



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

El deporte y el azar: las apuestas deportivas como problema patológico

Sport and chance: sports betting as a pathological problem

Autor/es

Bahria Medjek, Rami

Cólera Océn, Andrea

Director/es

Yolanda López del Hoyo

Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo

Universidad de Zaragoza

2024

Resumen:

El presente Trabajo de Fin de Grado investiga el impacto de las apuestas deportivas en la salud mental y el bienestar de las personas deportistas. Utilizando una metodología cuantitativa, se miden variables como la frecuencia de participación, la cantidad de dinero apostado y los patrones de juego. También se explora la relación entre el juego de azar y el rendimiento deportivo, el estado de ánimo, el nivel de estrés y la salud mental de los deportistas. El cuestionario recopila datos sobre conocimiento de locales de apuestas, páginas web, publicidad y prevención de las apuestas, así como la percepción y comportamiento de los deportistas hacia el juego. Con los resultados de esta investigación se busca proporcionar una comprensión más profunda del fenómeno del juego patológico en el ámbito deportivo y ofrecer recomendaciones para programas de prevención.

Palabras clave: Apuestas deportivas, juego patológico, personas deportistas, azar, adicción.

Abstract:

The Final Degree Project investigates the impact of sports betting on the mental health and well-being of athletes. Using a quantitative methodology, variables such as frequency of participation, amount of money bet, and playing patterns are measured. The relationship between gambling and sports performance, mood, stress level and mental health of athletes is also explored. The questionnaire collects data on knowledge of betting shops, websites, advertising and betting prevention, as well as the perception and behavior of athletes towards gambling. The results of this research seek to provide a deeper understanding of the phenomenon of pathological gambling in the sports field and offer recommendations for prevention programs.

Key words: Sports betting, pathological gambling, sporty people, chance, addiction.

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Conceptualización	5
2.1. ¿Qué es una adicción?	5
2.2. ¿Qué es el juego de azar?	6
2.2.1. Tipos de juegos de azar	6
2.2.2. Clasificación de los juegos de azar	7
2.2.3. Características	8
2.3. ¿Qué es el juego patológico o ludopatía?	9
2.4. Modalidades de juego	11
2.5. ¿Qué son las apuestas deportivas?	12
2.6. Tipo de jugador	13
2.7. Contexto actual	13
2.8.1. Revisión de estudios	14
2.8.2. Revisión de programas preventivos existentes	17
3. Legislación Regulatoria	20
3.1. Legislación a nivel estatal	21
3.2. Legislación a nivel autonómico	22
4. Justificación	23
5. Objetivos	24
5.1. Objetivo General	24
5.2. Objetivos Específicos	24
6. Metodología	25
6.1. La investigación cuantitativa	26
6.2. Instrumentos y Variables	26
6.3. Población y Muestra	31
6.4. Procedimiento	32
7. Análisis de los resultados	32
7.1. Datos sociodemográficos	33
7.2. Conocimiento sobre el juego...	36
7.3. Escala IGAS	40
7.4. Activos Digitales	42
7.5. Índice PGSI	43
7.6. Locales de apuestas y páginas web	44
7.7. Apuestas deportivas	50
7.8. Dinero (€)	50
7.9. Tiempo	51
7.10. Cuestionario de cogniciones relacionadas con las apuestas deportivas	52
8. Discusión	56
8.1. Limitaciones	57
8.2. Futuras líneas de investigación	58

9. Conclusiones	58
10. Referencias	60
11. Anexos	64

1. Introducción

El concepto de juego, representa una de las actividades más enriquecedoras que nos acompaña a los seres humanos durante prácticamente todo el ciclo vital. Este fenómeno contribuye al desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y cognitivas, al mismo tiempo que proporciona herramientas para el manejo emocional, el crecimiento personal y la internalización de normas sociales básicas. A pesar de sus beneficios, el abuso de este puede dar lugar a muchas consecuencias perjudiciales para la sociedad.

A día de hoy existen dos tipos de adicciones al juego en grandes rasgos, una es la adicción a los juegos de azar, y otra es la adicción a los videojuegos, también conocida como "gaming disorder". En el presente trabajo se van a tratar las dos modalidades de juego, ya que está centrado sobre todo en la adicción al juego en el ámbito deportivo, como son las apuestas deportivas, en cuanto a juego de azar, y como pueden ser los EA Sports, en cuanto a videojuegos.

El continuo aumento experimentado en la última década por la industria de las apuestas en España subraya la urgencia de alertar sobre una situación que requiere regulación y disminución. El fenómeno del juego se ha asentado como una alternativa de ocio, sobre todo para la juventud, y gracias a la publicidad y a las estrategias de marketing se ha configurado como una actividad socialmente aceptada. Es de gran importancia que la sociedad tome conciencia de la realidad de las conductas de juego que están surgiendo como resultado de la falta de control y de una legislación restrictiva en un entorno en constante expansión.

Quizás nos sintamos atraídos por el juego de azar debido a las potenciales ganancias materiales que promete y a las necesidades que podríamos satisfacer con esos premios. Indudablemente, el dinero desempeña un papel crucial en el juego de azar, ya que sin él simplemente no existiría. Sin embargo, aunque el incentivo financiero es fundamental, no puede explicar por sí solo la razón detrás de nuestras apuestas. Después de todo, en una única apuesta, en la mayoría de los casos, es más probable perder que ganar, un hecho que no mejora en el largo plazo. (Navas y Perales, 2021)

El juego de azar ha sido una actividad arraigada en la historia humana, con un atractivo que trasciende fronteras culturales y temporales. Sin embargo, en la actualidad, el exceso y la compulsión en el juego se han convertido en preocupaciones importantes para la salud pública y el bienestar individual. Esta problemática, conocida como juego patológico de azar, se caracteriza por un impulso incontrolable de apostar, lo cual puede tener consecuencias devastadoras para la vida personal, social y económica de quienes lo padecen.

El azar ha desempeñado un papel fundamental en nuestras culturas a lo largo de la historia. En la Antigua Roma, el juego de azar era una práctica común y extendida. La expresión latina "Alea iacta est" refleja esta realidad, siendo "Alea" un juego de dados que también hacía alusión a los juegos de azar en general; expresión que hoy en día se sigue usando con el significado de "la suerte está echada", conservando su sentido de juego de azar en la traducción al inglés como "the die is cast" (el dado ha sido arrojado).

Los registros de actividades relacionadas con el juego de azar se remontan a tiempos inmemoriales y han sido descubiertos incluso en civilizaciones que no tuvieron contacto directo entre sí, como por

ejemplo las apuestas en peleas de gallos en el valle del Indo unos 2000 años antes de Cristo, y en la América precolombina se realizaban apuestas en lo que hoy llamamos juegos de mesa. Este fenómeno sugiere que el componente del juego de azar podría estar arraigado en el mismo concepto de civilización. (Navas y Perales, 2021)

“La búsqueda de excitación y el ataque al aburrimiento han estado a la base del juego en todos los tiempos.” (Domínguez et al, 2007)

En el año 2013, la Asociación Psiquiátrica Americana publicó el Manual de Diagnóstico Psiquiátrico, herramienta utilizada por profesionales de la salud mental para clasificar y diagnosticar trastornos mentales, se incluyó el trastorno por juego patológico en su apartado *Trastornos no relacionados con sustancias*. Se incluye el juego patológico, ya que evidencia la demostración de que los comportamientos de juego activan sistemas de recompensa similares a los activados por las drogas, ya que generan algunos síntomas conductuales parecidos a los trastornos vinculados al consumo de sustancias. (DSM-5, APA, 2013)

El juego patológico de azar, es un desafío complejo y multifacético que afecta a individuos, familias y comunidades en todo el mundo. Su origen se encuentra en una combinación única de factores biológicos, psicológicos y sociales que interactúan entre sí en cada caso. Para abordar este problema es necesario comprender a fondo sus causas, manifestaciones y consecuencias; desde la implementación de políticas relacionadas con el juego hasta la provisión de servicios de salud mental.

Además, la publicidad juega un papel en la ampliación de esta problemática, ya que de manera constante se encuentran atractivos anuncios en distintos medios de comunicación como televisión, radio, internet, entre otros. En gran medida, estas campañas publicitarias están protagonizadas por personas famosas y de alto poder adquisitivo.

En este contexto, este trabajo busca explorar detalladamente el fenómeno del juego patológico analizando sus dimensiones desde perspectivas teóricas, clínicas y prácticas.

“El uso del azar en el juego es considerado una diversión cuando hay un control y un gozo en el acto en sí, mientras que deja de serlo cuando implica sufrimiento y descontrol, por lo que la persona pierde su libertad de decisión.” (Bombín, 1992)

2. Conceptualización

2.1. ¿Qué es una adicción?

Según la ley romana, el término "adicción" denotaba la sumisión o rendición a un dueño, utilizándose incluso como justificación para la práctica de la esclavitud. Esta acepción resulta relevante al incidir en uno de los aspectos fundamentales de los procesos adictivos: la dependencia. (Chóliz, 2006) En este caso y siguiendo con esta definición, el dueño haría referencia a la sustancia o

conducta que provoca la adicción, como puede ser el alcohol, las drogas, en este caso, el juego de azar; ya que se convierte en un elemento necesario para vivir y conseguir alcanzar el estado de bienestar, ya sea físico o mental.

El juego de azar es un tipo de adicción sin sustancia, también llamadas adicciones comportamentales, por lo que es importante dejar claro qué es una adicción, y a su vez, una adicción comportamental (o conductual).

En cualquier forma de dependencia, la persona ve anulada su voluntad y capacidad para controlar el comportamiento adictivo (CA), a pesar de las consecuencias perjudiciales evidentes. Quienes se ven afectados por esta situación centran toda su vida en la búsqueda del CA, descuidando seriamente e incluso abandonando otras áreas fundamentales de su vida, como relaciones familiares, laborales, amistades, entre otras. Este enfoque conduce a una disminución significativa en aspectos cognitivos, afectivos y relacionales, sumergiéndolo al individuo en un estado constante de necesidad que solo se satisface a través del CA, el cual ocupa un lugar prioritario incluso por encima de sus necesidades vitales.

Por lo tanto, las adicciones comportamentales son aquellas que podrían considerarse hábitos, ya que no requiere de la ingesta de una sustancia, capaces de brindar placer, alivio o ambas sensaciones, y que, a través de la repetición, evolucionan generando dependencia física y/o psicológica, afectando aspectos psíquicos, relacionales y sociales. (FEMP, s.f.)

“Las adicciones representan una de las formas más absurdas de atentado contra la libertad personal”
(Chóliz, 2006)

2.2. ¿Qué es el juego de azar?

Azar es una palabra árabe (“al-azar”) que significa “dado”, lo cual da cuenta de la relación entre el concepto de probabilidad y la actividad del juego de apuestas.

Por lo tanto, los juegos de azar son aquellos en los que la probabilidad de ganar o perder se ve decisivamente influenciada por factores aleatorios, de manera que no se basan únicamente en la destreza o habilidad del jugador. (García Ruiz, Buil, & Solé Moratilla, 2015).

