

Además, el juego de apuestas es una actividad cada vez más accesible y normalizada en la sociedad. Fue en 1977, con el Real Decreto-ley 16/1977, cuando se produjo la legalización en España de los juegos de azar y apuestas con la consecuente despenalización de estos (López-Carmona, 2025). Más tarde, en 2013, se incluyó en el DSM-5 dentro del

capítulo “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos” (APA, 2013) y, posteriormente, en la CIE-11, en la categoría de trastornos adictivos (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2020). Por ello, es habitual que en la actualidad haya inquietud a nivel social por los posibles efectos negativos que esta práctica puede ocasionar en la población, especialmente en adolescentes.

Con todo, conviene distinguir entre el juego esporádico y la situación en la que el juego comienza a generar consecuencias negativas relevantes; en este último supuesto, se hablaría de juego problemático o patológico. Según los criterios diagnósticos del DSM-5-TR (APA, 2022), se trata del juego persistente y recurrente que genera deterioro o angustia clínicamente significativos, e incluye cuatro o más de los siguientes síntomas: 1) necesidad de apostar más dinero cada vez; 2) inquietud o irritabilidad si no se juega; 3) repetidos esfuerzos sin éxito para controlar, reducir o dejar de jugar; 4) preocupación por el juego; 5) jugar cuando hay sentimientos de angustia; 6) repetir la conducta de juego para recuperar pérdidas de anteriores veces; 7) mentir para esconder cuánto se juega realmente; 8) poner en riesgo o perder vínculos personales, laborales o académicos importantes debido a la conducta de juego; y 9) depender económicamente de otros para resolver problemas financieros graves provocados por el juego.

1.3. Factores de riesgo de inicio y mantenimiento del juego de apuestas

Los factores de riesgo para el juego problemático en adolescentes se dividen en cinco categorías: la personal o individual, que incluye factores como la edad de inicio en el juego temprana o la impulsividad; la familiar como, por ejemplo, la actitud favorable hacia el juego por parte de los padres; la escolar o relacional, que abarca el bajo rendimiento académico o la presión de iguales para apostar; la contextual, en la que destaca la proximidad y la accesibilidad al juego; y la macrosocial, que distingue la percepción normalizada del juego de apuestas y la presión social por parte de medios de comunicación o publicidad (Lloret-Irles et al., 2020).

Dentro de los factores de riesgo contextuales se describen la proximidad y la accesibilidad. Por un lado, la proximidad o disponibilidad, definida como la cercanía geográfica a los locales de apuestas, actuaría como un facilitador para que se comience a apostar, aumentando así la participación en juegos de azar (O’Gilvie, 2022). Por tanto, cuanto mayor es la densidad de juego en una zona concreta y cuanto menor es la distancia respecto al local de apuestas, mayor es la participación (Becoña, 2021; Chóliz & Saiz-Ruiz, 2016; St-Pierre et al., 2014). Esto también influye en el gasto, de manera que, quienes tienen que recorrer menos distancia para apostar gastarán más dinero que quienes tienen que ir más lejos (Vasiliadis et al., 2013). Además, se observa que una mayor densidad de puntos de apuestas reduce las

tasas de matriculaciones universitarias, así como el rendimiento académico y el tiempo dedicado al estudio (Espadafor & Martínez, 2021).

Por otro lado, la accesibilidad, es decir, la facilidad de acceso físico y temporal, que incluye la propia ubicación en sí, horarios de apertura prolongados y la integración de locales en rutas cotidianas, contribuye a que la conducta se mantenga y se agrave (St-Pierre et al., 2014). Asimismo, la accesibilidad subjetiva, definida como la percepción de qué tan fácil es acceder a un local, podría ser todavía más determinante que la distancia física real, siendo otro factor que podría favorecer que el juego de apuestas continúe (Vasiliadis et al., 2013).

Por último, dentro del nivel macrosocial, cabe mencionar la percepción normativa, definida como la creencia de cuán frecuente es el juego de apuestas entre el resto de los iguales; en este sentido, si los menores perciben el juego como algo completamente normalizado, también podrían entender que apostar no supone un peligro y, en consecuencia, aumentar la frecuencia del juego de apuestas (Lloret-Irles et al., 2020).

1.4. Prevención ambiental

La prevención de las adicciones sin sustancia se centra en cambiar los determinantes individuales, sociales y ambientales que podrían estar causando o fomentando la adicción conductual. En el caso de los juegos de azar y de apuestas, las intervenciones preventivas se han centrado en reducir tanto la publicidad como la disponibilidad y la accesibilidad (Puigcorbé et al., 2024).

Actualmente, hay establecidas restricciones legales de distancias en la mayoría del país. En la Región de Murcia no hay restricciones sobre la distancia respecto a los centros educativos (Roda, 2025); pero en la Comunidad Valenciana, la Ley 1/2020 marca como distancia mínima 850 metros entre locales de apuestas y centros educativos, y 500 metros entre las casas de juego. Sin embargo, a pesar de las normativas vigentes sobre distancias, muchos locales de apuestas no estarían respetándolas. Por ejemplo, según Arias-Rodríguez & Escobar (2024), el 81% de los locales de Madrid incumple las normas actuales de distancia. Por ello, dentro de la prevención ambiental, convendría centrarse en las distancias para reducir la accesibilidad y la exposición al juego, especialmente en menores (López-Carmona, 2025).