2.2.1. Tipos de juegos de azar

Legalizados en España (Domínguez et al., 2007)

- Juegos de casino
- Bingos
- Apuestas deportivas (quinielas de fútbol, quiniela hípica, apuestas en las carreras de galgos)
- Loterías (nacional, primitiva, bonoloto, loterías rápidas e instantáneas) y cupones (cupón de la once, cuponazo, rasca y gana)
- Juegos de cartas (ej. Póker) y dados de tipo privado y con apuestas por medio.
- Máquinas recreativas y juegos mecánicos con posibilidad de ganar dinero (máquinas tragaperras)

- Concursos con premios en la prensa, radio, o televisión; concursos de alimentación y otros.

En la historia de España, cabe resaltar la instauración de la Lotería por las Cortes de Cádiz en 1811, la cual ha perdurado hasta hoy como la Lotería Nacional desde 1937. En los años 1938 y 1939, se establece y regula el cupón de la ONCE, una entidad privada sujeta al control y tutela de las autoridades públicas. En 1946, surgen las Quinielas Futbolísticas. Estos tres juegos fueron, durante mucho tiempo, los únicos legalmente permitidos en España hasta 1977, año en que se produce un cambio significativo al legalizar otros tipos de juegos como casinos, bingos y máquinas recreativas con premio.

Junto a estos juegos, que simplemente no tenían existencia legal pero sí operaban en la práctica, la oferta de loterías se amplía con la introducción de la Lotería Primitiva en 1986 y una variante de esta, la Bonoloto, en 1988. En 1991, se presenta una nueva versión de la Lotería Nacional: la Lotería del Horóscopo.

2.2.2. Clasificación de los juegos de azar

Irurita et al. (1994) establecen dos clasificaciones de los juegos de azar:

1) Juego activo y juego pasivo:

El juego activo es aquel que demanda ciertos conocimientos, habilidades o destrezas, reales o imaginarias, por parte de quienes participan. Incluye también aquellos juegos que fomentan la creencia de "poseer un sistema" o, al menos, que quienes juegan "piensan" tener una "estrategia" mediante la cual pueden obtener el premio. La relevancia no tanto recae en el "juego en sí", sino en las connotaciones o supersticiones que se le atribuyen y son aceptadas por los jugadores. Este tipo de juego los involucra de manera más profunda, exigiéndoles más, lo que contribuye a su mayor adictividad. (p.e. apuestas deportivas, juegos de casino, quinielas, etc.)

En cambio, el juego pasivo se basa únicamente en la suerte y que, de manera inequívoca, no requiere ninguna acción, conocimientos o habilidades por parte del jugador, aparte de depender de la fortuna para acceder al premio (p.e. loterías, bingo, máquinas tragaperras, etc.) En el caso del bingo y las máquinas tragaperras, aunque son realmente pasivos, se destacan por la abundancia de creencias mágicas relacionadas con "sistemas" y supersticiones sobre las máquinas, quienes cantan las bolas, la hora del juego y las actividades asociadas.

2) Juego discontinuo y juego continuo:

En las modalidades de juego discontinuo, las secuencias de apuestas, juego y resultados se extienden a lo largo de horas o días. Por otro lado, las modalidades continuas engloban actividades como las máquinas tragaperras, las apuestas y la mayoría de los juegos de casino. La dinámica entre las sesiones de modalidades continuas puede ser la principal fuente de pérdida de control.

2.2.3. Características

Según (Chóliz, 2006) Encontramos una serie de características dentro del juego de azar que pueden repercutir de una manera concreta en diferentes ámbitos.

- a. Son azarosos, es decir, los resultados no dependen de estrategias ni habilidades del jugador, no son controlables. Esta característica los distingue de la mayoría de los juegos, donde la práctica, la habilidad personal o el desarrollo de técnicas favorecen la obtención de buenos resultados.
- b. Se rigen por las leyes de la probabilidad. No solo son eventos incontrolables, sino que también tienden a ser impredecibles, ya que, en muchos casos, los eventos se desarrollan siguiendo leyes de probabilidad que se cumplen según la ley de los grandes números (si se realiza de manera repetida una misma prueba, como girar la ruleta, la frecuencia con la que ocurrirá un evento específico, como que aparezca el número 3 en negro, tiende a estabilizarse en una constante. Esta constante, a su vez, representa la probabilidad de que dicho evento se materialice (Roldán, 2021)).
- c. Involucran apuestas de dinero o bienes valiosos. El éxito o el fracaso resultan en ganancias o pérdidas monetarias, siendo el dinero uno de los refuerzos más significativos. Por lo que estas actividades poseen un fuerte valor motivacional debido a la posibilidad de ganar.
- d. Están diseñados y desarrollados con un propósito exclusivamente recaudatorio. A pesar de que las estrategias publicitarias y de marketing puedan ocultar este propósito y presentarse de manera amigable para los potenciales jugadores, cuanto más se juega, mayor es la probabilidad de perder.

Los juegos de azar tienen ciertas características específicas que pueden ser peligrosamente adictivas, tales como la probabilidad real, aunque mínima, de ganar; la obtención inmediata de resultados; la rapidez de las apuestas; las creencias erróneas asociadas al juego; la facilidad de participación; la cultura de juego arraigada en nuestra sociedad; y las estrategias de promoción y publicidad presentes en nuestro país. (UPCCA, s.f.)

En ciertos tipos de juegos de azar, como loterías, bingo y la mayoría de las máquinas tragaperras, los resultados son aleatorios e impredecibles. Por otro lado, existen otros juegos de azar, como las apuestas deportivas, donde el empleo de habilidades y conocimientos puede conferir una ventaja sobre otros jugadores, proporcionando así cierto grado de previsibilidad en los resultados. (Griffiths, 2009)

Además, quienes participan suelen apostar dinero o bienes valiosos. El juego de azar tiene una dimensión económica que se refiere a correr el riesgo -eso significa apostar- de ganar o perder en función del resultado. El éxito o fracaso posible supone un potente valor motivacional. El término juego online incluye exclusivamente los juegos de azar online en los que concurren el azar y el riesgo económico, a los se accede mediante una plataforma operativa en Internet.

2.3. ¿Qué es el juego patológico o ludopatía?

El concepto utilizado para referir la relación excesiva del ser humano con el juego ha pasado por una serie de etapas, en las que se ha ido transformando progresivamente. Históricamente, el juego era considerado una debilidad moral, propia de personas con poca fuerza de voluntad o viciosas, sujetos que no tenían consideración con el sufrimiento que su conducta provocaba. (Domínguez et al., 2007)

El juego patológico es la adicción al juego de azar, una forma de adicción psicológica. La adicción comportamental más distintiva y, sin lugar a dudas, la que conlleva las consecuencias más graves (Chóliz, 2006). Por lo tanto, el juego patológico se define como una enfermedad marcada por la incapacidad crónica y progresiva para resistir los impulsos de participar en juegos de apuestas con dinero. Es importante destacar que no todas las personas que participan en juegos de azar desarrollan una adicción al juego. (CEAPA, 2019)

En situaciones extremas, el jugador puede perder sumas significativas de dinero, llegando incluso a la ruina económica tanto para él como para su familia. Su existencia se ve envuelta completamente por el juego, adentrado en una espiral trágica de la cual le resulta muy difícil salir.

Hasta 1975 no se empieza a estudiar la ludopatía como enfermedad, y en 1979, Morán la define como Juego Patológico. (Domínguez et al., 2007)

La conducta problemática en el juego se manifiesta cuando se participa de una manera que genera dificultades personales, familiares, legales, económicas u otros inconvenientes tanto para el jugador como para las personas cercanas a él. Esta problemática puede agravarse con el tiempo, y las complicaciones asociadas al juego pueden variar desde situaciones leves hasta casos severos.

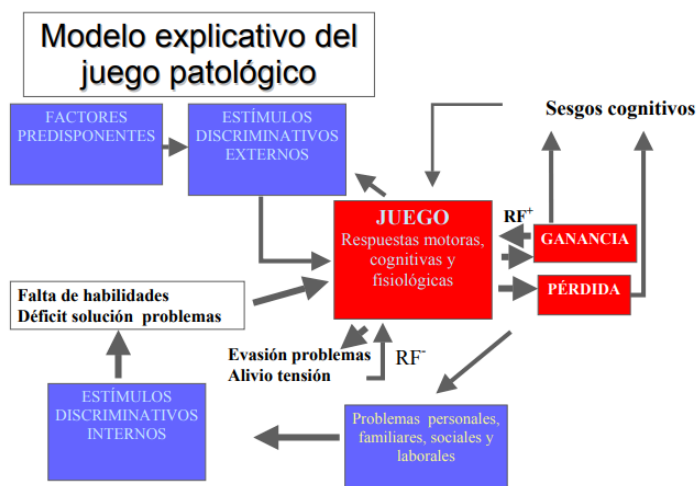
Cuando las personas experimentan dificultades, algunas de las señales que se pueden observar es que encuentran gran satisfacción en participar, afirman que el juego les proporciona una sensación de "desconexión" total, experimentan irritación al intentar detenerse y recurren al juego como una forma de recuperación. Este patrón se refleja en una mayor participación a pesar de sufrir pérdidas económicas y la consiguiente pérdida de la confianza de su entorno. En general, aquellos con dificultades en el juego tienden a destinar una parte significativa de sus ingresos a esta actividad. (PiDCA, 2008-2012)

Ciertos jugadores tienden a creer que eventualmente llegarán a experimentar una victoria, aunque esto probablemente no sea el caso. El juego se fundamenta en probabilidades o la aleatoriedad. Si se tiene una probabilidad del 50-50 para ganar un juego, no importa cuántas veces se haya ganado o perdido en el pasado. En la próxima ocasión en la que participe, las probabilidades de ganar seguirán siendo del 50-50.

Estas personas suelen sostener la creencia de que elementos como la "suerte" pueden influir en sus posibilidades de victoria. Por ejemplo, algunos individuos que participan en máquinas tragaperras creen que jugar en una máquina específica durante un periodo prolongado podría favorecer sus probabilidades de ganar. No obstante, estas prácticas no tienen ningún impacto real en la probabilidad de obtener una victoria.

También sostienen la creencia de haber hallado una forma de superar al sistema o de tener la destreza para vencer las probabilidades. Es poco probable que haya vencido las probabilidades a su favor o que haya influido significativamente en ellas. El juego es, por naturaleza, un ejercicio de azar, donde el resultado es siempre desconocido y no hay manera de que un jugador pueda modificar las probabilidades del juego.

Figura 2. Modelo Explicativo del Juego Patológico de Azar



Fuente: Chóliz, M. (2006). *Adicción al juego de azar*.

En el DSM-5 se proporciona una serie de criterios diagnósticos que se cumplen cuando se establece un diagnóstico de manera precisa del trastorno de juego patológico:

- “a) Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:
1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
 2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
 3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
 4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
 5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
 6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
 7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
 8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.

9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

b) Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

Especificar si:

- Episódico: Cumple los criterios diagnósticos en más de una ocasión, si bien los síntomas se apaciguan durante varios meses por lo menos entre periodos de juego patológico.
- Persistente: Experimenta síntomas continuamente, cumple los criterios diagnósticos durante varios años.

Especificar si:

- En remisión inicial: Tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un mínimo de 3 meses, pero sin llegar a 12 meses.
- En remisión continuada: Tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un periodo de doce meses o más.

Especificar la gravedad actual:

- Leve: Cumple 4–5 criterios.
- Moderado: Cumple 6–7 criterios.
- Grave: Cumple 8–9 criterios.” (DSM-5, APA, 2013, pp. 316-317)

2.4. Modalidades de juego

El juego de azar se puede dividir según su titularidad:

- Públicos: administrados directamente por el Estado o por terceros debidamente autorizados y sujetos a condiciones específicas y una supervisión rigurosa. Aunque todos los juegos se fundamentan en la fiabilidad, confianza y seguridad, estos en particular necesitan de una entidad superior que garantice una protección especial para los participantes. (IPOLGOB, 2010)
- Privados: los organizan los distintos operadores privados con licencia, la cual otorga la Dirección General de Organización del Juego. Estas licencias habilitan para el ejercicio de juegos de apuestas, concursos y otros juegos (Póquer, bingo, ruleta, Black Jack, juegos complementarios, Punto y Banca y máquinas de azar). (DGOJ, 2020)

y según su formato:

- Presenciales: la persona acude de forma física a un establecimiento de juego. Las Comunidades Autónomas se encargan de él.
- Online: todos aquellos servicios que impliquen apuestas de valor monetario en juegos de azar, incluidas loterías y apuestas, y que se presten a distancia, por medios electrónicos y a solicitud del propio destinatario de los servicios. Destacan las apuestas, por ser el segmento en el que más personas juegan, y el casino. (DGOJ, 2018) Desde 2011, con la Ley de Regulación del Juego, es el Estado quien regula y controla el juego online y las loterías, y las CCAA el de ámbito autonómico. (DGOJ, 2020)

Los problemas relacionados con el juego no aparecen de repente, sino que evolucionan y se agravan con el tiempo. A través de las diversas formas de interacción que las personas mantienen con los juegos de azar, es posible distinguir diferentes etapas en el camino, desde el juego ocasional, de

carácter recreativo, que practica la mayoría de los jugadores, hasta los problemas de adicción al juego, también conocidos como ludopatía o juego patológico: (UPCCA, s.f.)

1. Abstinencia: no se participa en juegos de azar.
2. Juego ocasional/recreativo: individuos que juegan de manera ocasional con el propósito de diversión y sin experimentar consecuencias negativas asociadas.
3. Juego de riesgo: participación regular en el juego que manifiesta algún efecto negativo asociado.
4. Juego problemático: participación en el juego que conlleva numerosas consecuencias negativas en diversos aspectos de la vida.
5. Juego patológico/ludopatía: junto a las graves consecuencias adversas derivadas del juego, se presenta una incapacidad para controlar el impulso de jugar, a pesar del daño causado tanto a la persona como a su entorno.

2.5. ¿Qué son las apuestas deportivas?

Una apuesta es un acto de juego en el que una persona coloca una cantidad de dinero o bienes de valor en un evento de resultado incierto, con la expectativa de obtener ganancias si la predicción resulta correcta. Las apuestas pueden involucrar diversos contextos, como deportes, juegos de azar, eventos culturales, entre otros, y suelen basarse en la probabilidad o el azar. Las apuestas deportivas concretamente, implica esta actividad en base a un resultado de un evento deportivo.

Entendemos juegos de azar con apuestas aquéllos en los que la posibilidad de ganar o perder está condicionada de forma decisiva por el azar, de modo que no dependen exclusivamente de la habilidad del jugador (Buil, García y Solé, 2015).

Por lo que, las apuestas deportivas son “el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos, incluidos en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones por el operador de juego”. (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego)

Lo característico de este tipo de apuestas es que el uso de habilidades y conocimientos puede dar una ventaja sobre otros jugadores, de forma que aquí sí que habría una cierta previsibilidad en los resultados (Griffiths, 2009), aunque nunca dependiendo solamente de ello, sino que también entra la posibilidad de ganar o perder condicionada de forma decisiva por el azar, ya que nunca se sabe a ciencia cierta cuál va a ser el resultado.

Aquí es donde entra la falacia de la maestría (Navas y Perales, 2021), en el contexto de las apuestas deportivas, se refiere a la creencia equivocada de que alguien tiene un conocimiento o habilidad excepcional para predecir resultados deportivos debido a su historial de éxitos pasados. Esta falacia se basa en la suposición de que, porque una persona ha acertado en sus predicciones en el pasado, tiene un nivel extraordinario de maestría o habilidad en la predicción de resultados deportivos. En realidad, los eventos deportivos, especialmente aquellos que involucran competiciones profesionales, son inciertos y afectados por numerosos factores impredecibles. La falacia de la

maestría surge cuando se atribuyen aciertos pasados a la habilidad, en lugar de reconocer el papel significativo del azar en las predicciones deportivas.

Poder apostar en tiempo real a cualquier tipo de evento que ocurra (p.e. siguiente saque de esquina en un partido de fútbol) y hacerlo de manera combinada (además de explotar nuestra limitada capacidad para el cálculo probabilístico) también aumenta la ilusión de control. Este tipo de artificios contribuyen a que los/as jugadores/as sobreestiman su probabilidad de ganar. (Navas y Perales, 2021)

Las apuestas deportivas y el póquer se dirigen principalmente a hombres, tanto adolescentes, jóvenes y adultos; aunque principalmente a los más jóvenes, lo que se asocia con ciertos valores muy vinculados socialmente a la masculinidad, como el éxito, la intuición, el dinamismo, la competición y la amistad.

2.6. Tipo de jugador

(Instituto Nacional de Juegos y Sorteos, s.f.)

Existen distintos perfiles de jugadores (4), cada uno con características específicas.

- El Jugador Social participa en juegos de azar con el único propósito de disfrutar de un rato ameno, ajustando la cantidad de dinero según sus capacidades económicas y siendo consciente de que las pérdidas no afectarán significativamente a su economía. Por lo general, comparte estas experiencias con personas conocidas, y el tiempo dedicado al juego no interfiere con otras actividades. Tiene la habilidad de parar de jugar cuando lo decide, sin experimentar sentimientos de culpa, y su participación no genera problemas en su entorno cotidiano.
- El Jugador Profesional, participa en juegos de azar con el objetivo exclusivo de ganar dinero, manteniendo un enfoque analítico eligiendo cuidadosamente los juegos después de un análisis previo que indica una alta probabilidad de éxito, y evitando dejarse llevar por las emociones.
- El Jugador Problema invierte en juegos de azar cantidades inicialmente destinadas para otros fines, apostando sumas de dinero considerables que afectan su economía y la de su familia, con un control limitado sobre el momento de dejar de jugar, lo que lo expone a convertirse en un jugador patológico.
- El Jugador Patológico carece de control sobre el impulso y la necesidad de jugar, experimentando una creciente excitación y tensión antes del juego, y placer o alivio durante el juego. Tales comportamientos generan alteraciones progresivas en diversas áreas de su vida, pudiendo recurrir a mentiras o a cometer delitos, como el robo, el fraude o la falsificación, para obtener dinero y seguir apostando.

2.7. Contexto actual

El juego patológico de azar en personas deportistas ha ganado repercusión en los últimos años debido a múltiples factores. Hoy en día, el aumento de la disponibilidad y accesibilidad a las apuestas deportivas a través de aplicaciones y plataformas en línea ha propiciado un mayor riesgo en el desarrollo de problemas de juego en esta población.

Los deportistas, especialmente aquellos que compiten de manera profesional, pueden estar expuestos a una serie de factores de riesgo que desembocarían en el juego patológico; presión por ganar, estrés competitivo, acceso a grandes sumas de dinero (en el caso de los jugadores profesionales), horarios desajustados o falta de estructura, etc.

Muchas veces los deportistas, al tener tan fácil acceso a las apuestas, y al ser ellos mismos propios partícipes del deporte para el que juegan dinero, consideran que tienen un conocimiento mayor del tema, ya que además de practicar el propio deporte visualizan la mayoría de partidos posibles, obteniendo información que a lo mejor otras personas no obtendrían. Esto supone un hándicap para los propios deportistas ya que realmente, el juego de azar como su propio nombre indica, es un juego de azar, y por mucho que se indague, se mejore, se obtenga resultados, se juegue al propio deporte, no existe a ciencia cierta la manera exacta de obtener beneficios de manera continuada y positiva.

Además, el juego patológico de azar entre deportistas puede estar relacionado con otros problemas, como por ejemplo el abuso de sustancias, la depresión, la ansiedad, lo que dificulta más la problemática y hace que sea indispensable abordar este problema. Actualmente las organizaciones deportivas y las autoridades reguladoras convenientes, están comenzando a tomar medidas, implementando políticas de prevención y tratamiento, así como regulando y gestionando los recursos de apoyo a deportistas que puedan verse afectados por el juego patológico.

2.8.1. Revisión de estudios

Las apuestas deportivas están ligadas al deporte de competición, estableciendo una relación cada vez más interdependiente. A lo largo de su evolución, el deporte ha dado lugar a una amplia práctica de apuestas que ha generado beneficios directos e indirectos, pero también ha introducido ciertos riesgos. (Pérez y Rodríguez, 2023)

Se ofrece a los espectadores la oportunidad de apostar dinero por el resultado final de un evento deportivo, dándoles la oportunidad, de alguna manera, de participar dentro del juego haciéndolo más emocionante y, a su vez, elevando el interés en el deporte. Es por esto que las apuestas intensifican la pasión, la cual ya viene arraigada a la sociedad, hacia el deporte, convirtiéndose en una actividad de ocio muy popular. Además, representan una vía de financiamiento crucial para el deporte profesional a través del patrocinio, promoción y publicidad.

Como mencionan Pérez y Rodríguez (2023), las apuestas deportivas presentan ciertos riesgos, ya no solo para el ámbito deportivo, sino también para la sociedad en general. Esto se debe a la alta liquidez que se encuentra dentro de este gran mercado, lo que también puede conllevar el peligro de que algunas personas tengan la intención de manipular los resultados de los eventos deportivos, lo que lleva a la desconfianza de los participantes y, a su vez, a comprometer la integridad del deporte. Poniendo la visión en el ámbito de salud y bienestar de la sociedad, otro de los peligros que existen

es el riesgo a que las personas desarrollen problemas de juego y todo lo que esto conlleva (pérdida económica, bajo rendimiento, problemas sociales, etc.).

A continuación, se va a ofrecer una visión general de la situación actual del mercado de las apuestas deportivas en España, a través de los avances tecnológicos y los efectos de la pasada pandemia del año 2020, como han influenciado y se ha transformado esta industria, teniendo en cuenta beneficios y riesgos para el deporte tras la realización de estas actividades.