Un tipo de prevención relativamente reciente, que está cobrando cada vez más fuerza, es la ambiental, que busca mejorar la salud de los ciudadanos a través de cambios normativos y legislativos (Becoña, 2023). Dentro del marco de las adicciones, parece que los adolescentes, aun teniendo información suficiente, consumen drogas o llevan a cabo conductas potencialmente adictivas (Becoña, 2021). Por ello, la prevención ambiental se

presentaría como una herramienta útil en la prevención de las adicciones sin sustancia (García-Pérez et al., 2025), como es el caso del juego de apuestas.

En base a esta argumentación, se propone un trabajo compuesto por dos estudios complementarios: en primer lugar, una revisión narrativa de la evidencia sobre la relación entre proximidad y accesibilidad con el juego de apuestas; y, en segundo lugar, una investigación empírica sobre la distancia entre centros educativos y locales de apuestas de la Región de Murcia.

El objetivo principal de este trabajo es analizar la relación entre la accesibilidad espacial de los locales de apuestas respecto a centros educativos y distintas variables asociadas a la conducta de juego en adolescentes. Para ello, se proponen dos estrategias de estudio que derivan en dos objetivos específicos: 1) revisar de forma narrativa la evidencia empírica sobre la relación entre distancia y conducta de juego problemática; 2) analizar la relación de la distancia entre locales de apuestas y centros educativos con las siguientes variables: 2.1) intención de apostar; 2.2) accesibilidad; 2.3) juego problemático; 2.4) percepción normativa; y 2.5) motivaciones para jugar.

Por último, se plantea como hipótesis que la distancia entre el local de apuestas y el centro educativo tenga una relación inversa con la conducta de juego, es decir, que cuanto menor sea la distancia, mayor será la probabilidad de que aparezca un juego de riesgo o problemático.

2. Método

2.1. Participantes

Respecto a la investigación empírica, la muestra quedó formada por 2428 estudiantes de la ESO, Bachillerato y FP Básica de la Región de Murcia (48.5% hombres y 51.5% mujeres), con edades comprendidas entre 13 y 22 años ($M=14.97$; $DT=1.04$), siendo los 15 años la moda.

Para la recogida de los datos, se siguieron las directrices de la Oficina de Investigación Responsable (OIR), de tal manera que se aseguró el anonimato y se solicitó el consentimiento de los padres o tutores legales de los menores. Además, la participación era voluntaria. Asimismo, cabe destacar que para la elaboración de este TFG se utilizaron datos secundarios. Este estudio fue autorizado por la OIR de la UMH (COIR TFG.GPS.DLI.AME.260219).

2.2. Procedimiento

Para el objetivo 1, se revisaron los siguientes repertorios bibliográficos: PubMed, Web of Science, APA PsycInfo y Scopus, con los descriptores: “Gambling OR gambling participation OR gambling behaviour OR problem gambling OR gambling venues OR betting” AND

“Distance OR availability OR proximity OR accessibility OR geographical OR geographic factors OR location OR density”. Como resultados se incluyeron 16 estudios (n=16) de los últimos 20 años que analizan la relación entre la distancia geográfica de los locales de apuestas y el impacto en el juego. Con esta breve revisión de la literatura científica se buscaba identificar la influencia del juego en la conducta según los siguientes criterios: 1) tipo de juego, 2) tipo de población, 3) nivel socioeconómico y 4) proximidad a residencias y colegios.

Cabe destacar que, aunque se realizó una búsqueda bibliográfica estructurada en distintas bases de datos, esta tuvo un carácter narrativo y no sistemático, con la finalidad de contextualizar teóricamente el estudio empírico e identificar evidencias relevantes sobre la relación entre proximidad, accesibilidad y juego de apuestas. Por ello, la revisión incluida en este trabajo debe entenderse como una revisión narrativa de apoyo al estudio empírico y, por esta razón, no se consideró necesaria la aplicación del protocolo PRISMA, dado que este se encuentra específicamente diseñado para revisiones sistemáticas y metaanálisis. No obstante, para garantizar la transparencia metodológica, se especificaron las bases de datos consultadas, los descriptores empleados, el periodo temporal considerado y los criterios generales de selección de los estudios analizados.

En cuanto al objetivo 2, se llevó a cabo un mapeo de los locales de apuestas de distintas localidades de la Región de Murcia. Para la medición, se utilizó la aplicación de Google Maps para calcular la distancia desde cada local de juego hasta cada centro educativo, siguiendo el trayecto peatonal más corto entre un punto geográfico y otro. Además, los datos recogidos quedaron registrados en una matriz, indicando la distancia en metros desde cada centro escolar a cada local de apuestas de la localidad. En total, se incluyeron 34 centros educativos y 254 casas de apuestas (ver Tabla 1).

Una vez medidas las distancias, se asignaron colores según el siguiente código en función de la cercanía entre cada escuela respecto a los locales: rojo de 0 a 500 metros, naranja de 501 a 800 metros, y amarillo de 801 a 1000 metros. Luego, en función de estos colores, se asignó un índice ponderado de exposición espacial (la variable *valor de distancia*) para cada centro escolar, que se calculó de la siguiente manera: número de locales marcados en amarillo (801 a 1000 m) multiplicado por 1, número de locales marcados en naranja (501 a 800 m) multiplicado por 2, y número de locales marcados en rojo (0 a 500 m) multiplicado por 3. De tal forma que, cuanto más alto era este índice indicaba mayor concentración de locales próximos al centro.