Durante un largo período de tiempo, las apuestas deportivas legales en España estuvieron limitadas a poder predecir los resultados de los partidos de fútbol profesional mediante la Quiniela. Desde su introducción en el año 1946, la Quiniela desempeñó un papel significativo en la industria del juego en España, aunque en la actualidad experimenta un declive. El monopolio de La quiniela perduró durante cerca de cincuenta años. (Pérez y Rodríguez, 2023)

En el año 2008, algunos operadores de apuestas deportivas consiguieron las primeras licencias para operar en dos comunidades autónomas, y posteriormente se adoptó a otras comunidades, lo que hizo que el mercado de las apuestas deportivas se convirtiera en un mercado más competitivo. (Pérez y Rodríguez, 2023)

En 2011, el Gobierno español inició el proceso de regulación y legalización de las apuestas deportivas en todas sus modalidades, incluido el juego en línea. A finales de 2019, España contaba con 79 operadores debidamente licenciados para operar a nivel nacional. Aunque la oferta era extensa, el mercado estaba mayormente dominado por operadores internacionales como Bet365, William Hill, Bwin, 888poker, PokerStars, Partypoker, Winamax, entre otros. Además, destacan casas de apuestas nacionales como Codere, Kiroibet, Luckia, Reta, Sportium y Versus. En 2020, el sector de apuestas deportivas en línea registró ingresos brutos de 851 millones de euros, con una tasa de crecimiento del 13,7% con respecto al año anterior, alcanzando máximos históricos en términos de jugadores activos, depósitos y gastos en marketing y publicidad. (Pérez y Rodríguez, 2023)

En la actualidad, el sector español de las apuestas deportivas se compone de operadores privados que proporcionan productos de apuestas con cuotas fijas, tanto en línea como presencialmente, junto con la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE), encargada de las “apuestas deportivas mutuas” (artículo 2. Reglamento de apuestas mutuas: *“las que consisten en la venta de boletos de valor fijo, sea en la forma simple o combinada y en el reparto de los fondos acumulados entre los apostadores que acierten el tipo de apuestas respectiva, previa deducción del descuento que establezca la ley”*). Este mercado se encuentra sujeto a regulación y supervisión por parte de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

Según el Anuario del juego en España 2022 (Gómez, 2022), en el año 2021 el mercado de apuestas presenciales en España registró un valor superior a los 1.590 millones de euros en cantidades apostadas. Aunque esta cifra refleja una disminución general de aproximadamente el 4,6% en comparación con 2017, muestra un incremento del 25% con respecto al año anterior, 2020. Se destaca que las apuestas deportivas a cuotas fijas representan más del 90% de la actividad en esta industria. En el ámbito online, durante 2021, las apuestas deportivas en plataformas web, reguladas por la Ley 13/2011, ascendieron a 814,8 millones de euros.

“Actualmente, las apuestas deportivas son de fácil acceso, están normalizadas y contienen muchas características atractivas para los apostadores deportivos. La psicoeducación sobre los riesgos potenciales de las apuestas deportivas y el fomento de estrategias de juego responsable podrían ayudar a disminuir los comportamientos riesgosos en las apuestas deportivas, aunque se deben explorar adaptaciones interculturales.” (Etuk et al., 2022)

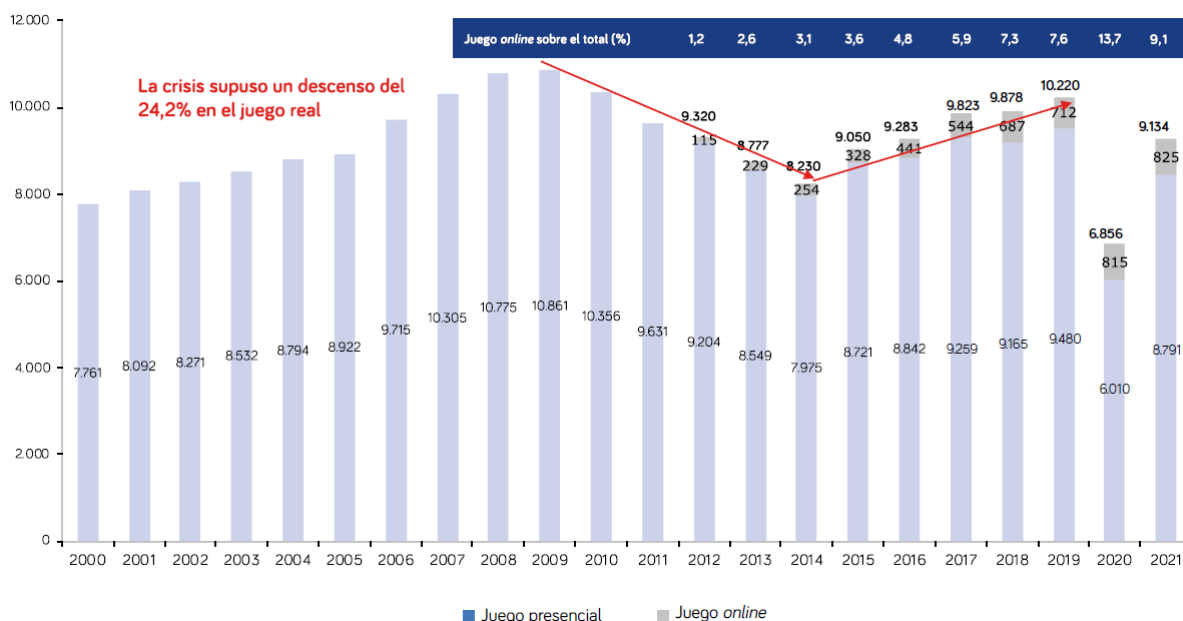
En cuanto a los desarrollos tecnológicos del mercado de las apuestas deportivas en España, desde los años 2000, la actividad de apuestas deportivas ha experimentado un crecimiento exponencial, impulsado por los avances en la tecnología online. Ha posibilitado innovaciones en los productos de apuestas al ofrecer la oportunidad de realizar apuestas en tiempo real, dependiendo de la rápida transmisión de información desde el evento deportivo hasta los apostantes; lo que ha permitido a las casas de apuestas ofrecer opciones de apuestas durante el desarrollo de los eventos deportivos, en lugar de limitarse a los momentos previos del inicio. Actualmente, una proporción significativa y en constante crecimiento de las apuestas se lleva a cabo durante el evento, en lugar de antes. (Pérez y Rodríguez, 2023)

La rapidez en la comunicación actual posibilita que los datos de un evento deportivo (ej. cada gol en un partido de fútbol) se transmitan en tiempo real. Esto permite ajustar automáticamente las cuotas en función de la acción en el evento deportivo. El hecho de apostar para un evento deportivo va ligado, generalmente, al consumo del mismo, lo que intensifica la relación complementaria entre las apuestas deportivas y el consumo de deporte.

En el año 2020, tras la pandemia causada por la enfermedad COVID-19, se implantaron unas medidas de seguridad para evitar la propagación del virus, como cuarentenas, cierres de territorios, prohibición de eventos, etc. Esto provocó que muchos eventos deportivos fueran cancelados, por lo que la industria de las apuestas deportivas se vio afectada al disminuir el número de eventos, por lo que no había opción de realizar apuestas deportivas, y a su vez, se redujo la demanda de las mismas.

La interrupción de eventos deportivos y el cierre de establecimientos de juego hicieron que se crearan debates dentro de este mercado sobre posibles alternativas, como la transición hacia casinos en línea o el crecimiento de los deportes electrónicos (eSports). A nivel mundial, los estudios actuales indican una disminución general en la frecuencia y gastos en juegos, especialmente en apuestas deportivas, como resultado de las restricciones nombradas anteriormente. En cambio, en la actualidad, ya subsanada la pandemia, la información que se tiene es que los mercados han regresado a sus niveles previos a esta. (Pérez y Rodríguez, 2023)

Figura 4: Juego real desde los 2000 hasta la actualidad



Fuente: Gómez, J.A. (2022). *Anuario del juego en España 2022, CEJUEGO*. Recuperado de <https://cejuego.com/wp-content/uploads/2022/11/Anuario-del-Juego-2022.pdf>

2.8.2. Revisión de programas preventivos existentes

Mediante este apartado se va a realizar una revisión bibliográfica de los diferentes programas de prevención más actuales para prevenir el juego patológico.

Se han encontrado 5 programas existentes que se centran en la prevención del juego patológico:

Tabla 1. Revisión de programas preventivos

AUTOR Y AÑO	PROGRAMA PREVENTIVO	INTERVENCIÓN	RESULTADOS
Echeburúa, Fernández-Montalvo y Báez (2000)	Programa de prevención para recaídas en el trastorno de juego patológico. Se puso a prueba la efectividad de dos modalidades de prevención de recaídas grupal e individual, en relación con un grupo de control.	Muestra de 69 jugadores, tratados en una fase previa, mediante exposición en vivo con prevención de respuesta y control de estímulos. Una vez conseguida la abstinencia, recibían la intervención en prevención de recaídas solo los sujetos de los dos grupos experimentales.	Seguimiento de los 12 meses mostraron la superioridad de los grupos terapéuticos en relación con el grupo de control. En concreto, en este seguimiento los dos grupos terapéuticos eran homogéneos entre sí, con una tasa de éxitos del 82% en la modalidad individual y del 78% en la grupal, y significativamente superiores al grupo de control (52%).

Rafi, Ivanova, Rozental y Carlbring (2017)	Investigación a gran escala en entornos organizacionales. Políticas de empresa y sesiones informativas a 9121 personas dentro de una organización.	Un grupo recibe el tratamiento y otro es el grupo control. Primero se dota a los directivos de RRHH para crear políticas para abordar las adicciones. Después se realizan dos sesiones donde se aporta información sobre el juego patológico y la adicción.	Tras 3, 12 y 24 meses se realizan las mediciones para comprobar la efectividad. Abordó aspectos como las expectativas de la capacitación, experiencias previas y creencias sobre problemas con el juego, la comunicación difícil, aspectos apreciados de las sesiones de formación y obstáculos restantes.
Parham, Robertson, Lever, Hoover, Palmer, Lee, Willis y Prout (2018)	"Smart Choices", en cinco escuelas diferentes, para aumentar el conocimiento sobre las apuestas y sus riesgos, y desarrollar habilidades para la toma de decisiones.	Encuestas pre (15 minutos antes de empezar la primera sesión) y post tratamiento (una semana después de terminar). 3 sesiones de 45 minutos.	La mayoría de la muestra fue capaz de identificar juegos de azar, aumentó su conocimiento sobre las apuestas y los riesgos de estas conductas. Los investigadores sugirieron ajustar algunas preguntas debido a las dificultades de comprensión experimentadas por algunos estudiantes.
Lloret-Irles y Cabrera-Pero na (2019)	"¿Qué te juegas?" Centrado en variables como la intención de apostar, el riesgo y creencias erróneas.	Un grupo control y otro experimental. 3 sesiones de 50 minutos divididas en secciones de exposición, debate, dinámicas grupales, visualización y comentario de casos.	Grupo experimental: redujeron significativamente las variables por las que se realizaba este programa Grupo control: no mostró cambios
Berrios, Pérez y Pantoja (2020)	"Cubilete". Relevancia del uso de las TIC en jóvenes y el riesgo de desarrollar juego patológico.	4 sesiones de 50 minutos. 2 charlas con psicólogos y 2 actividades participativas.	Reducción en el uso de tecnologías para juegos y apuestas online. Disminución en el gasto mensual de los participantes en dispositivos móviles. Aumento de la consciencia de dependencia a aparatos electrónicos.
Navas, Martín, Vadillo, Perales y Servicio PAD (2023)	"La contrapartida" 470 estudiantes de FP de 3 institutos de Madrid.	El grupo experimental recibió la intervención propia del proyecto. (intervención combinando una metodología expositiva con una activa, pero priorizando esta segunda) El grupo control recibió una intervención basada en psicoeducación. (intervención	Los resultados obtenidos apuntan a que las dos intervenciones son igual de eficaces para modificar las variables objetivo. Es decir, aunque no se cumple la hipótesis de partida, una intervención basada en metodología activa es equivalente en su eficacia a una intervención establecida de psicoeducación. El hallazgo fundamental del estudio tiene