Tabla 1*Localidades, número de locales, centros escolares y muestra de la Región de Murcia*

Localidad	Nº de locales	Centros escolares	Muestra
Águilas	9	IES Rey Carlos III	84
		IES Alfonso Escámez	62
		IES Europa	104
Archena	10	IES Vicente Medina	67
Blanca	5	IES Valle del Segura	62
Bullas	3	IES Los Cantos	52
Calasparra	4	IES Emilio Pérez Piñero	88
Caravaca de la Cruz	8	IES Ginés Pérez Chirinos	68
Cartagena	50	IES Mediterráneo	153
		IES San Isidoro	158
		IES Santa Lucía	24
Cehegín	3	IES Alquipir	65
Cieza	10	Colegio Jaime Balmes	1
		Colegio Público Pedro Rodríguez	1
		IES Los Albares	132
		IES Diego Tortosa	98
El Algar	2	IES Pedro Peñalver	1
Fortuna	6	IES Santa María de los Baños	87
La Unión	2	IES María Cegarra Salcedo	32
Lorca	21	IES Ramón Arcas Meca	72
		IES José Ibañez Martín	1
Mazarrón	3	IES Felipe II	136
Molina de Segura	17	CEIP Maestro Fco. Martínez Bernal	1
		IES Cañada de las Eras	113
		IES Eduardo Linares Lumeras	68
Murcia y pedanías (Alquerías, Garres y Lages, El Palmar y La Alberca)	87	CEIP Antonio Díaz	1
		IES Alquibla	96
		IES Licenciado Francisco Cascales	53
		IES José Luis Martínez Palomo	82
		IES La Basílica	56
		IES Marqués de los Vélez	109
Paretón	0	CEIBas Guadalentín	13
Puerto Lumbreras	7	IES Rambla de Nogalte	260
Puerto Mazarrón	7	IES Antonio Hellín Costa	28
N total	254	34	2428

Además, se estudiaron los datos de la muestra de participantes de centros educativos de la Región de Murcia para analizar si hay relación entre la distancia del local de apuestas y el centro educativo, y el juego problemático en adolescentes en edad escolar. Para ello, se emplearon los siguientes instrumentos de medida.

Para la *intención de apostar* se empleó una escala *ad hoc*, que incluye 3 preguntas: “¿Tienes intención de jugar a juegos de apuestas?”, “¿Tienes planeado apostar on-line próximamente?” y “Si tuvieras la oportunidad, ¿querrías entrar en un salón de juego?”, todas con un formato de respuesta de 0 (totalmente no) a 6 (totalmente sí). La consistencia interna de la escala es aceptable (α de Cronbach = 0.73) (Lloret-Irles et al., 2020).

En cuanto a la *accesibilidad* se midió con la subescala AC del EDGAR-A de Cabrera-Perona et al. (2022), compuesta por 6 ítems con una escala de respuesta tipo Likert que va desde 1 (muy en desacuerdo) a 5 (muy de acuerdo). Por tanto, mayor puntuación indica mayor facilidad para acceder al juego. La consistencia interna es cuestionable (α de Cronbach = 0.66) (Martínez-Alonso et al., 2024).

Para evaluar el *juego problemático* se utilizó el CSPG de Rockloff (2012), que incluye 3 preguntas acerca de la frecuencia de apuestas, tiempo dedicado a apostar e intensidad de juego. El formato de respuesta es tipo Likert y va desde 0 (nunca) a 5 (6 o más por semana) en el caso de la frecuencia, de 0 (<30 minutos) a 4 (más de 3 horas) en cuanto al tiempo dedicado, y de 0 (nunca) a 4 (diaria o casi diariamente) en la pregunta de intensidad de juego. Una puntuación de 4 puntos o más se considera un indicador de juego problemático. La consistencia interna es alta (α de Cronbach = 0.93) (Rockloff, 2012).

Para evaluar la *percepción normativa* se empleó la subescala PN del EDGAR-A de Cabrera-Perona et al. (2022), compuesta por 4 ítems con una escala de respuesta tipo Likert que va desde 1 (muy en desacuerdo) a 5 (muy de acuerdo). En este caso, mayor puntuación indica mayor creencia de que el juego de apuestas es común entre los iguales. La consistencia interna es aceptable (α de Cronbach = 0.74) (Martínez-Alonso et al., 2024).

Para las *motivaciones para jugar* se utilizó el GMQ-F de Dechant (2014), formado por 16 ítems divididos en 4 subescalas (con 4 ítems cada una): refuerzo interno positivo y búsqueda de emociones placenteras, afrontamiento y reducción de emociones negativas, motivaciones sociales o refuerzo social, y motivaciones financieras. El formato de respuesta es tipo Likert y va desde 1 (nunca) a 5 (siempre). En este caso, mayor puntuación en cada subescala indica mayor motivación a apostar. Además, la escala cuenta con una consistencia interna elevada (α de Cronbach = 0.88) (Lloret-Irles et al., 2020).