		<p>expositiva, mediante clase magistral, aunque favoreciendo la participación de los asistentes, usando preguntas exploratorias)</p> <p>Primero se realizó un cuestionario de 30 minutos. La intervención tenía una duración aproximada de 50 minutos. Al finalizar, se volvía a realizar una evaluación con los cuestionarios utilizados. Por último, se realizó una evaluación de seguimiento alrededor de un mes después de la intervención.</p> <p>Las preguntas del cuestionario trataban sobre la severidad del juego de azar, la actitud, distorsiones cognitivas y la intención de apostar.</p>	<p>que ver con el descenso asociado a ambas intervenciones de la conducta de apostar en términos de frecuencia con la que se apuesta, la cantidad de dinero total invertida en juegos de azar y la severidad de su uso. Son los parámetros de la variable de cambio fundamental de un programa de prevención indicada, que tiene por objetivo la reducción de esa conducta.</p>
--	--	---	---

Fuente: Elaboración propia.

Además de programas preventivos, también se realizan intervenciones preventivas en función del riesgo o vulnerabilidad, donde se distingue entre prevención universal, prevención selectiva, prevención indicada y tratamiento. Lo que fundamenta esta clasificación es la evaluación del riesgo/vulnerabilidad para desarrollar un trastorno, en lugar de centrarse en la presencia o ausencia de la enfermedad y sus síntomas.

En la guía práctica para profesionales de Navas y Perales (2021) se habla de estos tipos de prevención:

- La prevención universal se dirige a la población en general, sin importar si tienen un riesgo, y su objetivo último sería evitar o retrasar el inicio de la conducta, en este caso de apostar. Estas acciones están orientadas a grupos amplios y podrían implementarse a nivel estatal, regional, comunitario y escolar.
- La prevención selectiva se orienta hacia individuos que, debido a diversos factores biopsicosociales, pueden presentar un riesgo aumentado, de iniciar el juego y experimentar problemas relacionados con él. Aunque sus objetivos son similares a los de la prevención universal, se enfocan en poblaciones específicas. La evaluación del riesgo/vulnerabilidad se realiza no a nivel individual, sino considerando la pertenencia a un tipo de grupo. Es común que se realicen a través de intervenciones grupales, requiriendo la participación de personal con formación específica, como técnicos de prevención de adicciones.

- La prevención indicada se dirige tanto a personas que participan en apuestas, pero no cumplen los criterios para un trastorno por juego de azar, como a aquellas que están expuestas a situaciones de alto riesgo, como familias con problemas relacionados con el juego.
- Las intervenciones de tratamiento se enfocan en aquellas personas que cumplen con los criterios diagnósticos de un trastorno por juego de azar. El propósito de estas intervenciones es el de lograr la rehabilitación funcional de los pacientes en diversas áreas de sus vidas y mitigar cualquier daño que hayan podido experimentar.

Sin embargo, en el ámbito del juego de azar, existe un “área gris” entre la prevención selectiva e indicada, debido al grado de normalización que esta actividad tiene, especialmente en algunas de sus formas, como la lotería, el bingo y las cartas en reuniones familiares con pequeñas cantidades de dinero, entre otras. (Navas y Perales, 2021)

En este contexto, cuando la participación en el juego de azar es muy esporádica, tiende a clasificarse como prevención selectiva. El objetivo de estas intervenciones es reducir o evitar el aumento de esta conducta. A medida que la participación en actividades de juego aumenta, es decir, con un mayor número de episodios de juego y mayor intensidad, se vuelve más relevante la posible derivación de estas personas a programas de prevención indicada.

Figura 5: Tipos de intervenciones preventivas en función del riesgo/vulnerabilidad



Fuente: Navas, J.F. y Perales, J.C. (2021). *Guía práctica para profesionales: Prevención del trastorno por juego de azar*. Instituto de adicciones de Madrid salud.

3. Legislación Regulatoria

Incluir la legislación en un trabajo como este es fundamental ya que, gracias a la legislación se establece un marco legal de referencia en el que se definen las normas y regulaciones relacionadas

con el juego. Al analizar el juego patológico de azar en personas deportistas, es fundamental comprender cómo la legislación que existe aborda este fenómeno.

Las leyes y regulaciones relacionadas con el mundo del juego están diseñadas, supuestamente, para proteger a los jugadores, haciendo hincapié en aquellos que pueden ser más vulnerables. Además, la legislación también puede afrontar aspectos relacionados con la prevención y el tratamiento del juego patológico, como por ejemplo la financiación de programas de educación y concienciación, restricciones a la publicidad y promoción abusiva del juego, etc.

Por lo tanto, la legislación que se utilice debe ser integral y basada en la evidencia, con una responsabilidad por parte de las empresas y organizaciones relacionadas con el juego y el deporte buscando proteger los derechos de los jugadores.

3.1. Legislación a nivel estatal

Antes del año 2011 en España, no se contaba con una legislación específica que regulara las actividades de juego en línea. En su lugar, la mayoría de las empresas de apuestas operan desde el extranjero, sin una supervisión efectiva sobre los fondos de los apostantes. Esto también dificulta que los afectados pudieran buscar justicia en caso de sentirse perjudicados.

Aunque las apuestas presenciales estaban disponibles en varias comunidades autónomas bajo sus respectivos reglamentos aprobados previamente, el escenario era diferente en el ámbito de las apuestas en línea. Esta modalidad, con un flujo financiero significativamente mayor que las apuestas físicas, no tenía un control claro por parte del estado.

En este sentido, en la legislación a nivel estatal, encontramos la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación de juego. Esta, en su artículo 1, establece expresamente que “El objeto de esta Ley es la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos, sin perjuicio de lo establecido en los Estatutos de Autonomía”. (Ministerio de Hacienda, 2011).

“La Ley regula, en particular, la actividad de juego a que se refiere el párrafo anterior cuando se realice a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en la que los medios presenciales deberán tener un carácter accesorio, así como los juegos desarrollados por las entidades designadas por esta Ley para la realización de actividades sujetas a reserva, con independencia del canal de comercialización de aquéllos”. (Ministerio de Hacienda, 2011).

El artículo 2 presenta las disposiciones en torno a las actividades de juego dentro del marco de la ley. En primer lugar, se establece que están sujetas a esta ley diversas actividades de juego cuando se desarrollen a nivel nacional ya que esta legislación es a nivel nacional. Estas incluyen loterías, apuestas y otras formas de juego en las que se pongan en juego cantidades de dinero. Se destaca que estas actividades pueden implicar tanto habilidad de los jugadores como dependencia de la suerte o el azar. También se mencionan las rifas, concursos y juegos ocasionales.

Además, se subraya que están comprendidas dentro de esta ley las actividades de publicidad, promoción y patrocinio relacionadas con dichas actividades de juego.

Por otro lado, se establecen algunas exclusiones del ámbito de aplicación de la ley. Se mencionan los juegos o competiciones que se llevan a cabo por pura diversión o recreación, siempre que no impliquen transacciones económicas significativas. También se excluyen las actividades de juego realizadas a través de medios electrónicos, informáticos, o interactivos que no tengan alcance nacional.

A través de esta legislación queda claramente establecido que el objeto es la regulación y protección de aquellas personas, entidades y organizaciones que se vean involucradas en el ámbito del juego y aún más especialmente, dentro de la modalidad de juego en línea.

3.2. Legislación a nivel autonómico

En el caso de Aragón, la ley 2/2000, de 28 de junio, del juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, contiene la regulación del sector del juego y apuestas en el ámbito territorial de Aragón. Según el artículo 11 de esta ley, los principios rectores y circunstancias específicas para la ordenación del juego son los siguientes.

“El Gobierno de Aragón ordenará la actividad del juego de acuerdo con los siguientes principios:

- a) Evitar la incentivación de hábitos y conductas patológicas.
- b) Promover la protección de los menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, impidiendo su acceso a determinadas prácticas y locales de juego.
- c) Ponderar las repercusiones sociales, económicas y tributarias derivadas de la actividad del juego.
- d) Reducir, diversificar y no fomentar su hábito e impedir en su gestión actividades monopolistas.” (Ley 2/2000, de 28 de junio)

“En la ordenación de la actividad del juego se tendrán en cuenta las siguientes circunstancias:

- a) La población y extensión superficial de la localidad para la que se insten las autorizaciones, a fin de fijar el número máximo de las mismas y el de locales para la práctica del juego.
- b) El aforo mínimo, máximo o ambos de los locales e instalaciones destinadas al juego.
- c) Las zonas o lugares en los que no proceda autorizar determinados juegos.
- d) Las distancias mínimas entre locales e instalaciones dedicadas a determinadas actividades de juego”. (Ley 2/2000, de 28 de junio).

Así pues, la ley 2/2000 de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, establece un marco normativo para que sea posible una regulación y supervisión adecuada de las actividades de juego en la comunidad autónoma. Entre las disposiciones más destacadas se encuentran la definición de los tipos de juegos permitidos, las condiciones de funcionamiento con respecto a los establecimientos de juego, las medidas de protección al consumidor, la prevención de conductas adictivas, así como los requisitos para la obtención de las licencias.

Esta legislación es primordial para poder garantizar un entorno de juego seguro y transparente en Aragón dentro de lo que cabe ser el juego. Cuando se establecen requisitos estrictos para la obtención de licencias y regular el propio funcionamiento, a través de la ley 2/2000, ayuda a prevenir actividades ilegales y a su vez, protege a los consumidores de posibles fraudes por parte de entidades, operadores, etc., que no estén autorizados o se establezcan dentro del marco de la ley.

4. Justificación

El propósito principal de este trabajo es informar sobre el estado actual del sector del juego y cómo impacta en nuestra sociedad, pero ya no tanto desde lo que sería una perspectiva económica y social, que también, sino desde un punto de vista más enfocado en el ámbito del deporte, ya que entre estos dos temas hay una relación compleja y multifacética. Por un lado, las apuestas deportivas son una forma común de entretenimiento y participación para los aficionados, agregando emoción y suspense a los eventos deportivos. Sin embargo, esta relación también presenta desafíos, como el riesgo de influencia indebida, amaño de partidos y problemas de juego entre los propios deportistas.