2.3. Análisis

En primer lugar, se realizó una depuración de la base de datos con el objetivo de detectar posibles errores, valores perdidos y respuestas inconsistentes. Posteriormente, se calcularon las puntuaciones correspondientes a las variables incluidas en el estudio y se llevaron a cabo análisis descriptivos, calculándose medias, desviaciones típicas, frecuencias y porcentajes según la naturaleza de cada variable. Además, se realizaron correlaciones bivariadas de Pearson con el fin de analizar la relación entre las variables.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa informático IBM-SPSS 31.0. El nivel de significación estadística para las correlaciones y los contrastes de hipótesis se fijó en un $\alpha=0.01$.

3. Resultados

En respuesta al primer objetivo, que consiste en realizar una revisión narrativa de los estudios relacionados con la temática de este TFG, los principales resultados fueron los siguientes.

En primer lugar, respecto a las diferencias según el tipo de juego, se observó que los casinos son la forma de juego más problemática debido a los resultados inmediatos y el refuerzo intermitente, lo cual aumenta el poder adictivo; sin embargo, el aumento inicial en la participación y el gasto tras la apertura de un casino tiende a estabilizarse o disminuir tras un periodo de adaptación social (Jacques & Ladoucer, 2006; Sévigny et al., 2008; Welte et al., 2007; Welte et al., 2016). En cuanto a las máquinas de juego, conocidas coloquialmente como “tragaperras”, mostraron una fuerte asociación con el juego problemático, siendo la modalidad de juego más citada por quienes buscan ayuda para la adicción al juego en algunas regiones (Pearce et al., 2008; Welte et al., 2007; Young et al., 2012). Por otro lado, las apuestas deportivas, que en los últimos años se han extendido masivamente en grandes ciudades y se concentran en áreas con alta densidad de población, tienden a empeorar el rendimiento académico en estudiantes (Arias-Rodríguez & Escobar, 2024; Espadafor & Martínez, 2021). Cabe destacar los diferentes tipos de loterías que, a pesar de ser percibidas como la tipología más inofensiva, también contribuyen al juego problemático, especialmente en mujeres (Welte et al., 2007). Por último, el juego online ha eliminado las barreras de tiempo y lugar, haciendo que el juego sea accesible 24/7 y convirtiendo el dinero en algo intangible y, por ende, más fácil de gastar (Kristiansen & Trøjberg, 2016; Rush et al., 2007).

En segundo lugar, la evidencia distingue riesgos entre menores y adultos. En el caso de los menores de edad se observa que son el grupo de mayor riesgo, ya que presentan una mayor tendencia a desarrollar una adicción al juego; de hecho, en Ontario, las tasas de juego problemático en estudiantes (8%) superaban a las de los adultos (3%) (Adlaf & Turner, 2004; Arias-Rodríguez & Escobar, 2024). Además, a pesar de ser ilegal en menores, los

adolescentes acceden con relativa facilidad a locales de apuestas y plataformas online, ya sea mediante suplantación de identidad o por la falta de control de edad (Espadafor & Martínez, 2021; Kristiansen & Trabjerg, 2016). En el caso de los adultos, se observa que aproximadamente el 80% de la población adulta ha apostado en el último año y que el inicio del juego problemático suele ocurrir alrededor de los 19 años (Arias-Rodríguez & Escobar, 2024; Jacques & Ladoucer, 2006). Por último, en ambas poblaciones, el juego problemático suele ir acompañado del uso de sustancias (alcohol, tabaco, cannabis), la delincuencia y el malestar psicológico (Adlaf & Turner, 2004; Rush et al., 2007).

En tercer lugar, en cuanto al nivel socioeconómico, parece que los locales de juego y las máquinas de azar se ubican más frecuentemente en barrios con bajos ingresos y mayor privación social (Arias-Rodríguez & Escobar, 2024; Pearce et al., 2008; Pérez et al. 2022; Wheeler, et al., 2006). Además, se observa un impacto desigual, ya que la apertura de locales de apuestas cerca de colegios solo parece afectar negativamente el rendimiento académico en institutos públicos de zonas de bajos ingresos, mientras que los colegios concertados o de zonas ricas no muestran este efecto, posiblemente por poseer una red familiar y escolar más fuerte (Espadafor & Martínez, 2021).

En cuarto lugar, teniendo en cuenta el criterio de proximidad a residencias y colegios, se determina el entorno geográfico inmediato como un factor crucial en la facilitación del juego. Por un lado, hay una gran cantidad de locales de apuestas situados a menos de 100 metros de la entrada de los colegios e institutos, lo cual facilita que los menores inicien el juego a edades tempranas (Arias-Rodríguez & Escobar, 2024); por ejemplo, en Dinamarca, el debut en el juego suele ocurrir entre los 12 y 15 años en locales situados frente a las escuelas (Kristiansen & Trabjerg, 2016). Por otro lado, la distancia hacia la residencia también es importante, puesto que la probabilidad de participar en juegos de azar y de terminar desarrollando problemas aumenta significativamente cuanto más cerca reside una persona de un local de juego, especialmente en radios menores a 5-10 km o incluso 700 metros (Jacques et al., 2000; Pearce et al., 2008; Young et al., 2012; Welte et al., 2016). Además, la mayoría de los jugadores habituales recorren menos de 2.5 a 3.5 km para acceder a su local preferido, lo que refuerza la idea de que hay mayor frecuencia de juego cuanto mayor es la proximidad (McMillen & Doran, 2006; Young et al., 2012).

En respuesta al segundo objetivo, que consiste en analizar la relación de la distancia entre locales de apuestas y centros educativos con distintas variables, los análisis de correlación de Pearson mostraron asociaciones significativas entre algunas de las variables estudiadas (ver Tabla 2).

Tabla 2*Matriz de correlaciones*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Valor de distancia	1	-.005	-.035	.038	-.049	.028	.019	.012	.003
2. Intención de apostar		1	.251*	.512*	.108*	.491*	.506*	.463*	.502*
3. Accesibilidad			1	.184*	.565*	.237*	.241*	.187*	.240*
4. Juego problemático				1	.102*	.608*	.590*	.616*	.571*
5. Percepción normativa					1	.149*	.135*	.106*	.144*
6. Motivación social						1	.843*	.804*	.772*
7. Motivación placentera							1	.837*	.857*
8. Motivación afrontamiento								1	.769*
9. Motivación financiera									1

* La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral)

En primer lugar, la *intención de apostar* presentó correlaciones positivas y estadísticamente significativas con la mayoría de las dimensiones analizadas. Las relaciones más altas se observaron con el juego problemático ($r = .512$, $p < .01$), con la motivación de búsqueda de emociones placenteras ($r = .506$, $p < .01$), con la motivación financiera ($r = .502$, $p < .01$) y con la motivación o refuerzo social ($r = .491$, $p < .01$). Estos resultados indican que mayores niveles de motivaciones relacionadas con el placer, los factores financieros, los componentes sociales y el juego problemático se asocian con una mayor intención de apostar en los participantes. En el caso de la relación entre la intención de apostar con la accesibilidad ($r = .251$, $p < .01$) y la percepción normativa ($r = .108$, $p < .01$), las asociaciones fueron más débiles, aunque estadísticamente significativas.

En cuanto a la *accesibilidad*, se encontraron correlaciones positivas con la mayoría de las variables. Destaca especialmente su asociación con la percepción normativa ($r = .565$, $p < .01$), lo que sugiere que una mayor accesibilidad se relaciona con una mayor percepción normativa. También se observaron relaciones significativas, aunque de menor magnitud, con el juego problemático ($r = .184$, $p < .01$), la motivación o refuerzo social ($r = .237$, $p < .01$), la búsqueda de emociones placenteras ($r = .241$, $p < .01$), la motivación para afrontar y reducir emociones negativas ($r = .187$, $p < .01$) y la motivación financiera ($r = .240$, $p < .01$).

Por otro lado, el *juego problemático* mostró correlaciones moderadas y fuertes con todas las motivaciones para jugar del instrumento GMQ-F: la motivación para afrontar emociones negativas ($r = .616$, $p < .01$), la motivación social ($r = .608$, $p < .01$), la búsqueda de emociones placenteras ($r = .590$, $p < .01$) y la motivación financiera ($r = .571$, $p < .01$). Estos

resultados demuestran que el juego problemático se relaciona estrechamente con distintas motivaciones vinculadas a la conducta de juego.

En el caso de la *percepción normativa*, se encontraron correlaciones significativas pero muy débiles con la intención de apostar ($r = .108$, $p < .01$) y el juego problemático ($r = .102$, $p < .01$). De igual manera ocurrió con las motivaciones para jugar, que mostraron correlaciones significativas, aunque muy débiles, siendo: motivación social ($r = .149$, $p < .01$), motivación placentera ($r = .135$, $p < .01$), motivación para afrontar emociones negativas ($r = .106$, $p < .01$) y motivación financiera ($r = .144$, $p < .01$). Destaca la relación moderada con la accesibilidad ($r = .565$, $p < .01$), de modo que, a mayor accesibilidad, indicaría más percepción normativa.

Asimismo, las dimensiones del GMQ-F (las *motivaciones para jugar*) presentaron relaciones muy fuertes entre sí, concretamente: motivación social y placentera ($r = .843$, $p < .01$), motivación placentera y financiera ($r = .857$, $p < .01$), y motivación social y de afrontamiento de emociones negativas ($r = .804$, $p < .01$). Estas asociaciones indican un elevado grado de correlación entre las distintas motivaciones que evalúa el Gambling Motives Questionnaire-Financial.

Finalmente, la variable *valor de distancia* es la única que no mostró relaciones relevantes con el resto de las variables analizadas. Únicamente se observó una correlación negativa muy débil y no significativa con la percepción normativa ($r = -.049$, $p = .017$), lo cual podría sugerir que, a menor distancia entre el local de apuestas y el centro escolar, la percepción de que el juego de apuestas es común sería mayor; sin embargo, esta magnitud es prácticamente irrelevante a efectos prácticos.

Por tanto, a grandes rasgos, los resultados sugieren que las motivaciones para jugar y el juego problemático mantienen asociaciones consistentes con la intención de apostar, mientras que el valor de distancia parece desempeñar un papel poco relevante en cualquiera de las variables analizadas, de manera que, en esta muestra, la distancia física no es un factor determinante para la intención de apostar o el desarrollo de juego problemático.

4. Discusión y conclusiones

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se podría decir que la hipótesis de que a menor distancia con el local de apuestas mayor será la probabilidad de que aparezca un juego de riesgo o problemático no fue apoyada por los datos empíricos de este estudio. No obstante, la revisión narrativa muestra que parte de la literatura previa sí ha encontrado asociaciones entre proximidad, disponibilidad y conducta de juego.