La creciente presencia de la publicidad de juegos de azar en eventos deportivos y la accesibilidad en línea también han suscitado preocupaciones sobre el impacto en la integridad del deporte y la salud mental de los participantes. También se pretende analizar hasta qué punto el marketing y la publicidad de este sector pueden influir en este fenómeno.

Además, se busca exponer cómo evoluciona este sector y su capacidad para adaptarse a las nuevas tecnologías y normativas, destacando que el sector del juego está ganando cada vez más presencia en otros ámbitos, como es el mundo de los videojuegos.

La investigación trata sobre el trastorno del juego relacionado con los deportes y personas deportistas, lo cual es de suma importancia por varias razones que abordan tanto la salud mental de los individuos como la integridad y ética en el ámbito deportivo. Es esencial para comprender mejor esta problemática, desarrollar estrategias preventivas y terapéuticas específicas, preservar la salud mental y la integridad en el ámbito deportivo.

El impacto en la salud mental de los deportistas, los cuales se enfrentan a una presión significativa para rendir a su máximo nivel, tanto en entrenamientos como en competiciones, el juego puede convertirse en una vía de escape para lidiar con el estrés, la ansiedad y las expectativas excesivas, lo que puede llevar al desarrollo de un trastorno del mismo. Investigar esta problemática puede proporcionar información valiosa sobre los factores subyacentes que contribuyen al desarrollo del trastorno, permitiendo así el diseño de intervenciones preventivas y de tratamiento específicas para esta población.

La participación de personas deportistas en actividades de juego puede tener un impacto negativo en la integridad del deporte, ya que se puede llegar a la manipulación de resultados y el amaño de partidos, consecuencias potenciales del juego descontrolado entre deportistas, lo que socava la honestidad y la equidad en la competición. Investigar este fenómeno contribuirá a identificar

patrones, entender las motivaciones detrás de la participación en el juego, y desarrollar políticas y medidas de prevención para preservar la integridad del deporte.

En cuanto a consecuencias personales, sociales y económicas, el trastorno del juego puede tener repercusiones significativas en la vida de los deportistas, un ejemplo de las consecuencias negativas asociadas con el juego patológico son los problemas financieros, conflictos familiares y deterioro de relaciones interpersonales. La investigación en esta área puede arrojar luz sobre las dimensiones sociales y económicas del trastorno, permitiendo así la implementación de programas de apoyo y educación para prevenir y abordar estos problemas.

La investigación sobre el trastorno del juego en personas deportistas proporcionará la base necesaria para el desarrollo de políticas y programas de prevención adaptados a las necesidades específicas de esta población, como la implementación de medidas educativas, la promoción de entornos deportivos saludables y la creación de recursos de apoyo para aquellos que sean población de riesgo.

Como bien se ha dicho al inicio, además de incidir en el ámbito económico, pueden surgir problemáticas derivadas de esta en las personas deportistas. Pueden tener un impacto en la salud mental y emocional de los participantes. La presión por ganar y la ansiedad relacionada con las apuestas pueden contribuir al estrés y al deterioro del bienestar psicológico de los individuos, lo que puede afectar su desempeño deportivo y su calidad de vida en general.

En conclusión, las apuestas entre jugadores pueden tener muchas consecuencias negativas más allá de las financieras. Desde socavar la integridad del deporte hasta dañar la salud mental y emocional de los participantes, es importante reconocer y abordar los riesgos asociados con este tipo de prácticas.

5. Objetivos

5.1. Objetivo General

El objetivo general que se quiere alcanzar tras la realización de este trabajo es investigar y comprender el trastorno del juego en el contexto de los deportes y quienes los practican con el fin de identificar factores de riesgo, patrones de comportamiento, consecuencias y desarrollar estrategias de prevención y apoyo.

5.2. Objetivos Específicos

En cuanto a los objetivos específicos:

- Analizar la prevalencia del trastorno del juego en personas deportistas, realizando un cuestionario a una muestra.
- Identificar factores de riesgo específicos para el trastorno del juego en deportistas, analizando factores individuales, contextuales y relacionados con el entorno deportivo que puedan contribuir al desarrollo del trastorno del juego.

- Explorar las motivaciones y comportamientos asociados al juego patológico en personas deportistas.
- Evaluar las consecuencias del trastorno del juego en la vida personal, deportiva y social de los deportistas, analizando los impactos negativos del juego descontrolado en la salud mental, las relaciones familiares, el rendimiento deportivo y la integridad del deporte.

Al alcanzar estos objetivos, la investigación contribuirá a una comprensión más profunda del trastorno del juego en personas deportistas, proporcionando herramientas prácticas para prevenir, detectar y abordar este problema en el ámbito deportivo.

6. Metodología

En las ciencias sociales existe un amplio abanico de posibilidades para enfocar una investigación empírica. La metodología de investigación simplemente se refiere a cómo la persona que investiga diseña sistemáticamente el estudio para asegurar resultados válidos y que sean consistentes con el proyecto y objetivos del estudio.

Como bien plantea Ortega (2021) la metodología de investigación es el método que se utiliza para resolver un problema de investigación mediante la recopilación de datos utilizando diversas técnicas, proporcionando una interpretación de los datos recopilados y sacando conclusiones sobre los datos de la investigación. En esencia, la metodología de la investigación es el proyecto de una investigación o estudio.

Para realizar la investigación, se ha tenido en cuenta los datos que se deben recolectar y los que ignorar; a quien se va a acudir para realizar el trabajo y recolectar la información; los métodos de recolección y análisis de datos, y cómo se van a analizar.

La visión que se ofrece en el presente trabajo es la realización de una evaluación preordenada que parte de un marco teórico específico en el que se especifican todos los objetivos, informaciones, instrumentos, fuentes de información, técnicas de análisis etc.

En cuanto al diseño y metodología empleados en el presente estudio, se encuentra la existencia de un diseño de tipo transversal, así como una metodología transversal.

Se incide a su vez, en buscar valoraciones de las personas que se encuentran implicadas en el tema de investigación y que, por lo tanto, se partirá de la realización de una planificación que permita conducir el proceso en función de los objetivos planteados.

La finalidad de dicho estudio se ha enfocado principalmente en dos procedimientos: según el tipo de función que siguen los estudios que se realizan, es decir la manera en que inciden en la realidad que se pretende estudiar y los objetivos concretos que se plantean.

Según Vedung (1997) desde el punto de vista de los objetivos, los principales propósitos que determinan la petición de procesos evaluativos se pueden agrupar en tres grandes bloques, a saber:

- a) Comprobar si los objetivos de los programas han sido alcanzados,
- b) Recabar opiniones fundamentadas sobre la valoración que hacen del programa las personas implicadas,
- c) Obtener informaciones calificadas a partir de las cuales se pueda tomar decisiones sobre el futuro de un programa específico.

Como se ha nombrado en párrafos anteriores la función de la parte metodológica es comprobar si los objetivos de los programas son alcanzados. Ante todo, se debe tener claro que el objetivo general de este proyecto es el análisis de la problemática del juego patológico de azar enfocado en el ámbito deportivo.

6.1. La investigación cuantitativa

Para la realización de esta investigación se ha considerado fundamental la investigación cuantitativa para estudiar el juego de azar en deportistas. Gracias a esto, se va a poder ofrecer una serie de ventajas y oportunidades para comprender mejor este fenómeno. A continuación, se describen algunas razones por las cuales este enfoque se ha considerado apropiado:

- La investigación cuantitativa nos va a permitir medir con precisión diversas variables relacionadas con el juego de azar en deportistas, las cuales guardan relación con los objetivos establecidos, como la frecuencia de participación, la cantidad de dinero apostado, los patrones de juego y los resultados obtenidos.
- Mediante el uso de esta técnica estadística, se analizará la relación entre el juego de azar y variables como el rendimiento deportivo, el estado de ánimo, el nivel de estrés o la salud mental de los deportistas. Esto permite comprender mejor cómo el juego de azar puede afectar en diferentes aspectos de la vida y el desarrollo continuado de los deportistas.
- Una gran ventaja que se ha tenido en cuenta es la generalización de los resultados. A través de esta investigación de tipo cuantitativa se pueden generalizar los resultados de una muestra de deportistas a una población más amplia.

6.2. Instrumentos y Variables

La investigación cuantitativa, ya nombrada anteriormente, con la que se recopilan y analizan datos numéricos para identificar patrones, tendencias y relaciones en esta problemática del juego patológico en personas deportistas. Como instrumento, por lo tanto, se va a utilizar el cuestionario.

Por definición, un cuestionario es el método estandarizado utilizado en la recolección de datos durante investigaciones cuantitativas, especialmente aquellas que emplean metodologías de encuestas. En resumen, este instrumento permite a los científicos sociales formular una serie de preguntas para obtener información estructurada de una muestra de individuos, utilizando el análisis cuantitativo y agregado de las respuestas para describir la población a la que pertenecen y/o contrastar relaciones estadísticas entre medidas de interés. (Meneses, 2020)

Según López (1998), las características principales de las encuestas giran en torno a la flexibilidad que permite su aplicación en diversos campos disciplinarios. Facilita comparaciones objetivas entre

resultados y emplea tecnología para codificar, validar y presentar datos obtenidos, agilizando así el proceso y comprensión de los resultados.

En este caso, el instrumento utilizado para esta investigación, llamado "Análisis de las conductas de juego de azar", consta de 23 páginas y 93 preguntas. Aborda diversas preguntas relacionadas con el juego de azar en personas que practican deporte. La estructura general del cuestionario es la siguiente:

1. Introducción y consentimiento informado para participar en el estudio de investigación. Se solicita información sociodemográfica (género, edad, lugar de residencia, etc.) y también saber el tipo de deporte que practica la persona.
2. Se plantean preguntas sobre conocimiento de locales físicos de apuestas, páginas web, publicidad y prevención de las mismas.
3. Se indaga sobre la exposición a la publicidad de apuestas y la frecuencia de pensamientos sobre el juego de azar.
4. Se exploran aspectos como la recepción de bonos de bienvenida, solicitud de DNI en locales de apuestas, experiencia de apostar y gasto de cantidades significativas de dinero en apuestas.

Las variables tienen un papel fundamental en el diseño y análisis del cuestionario, ya que son los elementos clave que permiten recolectar, medir y evaluar la información de manera estructurada. En este caso, las variables utilizadas han sido:

→ **Datos sociodemográficos:**

Género, edad, lugar de residencia y el deporte practicado.

→ **Conocimiento sobre el juego:**

Diseñado para explorar el conocimiento y percepción sobre las actividades de apuestas con dinero. Se centra en diferentes aspectos relacionados con la ubicación de locales físicos dedicados a las apuestas, la familiaridad con plataformas digitales de apuestas, así como la opinión acerca de la publicidad en torno a este tema. Además, tiene el objetivo de explorar si las personas han recibido información sobre la prevención de las apuestas y cómo es percibida. Estas respuestas ayudarán a comprender mejor la prevalencia y percepción de las actividades de apuestas en nuestra sociedad, así como las posibles medidas de prevención y concienciación que podrían implementarse.