Estos resultados se pueden deber a varios motivos, entre ellos que los padres se encarguen de recoger a los adolescentes de los institutos y, por tanto, estos no transiten por la ciudad tras la salida de los centros educativos, de tal manera que no habría prácticamente

posibilidad de que entraran a los locales de apuestas, a pesar de que estos se encontraran cerca del centro escolar. Sin embargo, en algunos lugares, como Dinamarca, la proximidad hacia las escuelas sí parece estar estrechamente relacionada con un inicio temprano en el juego de apuestas (Kristiansen & Trabjerg, 2016).

Por otro lado, la falta de correlación entre distancia y juego problemático encontrada en los datos empíricos, también se podría deber a que no solo importe la distancia hacia el centro escolar, sino también la proximidad de los locales de juego hacia el lugar de residencia de los adolescentes, puesto que, según diversos estudios, la probabilidad de participar en juegos de azar y de desarrollar problemas aumenta cuanto más cerca reside una persona de un local de apuestas (Pearce et al., 2008; Young et al., 2012; Welte et al., 2016).

Del mismo modo, aunque haya locales abiertos cerca de los centros educativos, los adolescentes no podrían acceder debido a su minoría de edad. Por tanto, la proximidad de locales de apuestas a centros educativos no parece ser por sí solo un indicador claro de juego, porque su entrada estaría legalmente prohibida.

Además, tal y como indican algunos estudios, puede que los adolescentes prefieran la modalidad online antes que la presencial, puesto que, al ser menores de edad y tener prohibida la entrada a los salones de juego, acceder de manera online sería más fácil debido al anonimato que pueden ofrecer las nuevas tecnologías o mediante suplantaciones de identidad (Espadafor & Martínez, 2021; Kristiansen & Trabjerg, 2016). De hecho, los últimos datos de prevalencia indican un aumento de las apuestas online en adolescentes, concretamente, según la encuesta ESTUDES, se ha pasado de un 9.4% en 2021 a un 13% en 2025 (OEDA, 2025).

La falta de relación entre la distancia y las variables analizadas también podría deberse a que la proximidad no sea el único factor influyente, sino que también habría otras variables relevantes. En estudios como el de Fiedor et al. (2025), no se observan diferencias estadísticamente significativas entre accesibilidad y niveles de participación o adicción al juego, lo cual sugiere que es posible que se dé un efecto de saturación espacial, en el que la alta disponibilidad hace que la distancia deje de influir en el comportamiento. Esta saturación daría lugar a un repunte momentáneo que, más tarde, se estabilizaría y acabaría disminuyendo. Teniendo esto en cuenta, de cara a futuras investigaciones, se podría segmentar la población en ciudades más saturadas y menos, para comparar las posibles diferencias.

De igual manera, habría que tener en cuenta que los factores de la personalidad también influyen en la conducta de las personas, de modo que, aunque alguien tenga cerca locales de apuestas, podría no apostar. Esto se debe a que, para algunas personas los factores individuales actuarían como “protectores”, mientras que para otros serían factores de

riesgo y, aun teniendo los salones de juego a kilómetros, apostarían igualmente. En efecto, hay muchos factores personales o individuales que supondrían un factor de riesgo para el juego de apuestas que no se han tenido en cuenta en esta investigación, entre ellos: la baja percepción de riesgo, tener altos niveles de estrés, presentar síntomas depresivos, la impulsividad o el bajo autocontrol (Lloret-Irles et al., 2020).

Igualmente hay factores de riesgo familiares que tampoco se han estudiado y podrían estar influyendo en la conducta de juego de los adolescentes, como son: la conducta de juego del padre o madre, la actitud favorable de los progenitores hacia el juego, una baja cohesión familiar, la escasa supervisión parental, la presencia de problemas familiares y una escasa comunicación familiar (Lloret-Irles et al., 2020).

Asimismo, este estudio presenta otras limitaciones. En primer lugar, se podría haber tenido en cuenta el horario en el que los adolescentes frecuentan o visitan los locales de apuestas. En segundo lugar, debido a que algunos estudios recientes han encontrado diferencias según indicadores socioeconómicos (Arias-Rodríguez & Escobar, 2024; Espadafor & Martínez, 2021; Pérez et al. 2022), hubiera sido interesante segmentar la población por barrios más deprimidos, por ejemplo. En tercer lugar, otra limitación podría ser la propia medición en sí, ya que en la metodología elegida no se tuvieron en cuenta otras rutas o medios de llegada al punto de apuestas además de la ruta a pie.

Poniendo el foco ahora en las investigaciones publicadas, el hecho de haber encontrado resultados que sí cumplen con la hipótesis de este trabajo en la literatura científica se puede deber a posibles sesgos de publicación, es decir, que únicamente o en su mayoría se hayan publicado aquellos estudios con resultados favorables. Como consecuencia, los estudios con resultados negativos tendrían menor probabilidad de ser publicados.

Por último, no hay que olvidar que el uso de autoinformes, como es el caso de los instrumentos de medida de este estudio, también conlleva una serie de sesgos, como son la deseabilidad social, es decir, que los participantes podrían haber ajustado sus respuestas para proyectar una imagen positiva; el sesgo de fatiga o aburrimiento, que podría hacer que los individuos rellenen el cuestionario rápido y sin prestar la suficiente atención; o incluso no tomarse en serio el cuestionario, lo cual podría dar lugar a resultados poco fiables.