Preguntar sobre prevención, constituye un punto crucial en el análisis e investigación de este estudio, ya que proporciona una visión profunda sobre el nivel de concienciación y educación existente en torno a las prácticas responsables de juego. La prevención del juego problemático es una preocupación cada vez más relevante en muchas sociedades, y la educación y concienciación son pilares fundamentales en la mitigación de sus impactos negativos. Se busca identificar tanto las fuentes como los contenidos de la información, así como evaluar su efectividad percibida y su influencia en las actitudes y comportamientos de los participantes hacia el juego responsable.

→ **Escala IGAS:**

La escala IGAS (Improvement and Global Assessment Scale) es una medida fiable y válida para la evaluación del impacto de la publicidad, en este caso que tenga que ver con las apuestas y el juego

de azar. Se compone de una serie de niveles que van desde "Mucho peor" hasta "Mucho mejor", con varios puntos intermedios, los cuales están definidos por criterios específicos que permiten al encuestador, en este caso, evaluar el progreso de la persona y guiar las decisiones de tratamiento. Ayuda a identificar áreas de éxito y áreas que requieren atención adicional.

Esta escala consta de 9 afirmaciones:

1. Tengo más probabilidades de apostar después de ver un anuncio de juego
2. La publicidad de juego no influye en mi decisión de apostar
3. Los anuncios de juego aumentan mi interés sobre las apuestas
4. No presto atención a los anuncios de juego
5. La publicidad ha aumentado mi conocimiento sobre apps, webs o casas de apuestas
6. Los anuncios de juego me hacen pensar en la posibilidad de apostar en el futuro
7. Hago apuestas de mayor riesgo (más dinero) debido a los anuncios de apuestas
8. Por los anuncios de juego de apuestas, mi actitud hacia el juego es más positiva
9. La publicidad ha aumentado mi conocimiento sobre las opciones que existen para apostar

La persona encuestada debe responder a cada una de ellas con una de las 4 opciones que se le ofrecen:

- Muy en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- Algo de acuerdo
- Muy de acuerdo

Para poder medir y analizar los datos obtenidos sobre el impacto de la publicidad de juego, formado por 9 ítems con respuesta Likert de cuatro puntos (1=muy en desacuerdo a 4=muy de acuerdo), donde hay tres factores: participación, conciencia y conocimiento sobre opciones de apuesta. En primer lugar, hay que realizar un análisis descriptivo de los ítems: frecuencia, media y desviación típica para los ítems, así como correlaciones de Pearson entre el ítem y la puntuación total. Además, se calcula la media y las desviaciones de los factores (Gervilla, Cabrera y Lloret, 2022).

La tabla 6 muestra el porcentaje de participantes que eligieron cada una de las categorías de respuesta a los ítems del cuestionario. Además, se muestra también la correlación de cada ítem con la puntuación total (Gervilla, Cabrera y Lloret, 2022).

→ **Activos digitales:**

Los activos digitales son representaciones de valor que existen únicamente en formato digital y se aseguran mediante criptografía, es decir, una nueva forma de representar valor en el mundo digital, con aplicaciones que van desde transacciones financieras hasta la propiedad de activos digitales únicos o la participación en comunidades específicas.

La encuesta ha sido centrada en 3 tipos de activos digitales:

- Las criptomonedas son formas de dinero digital que utilizan criptografía para asegurar transacciones y controlar la creación de nuevas unidades. Las criptomonedas más conocidas incluyen Bitcoin, Ethereum, Ripple, Litecoin, entre otras. Pueden ser utilizadas como medio de intercambio, inversión o almacenamiento de valor.

- Los NFTs, o tokens no fungibles, son activos digitales únicos que representan la propiedad o autenticidad de un elemento digital específico, como imágenes, videos, música, arte digital, entre otros. Cada NFT tiene metadatos que lo hacen único, lo que significa que no se pueden intercambiar uno por otro de la misma manera que las criptomonedas.
- Los fan tokens son activos digitales emitidos por equipos deportivos, artistas, marcas u otras entidades para permitir a los fanáticos participar en actividades relacionadas con la comunidad, como votaciones, acceso a contenido exclusivo o experiencias VIP.

La inclusión de activos digitales en el cuestionario sobre juegos de azar centrados en apuestas deportivas se debe al interés que pueden tener algunas personas en la diversificación de activos, ya que quienes participan en apuestas deportivas también pueden estar interesados en diversificar sus inversiones y explorar activos digitales como una forma alternativa de inversión. Se pretende investigar si los apostadores deportivos también participan en la inversión en criptomonedas u otros activos digitales. Además, con el crecimiento de las plataformas de apuestas online y el uso de tecnologías digitales para facilitar transacciones financieras, podría haber una convergencia natural entre el mundo de las apuestas deportivas y los activos digitales. Algunas plataformas de apuestas deportivas podrían estar considerando la integración de activos digitales, como los fan tokens, para ofrecer a los usuarios una forma adicional de participación en sus equipos o eventos deportivos favoritos.

→ **Índice PGSI:**

El Índice PGSI (Índice de Juego Problemático y Severo) es una herramienta utilizada para medir la gravedad del juego problemático o patológico en una persona. Se basa en la autoevaluación del individuo sobre su comportamiento de juego.

El Índice PGSI, en este caso, consta de 11 preguntas diseñadas para evaluar diferentes aspectos del juego, como la frecuencia y la cantidad de tiempo dedicado al juego, las consecuencias negativas experimentadas debido al juego, la interferencia del juego en la vida diaria y los intentos de reducir o controlar el juego. Preguntas índice PGSI:

1. ¿Has entrado al menos una vez en un local físico de apuestas?
2. ¿Te han pedido que enseñaras DNI cuando accedías al local?
3. ¿Has apostado más de lo que podrías permitirte perder?
4. ¿Has tenido que apostar cantidades más grandes de dinero para obtener la misma emoción?
5. ¿Has vuelto alguna vez para tratar de recuperar el dinero perdido?
6. ¿Has pedido dinero prestado o has vendido algo para obtener dinero para apostar?
7. ¿Has sentido que podrías tener un problema con el juego?
8. ¿Sentiste que la gente criticó tus apuestas o te dijeron que tenías un problema de juego independientemente de si creías que era cierto o no?
9. ¿Apostar te ha causado problemas de salud, incluyendo una sensación de estrés o ansiedad?
10. ¿Apostar te ha causado problemas financieros para ti o para tu hogar?
11. ¿Te has sentido culpable por la forma en la que apuestas?

Para medir los resultados obtenidos en el Índice PGSI, a cada opción de respuesta se le asigna un valor, y a través de ellos se hace la suma para obtener la puntuación final.

- 0= Nunca

- 1= Casi nunca / Ocasionalmente
- 2= A menudo
- 3= Siempre

Cuanto mayor sea la puntuación, mayor será el riesgo de que el juego sea un problema:

- Puntuación de 0 = Juego sin problemas.
- Puntuación de 1 o 2 = Bajo nivel de problemas con pocas o ninguna consecuencia negativa identificada.
- Puntuación de 3 a 7 = Nivel moderado de problemas que tiene algunas consecuencias negativas.
- Puntuación de 8 o más = Problemas de juego con consecuencias negativas y una posible pérdida de control.

Se ha realizado una tabla (7) con el número de respuestas obtenido en cada pregunta y en cada opción de respuesta, y en la última columna, se han realizado las correspondientes multiplicaciones y sumas para conseguir la puntuación total final de cada pregunta. Después, se han sumado todas estas puntuaciones finales y se han dividido entre el número de personas encuestadas, dando así el resultado global del Índice PGSI para interpretar.

→ Locales de apuestas y páginas web:

Información sobre bonos de apuestas, documentación aportada, gasto de dinero, edad con la que se entra al establecimiento o aplicación por primera vez y micropagos.

En los locales de apuestas, es obligatorio enseñar un documento que te identifique, ya sea DNI, pasaporte, etc. por varias razones:

- Verificación de la edad: es necesario asegurarse de que los clientes sean mayores de edad, ya que la participación en actividades de apuestas está restringida a personas mayores de 18 años.
- Prevención del blanqueo de capitales: las leyes contra el blanqueo de dinero requieren que las casas de apuestas identifiquen a sus clientes para detectar y reportar actividades financieras sospechosas.
- Control de acceso a personas: existen listas de autoprohibición donde las personas que tienen problemas con el juego pueden registrarse para ser prohibidas de entrar en locales de apuestas. La identificación permite verificar que alguien no esté en estas listas.
- Cumplimiento de Regulaciones: las normativas del sector de apuestas imponen la obligación de identificar a los clientes para mantener un entorno de juego seguro y regulado.

→ Apuestas deportivas

→ Dinero (€)

→ Tiempo dedicado al juego (h.)

→ Cuestionario de cogniciones relacionadas con las apuestas:

Diseñado para evaluar las creencias, pensamientos y actitudes que las personas tienen en relación con las apuestas deportivas, e identificar patrones de pensamiento que podrían estar asociados con comportamientos problemáticos. El juego patológico de azar y el consumo de sustancias y algunas

actitudes están estrechamente relacionados, tanto en sus causas como en sus efectos. Ambos pueden considerarse formas de conductas adictivas que comparten varios factores de riesgo.

Las cogniciones relacionadas con las apuestas deportivas en este formulario incluir aspectos como:

1. Las apuestas deportivas son una forma de ganar dinero fácil
2. Victorias consecutivas = mayor probabilidad de ganar
3. Buen conocimiento del deporte = mejor resultado en una apuesta
4. Para estar seguro de ganar una apuesta, hay que confiar en los resultados anteriores
5. El azar no está involucrado en las apuestas deportivas, a diferencia de las máquinas tragaperras

Se habla también del registro de auto prohibición de entrada a locales de apuestas, que es una medida voluntaria que permite a las personas autoexcluirse de participar en actividades de juego y apuestas en determinados lugares. Este sistema es una herramienta importante dentro de los programas de juego responsable, ya que brinda a las personas una manera estructurada y oficial de evitar situaciones que podrían desencadenar comportamientos de juego compulsivo.

El proceso generalmente implica que la persona solicite su inclusión en el registro, firmando un acuerdo que le prohíbe la entrada a casinos, salas de apuestas, y otros establecimientos relacionados con el juego durante un período determinado, que puede variar según la jurisdicción (por ejemplo, seis meses, un año, o indefinidamente).

Características comunes de un registro de auto prohibición incluyen:

- Voluntariedad: la persona elige libremente inscribirse.
- Confidencialidad: la información personal de los inscritos se maneja de manera confidencial.
- Duración fija: el periodo de exclusión está predefinido y es obligatorio hasta que expire.
- Aplicabilidad: abarca una variedad de establecimientos de juego dentro de la jurisdicción.
- Consecuencias legales: intentar ingresar a un local de apuestas durante el período de exclusión puede llevar a sanciones, que pueden incluir multas o ser retirado del establecimiento.

6.3. Población y Muestra

La población objeto de este estudio está constituida por deportistas que participan en diversas disciplinas. Para llevar a cabo el estudio, se utiliza un enfoque de muestreo incidental, donde se selecciona una muestra representativa de diferentes deportes, niveles de competencia y géneros.