En conclusión, las distintas motivaciones para jugar, especialmente las relacionadas con la búsqueda de placer, los factores financieros y el refuerzo social, mantienen una relación sólida con la intención de apostar y el juego problemático. Asimismo, la accesibilidad parece favorecer una mayor percepción normativa del juego, aunque esta última presenta asociaciones débiles con el resto de las variables. Por el contrario, la distancia entre los locales de apuestas y las escuelas no parece influir directamente en la conducta de juego.

5. Referencias bibliográficas

- Adlaf, E. M., & Turner, N. (2004). *Schools, Students and Adolescent Gambling in Ontario: Two Studies*. Ontario Problem Gambling Research Centre.
[https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Adlaf%20et%20al\(2004\)Schools_students_and_adolescent_gambling_in_Ontario.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Adlaf%20et%20al(2004)Schools_students_and_adolescent_gambling_in_Ontario.pdf)
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (Fifth edition)*. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (Fifth edition, text revision)*.
<https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>
- Arias-Rodríguez, S., & Escobar, F. (2024). Geographical Distribution of Betting Shops and Their Proximity to Schools: (Non-)Compliance with Regulations in the City of Madrid. *Journal of Gambling Studies*, 41(1), 105-117. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10330-6>
- Becoña, E. (2021). *La Prevención Ambiental en el Consumo de Drogas. ¿Qué medidas podemos aplicar?*. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/publicaciones/catalogo/catalogoPNSD/publicaciones/pdf/2021_PrevencionAmbientalDrogas.pdf
- Becoña, E. (2023). *Guía de buenas prácticas y calidad en la prevención de las drogodependencias y de las adicciones*. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/publicaciones/catalogo/catalogoPNSD/publicaciones/pdf/2023_Becona_GuiaBuenasPracticasCalidad_PrevDrogasAdicciones.pdf
- Cabrera-Perona, V., Lloret-Irles, D., & Núñez-Núñez, R. (2022). Early Detection of Gambling At-Risk Adolescents. Validation of EDGAR-A Scale. *Journal of Gambling Issues*, 49. 108-128. <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2022.49.5>
- Chóliz, M., & Saiz-Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181.
<https://doi.org/10.20882/adicciones.820>
- Dechant, K. (2014). Show me the money: incorporating financial motives into the gambling motives questionnaire. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 949-965.
<https://doi.org/10.1007/s10899-013-9386-5>

- Díaz, A., García, J., & Pérez, L. (2023). Gender Differences in the Propensity to Start Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 39(4), 1799-1814.
<https://doi.org/10.1007/s10899-023-10232-z>
- ESPAD Group. (2025). ESPAD Report 2024: *Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs*. European Union Drugs Agency (EUDA) Joint Publications. <https://www.espad.org/sites/default/files/espad-report-2024-TD0125014ENN.pdf>
- Espadafor, M., & Martínez, S. (2021). The negative consequences of sports betting opportunities on human capital formation: Evidence from Spain. *PLoS ONE*, 16(10), e0258857. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0258857>
- Fiedor, D., Kovařík, F., Frajer, J., Šerý, M., Aigelová, E., & Charvát, M. (2025). The geography of gambling access: insights from a saturated central european market. *GeoJournal*, 90(6), 267. <https://doi.org/10.1007/s10708-025-11521-3>
- García-Pérez, A., González-Roz, A., & Burkhart, G. (2025). La prevención ambiental de las conductas adictivas. *Papeles del Psicólogo/Psychologist Papers*, 46(2), 108-117.
<https://doi.org/10.70478/pap.psicol.2025.46.14>
- Jacques, C., & Ladoucer, R. (2006). A Prospective Study of the Impact of Opening a Casino on Gambling Behaviours: 2- and 4-Year Follow-Ups. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 51(12), 764-773. <https://doi.org/10.1177/070674370605101206>
- Jacques, C., Ladouceur, R., & Ferland, F. (2000). Impact of availability on gambling: a longitudinal study. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 45(9), 810-815.
<https://doi.org/10.1177/070674370004500904>
- Kristiansen, S., & Trabjerg, C. M. (2016). Legal gambling availability and youth gambling behaviour: A qualitative longitudinal study. *International Journal Of Social Welfare*, 26(3), 218-229. <https://doi.org/10.1111/ijsw.12231>
- Ley 1/2020, de 11 de junio, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana. *Boletín Oficial del Estado*, 253, de 23 de septiembre, de 2020.
<https://www.boe.es/eli/es-vc/l/2020/06/11/1/con>
- Lloret-Irles, D., Cabrera-Perona, V., & Castaños-Monreal, A. (2020). *Manual del Programa ¿Qué te juegas? Prevención escolar del juego de apuestas*. <https://www.e-drogas.es/ServletDocument?document=3242>
- López-Carmona, J. G. (2025). Regulación de las actividades publicitarias de los operadores del juego de azar y apuestas. En D. Lloret Irles y S. Canals Gamoneda (Coords.),

Juego de apuestas y publicidad: salud, impacto social y prevención (pp. 73-106). Editorial CSIC.

Martínez-Alonso, M., De Álvaro-García, L., & Bobes-Bascarán, T. (2024). Instrumentos de evaluación. Evidencias de su utilidad. En F. Arias y L. Orio (Coords.), *Guía clínica sobre adicciones comportamentales basada en la evidencia* (pp. 57-97).

Socidrogalcohol. https://socidrogalcohol.org/wp-content/uploads/2024/02/Guia_Adicciones_Comportamentales_completa-1.pdf

McMillen, J., & Doran, B. (2006). Problem Gambling and Gaming Machine Density: Socio-spatial Analysis of Three Victorian Localities. *International Gambling Studies*, 6(1), 5-29. <https://doi.org/10.1080/14459790600644093>

O'Gilvie, P. J. (2022). The impact of casino proximity on northeast urban communities: a literature review. *Humanities & Social Sciences Communications*, 9(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01055-1>

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones [OEDA]. (2025). *Informe sobre Adicciones Comportamentales y Otros Trastornos Adictivos 2025*. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2025. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2026/2025_OEDA_Informe_AdiccionesComportamentales.pdf

Organización Mundial de la Salud. (2020). *Clasificación Internacional de Enfermedades, undécima revisión (CIE-11)*. <https://icd.who.int/>

Pearce, J., Mason, K., Hiscock, R., & Day, P. (2008). A national study of neighbourhood access to gambling opportunities and individual gambling behaviour. *Journal Of Epidemiology & Community Health*, 62(10), 862-868. <https://doi.org/10.1136/jech.2007.068114>

Pérez, L., Rodríguez, A., & Shmarev, A. (2022). Gambling Outlets Location in Urban Areas: A Case Study of Madrid. *Journal Of Gambling Studies*, 38(4), 1229-1242. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10094-3>

Puigcorbé, S., Muñoz, R., Segura, L., & Colom, J. (2024). La prevención ambiental en las adicciones comportamentales. En F. Arias y L. Orio (Coords.), *Guía clínica sobre adicciones comportamentales basada en la evidencia* (pp. 101-111). Socidrogalcohol. https://socidrogalcohol.org/wp-content/uploads/2024/02/Guia_Adicciones_Comportamentales_completa-1.pdf

Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas. *Boletín*

Oficial del Estado, 56, de 7 de marzo de 1977.

<https://www.boe.es/eli/es/rdl/1977/02/25/16>

Rockloff, M. J. (2012). Validation of the Consumption Screen for Problem Gambling (CSPG). *Journal of Gambling Studies*, 28(2), 207-216.

<https://doi.org/10.1007/s10899-011-9260-2>

Roda, R. (2025, 13 marzo). Murcia es la única región española que no regula las distancias de los locales de juego de los colegios. *RRNEWS*. <https://rrnews.es/2025/03/la-pedania-murciana-de-el-palmar-tiene-mas-locales-de-juego-y-apuestas-que-barcelona.html>

Rush, B., Veldhuizen, S., & Adlaf, E. (2007). Mapping the prevalence of problem gambling and its association with treatment accessibility and proximity to gambling venues.

Journal of Gambling Issues, 20, 193-213. <https://doi.org/10.4309/jgi.2007.20.6>

Sévigny, S., Ladouceur, R., Jacques, C., & Cantinotti, M. (2008). Links between casino proximity and gambling participation, expenditure, and pathology. *Psychology of Addictive Behaviors*, 22(2), 295-301. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.22.2.295>

St-Pierre, R. A., Walker, D. M., Derevensky, J., & Gupta, R. (2014). How Availability and Accessibility of Gambling Venues Influence Problem Gambling: A Review of the Literature. *Gaming Law Review And Economics*, 18(2), 150-172.

<https://doi.org/10.1089/qlre.2014.1824>

Vasiliadis, S. D., Jackson, A. C., Christensen, D., & Francis, K. (2013). Physical accessibility of gaming opportunity and its relationship to gaming involvement and problem gambling: A systematic review. *Journal Of Gambling Issues*, 28(1), 1-46.

<https://doi.org/10.4309/jgi.2013.28.2>

Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M. O., Hoffman, J. H., & Wieczorek, W. F. (2016). The Relationship Between Distance from Gambling Venues and Gambling Participation and Problem Gambling Among U.S. Adults. *Journal Of Gambling Studies*, 32(4), 1055-1063.

<https://doi.org/10.1007/s10899-015-9583-5>

Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. O., & Hoffman, J. H. (2007). Type of Gambling and Availability as Risk Factors for Problem Gambling: A Tobit Regression Analysis by Age and Gender. *International Gambling Studies*, 7(2), 183-198.

<https://doi.org/10.1080/14459790701387543>

Welte, J. W., Wieczorek, W. F., Barnes, G. M., Tidwell, M. C., & Hoffman, J. H. (2004). The relationship of ecological and geographic factors to gambling behavior and pathology.

Journal of Gambling Studies, 20(4), 405-423. <https://doi.org/10.1007/s10899-004-4582-y>

Wheeler, B. W., Rigby, J. E., & Huriwai, T. (2006). Pokies and poverty: problem gambling risk factor geography in New Zealand. *Health & Place*, 12(1), 86-96.
<https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2004.10.011>

Young, M., Markham, F., & Doran, B. (2012). Too close to home? The relationships between residential distance to venue and gambling outcomes. *International Gambling Studies*, 12(2), 257-273. <https://doi.org/10.1080/14459795.2012.664159>