Para garantizar la validez y representatividad de los resultados obtenidos en este estudio, se lleva a cabo un cuestionario realizado por una muestra seleccionada de 150 personas que realizan deporte en su vida diaria. Esta muestra es diseñada con el objetivo de capturar una amplia gama de perspectivas y experiencias, lo que permite que los datos recopilados reflejen la diversidad presente en la población de interés.

La elección de esta cantidad de participantes se basa en criterios que aseguran que los resultados obtenidos sean generalizables a la población objetivo. Además, se implementan medidas para garantizar la representatividad de la muestra en términos de variables demográficas relevantes, como edad, género, deporte, etc.

Al emplear una muestra de 150 individuos, este cuestionario se fundamenta en una muestra representativa y suficientemente amplia, lo que fortalece la validez y fiabilidad de las conclusiones obtenidas en el marco de este estudio.

6.4. Procedimiento

Se establecen contactos con clubes deportivos y grupos para obtener acceso a la población objeto y garantizar una muestra diversa y representativa.

El método principal utilizado para recolectar datos es el cuestionario, con un diseño estructurado, que sirve para abordar aspectos relacionados con la participación en el juego de azar, como la frecuencia y modalidades de participación, percepciones sobre el juego responsable, influencias del entorno deportivo y factores motivacionales.

Los cuestionarios pueden ser enviados a un gran número de personas, lo que va a permitir recopilar de manera rápida y amplia mucha información. Al analizar estos datos se podrán identificar tendencias y patrones en el comportamiento de personas deportistas.

El cuestionario se ha administrado a través de un Google Forms enviado por correo electrónico, WhatsApp e Instagram, garantizando la confidencialidad y anonimato de los participantes en todo momento.

7. Análisis de los resultados

El análisis de datos es un componente fundamental en cualquier estudio basado en cuestionarios o encuestas. Esta parte del proceso de investigación sirve para extraer información significativa, identificar patrones, y comprender las tendencias en las respuestas recopiladas. En este apartado, se lleva a cabo un análisis exhaustivo de los datos obtenidos a través del cuestionario diseñado, con el objetivo de ofrecer una comprensión más profunda sobre los temas abordados y las percepciones de los participantes.

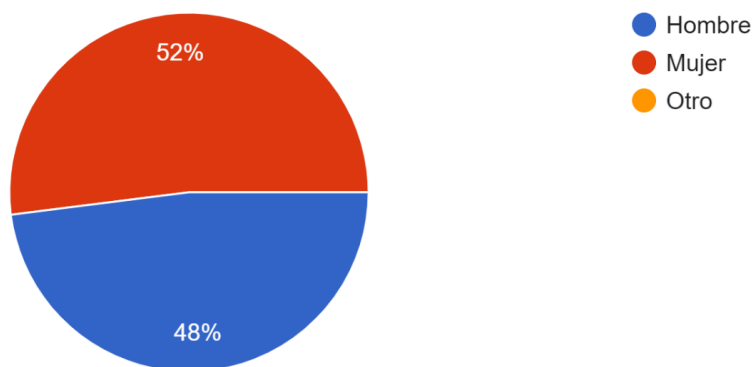
Para realizar el análisis de las respuestas obtenidas en el cuestionario, se ha dividido en secciones, las mismas en las que está dividido el cuestionario. Se organiza de manera estructurada, comenzando con una descripción de los datos sociodemográficos de los participantes, seguido por el análisis de las respuestas a cada una de las preguntas del cuestionario, dividido en secciones y escalas. Se van a utilizar tablas, gráficos y otros recursos visuales para representar los datos de manera clara y concisa, facilitando la comprensión y análisis de los mismos.

7.1. Datos sociodemográficos

La muestra, como ya se ha comentado anteriormente, está compuesta por 150 personas con el requisito de que practiquen algún tipo de deporte. En cuanto a los datos sociodemográficos de este estudio, se han analizado el género, edad, ocupación actual, lugar de residencia y el deporte que se practica.

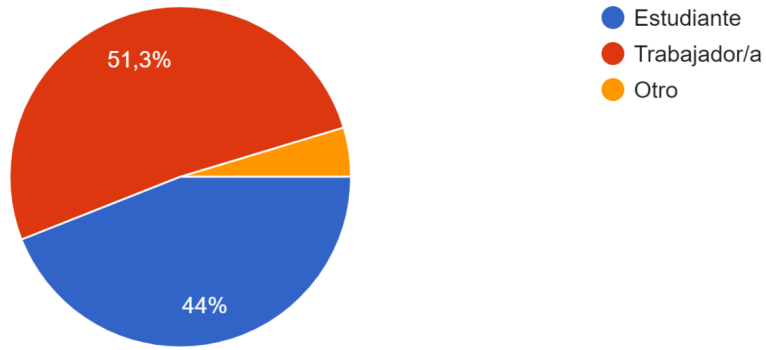
En cuanto al factor género, el estudio está compuesto por 78 mujeres y 72 hombres, lo que representan el 52% y 48% respectivamente (ver gráfico 1). La media de edad de los encuestados es de 27 años, aunque teniendo respuestas de personas con edades comprendidas entre los 16 y los 61 años; y su desviación típica es de 10 años. Sobre la ocupación de estas personas, 77 son trabajadoras, 66 estudiantes y 7 han respondido a la opción “otro”, lo que puede interpretarse como personas que ni estudian ni trabajan; estos datos han sido representados con un 51,3%, 44% y 4,7%, respectivamente (ver gráfico 2). El lugar de residencia viene, en cierta medida, marcado por los encuestadores, ya que muchas de las respuestas son de sus respectivos pueblos, Fuentes de Ebro (Zaragoza) y Binéfar (Huesca), aunque se puede observar que el mayor número de personas encuestadas pertenecen a la localidad de Zaragoza, seguida de las localidades nombradas anteriormente (ver gráfico 3 y tabla 2). Para finalizar, con los datos sociodemográficos, se encuentra la variable “deportes practicados”, la cual se ha dividido en dos partes en el cuestionario; la primera, una respuesta a elegir entre varias opciones, con los deportes que suelen ser más comunes, y en segundo lugar, para quienes no realizan ningún deporte de las opciones de la pregunta anterior, una respuesta libre para nombrar el deporte practicado; aunque se ha realizado una gráfica conjunta para que sea más fácil de visualizar; siendo los deportes más practicados: fútbol, gimnasio, combate, atletismo y baloncesto, en ese orden (ver nube de palabras 1 y tabla 3).

Gráfico 1. Género en población y muestra



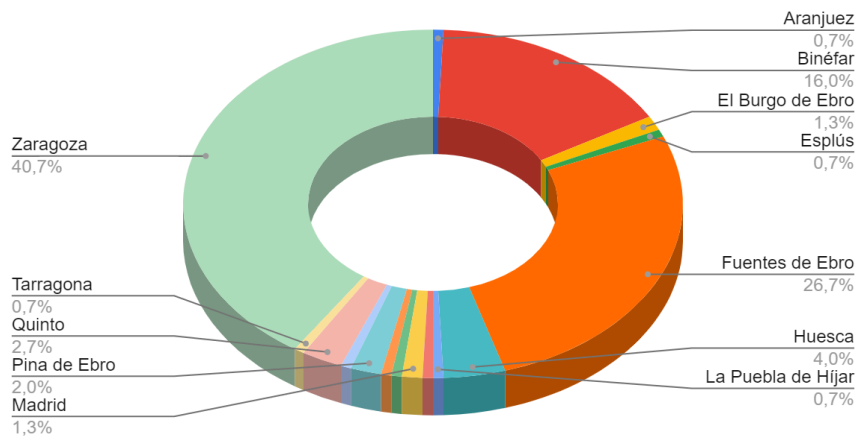
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 2. Ocupación actual



Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 3. Lugar de residencia



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Lugar de residencia

Zaragoza capital	40,6% (61)
Zaragoza provincia	33,3% (50)
Huesca capital	4% (6)
Huesca provincia	17,3% (26)
Teruel capital	0
Teruel provincia	0,06% (1)
Otros	4% (6)
Suma total	150

Fuente: Elaboración propia.

Nube de palabras 1. Deportes practicados

Pilates	1
Rugby	2
Senderismo	6
Tenis	1
Yoga	2
Zumba	1

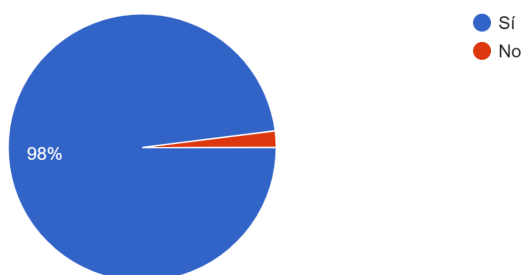
Fuente: Elaboración propia.

7.2. Conocimiento sobre el juego...

Las personas deportistas conocen en una gran mayoría notable donde está ubicado, al menos, un local físico donde se realicen apuestas con dinero, lo que representa un 98% de los encuestados, 147 personas. En cambio, sólo el 2% dice no conocer la ubicación de estos establecimientos, 3 personas encuestadas (ver gráfico 4).

Gráfico 4. Ubicación de local físico de apuestas

¿Sabrías ubicar algún local físico donde se hagan apuestas con dinero?
150 respuestas

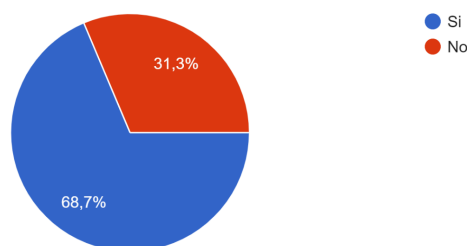


Fuente: Elaboración propia.

En cambio, cuando la pregunta trata sobre el conocimiento de páginas webs o aplicaciones en las que se hagan apuestas con dinero, el nivel disminuye en cuanto al conocimiento de ubicar un local físico de apuestas; ya que no es la gran mayoría de personas las que sí que saben sobre ello, si no que un 68,7% de personas dice conocer el nombre de alguna página web o aplicación donde se hagan apuestas con dinero, en cambio, el 31,3% no sabe; porcentajes que representan la cantidad de 103 y 47 personas, respectivamente (ver gráfico 5).

Gráfico 5. Conocer páginas webs o app de apuestas

¿Conoces el nombre de alguna página web o aplicación donde se hagan apuestas con dinero?
150 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

En relación con la pregunta anterior, aquellas personas que respondieron “sí” en ella, debían de continuar en una siguiente pregunta, la cual pedía indicar una aplicación o página web en la que se puedan realizar apuestas con dinero. Los resultados fueron muy variados, pudiendo apreciar que hay diferentes niveles de familiaridad con las plataformas de apuestas en línea, lo que se debe a la variedad de opciones que hay en el mercado de apuestas, apareciendo 10 nombres diferentes; aunque resaltaron especialmente 3 de ellos: Bet365, Bwin y Sportium (ver tabla 4). Esto se debe al efecto de marca, ya que estas tres plataformas son marcas reconocidas a nivel internacional y han invertido considerablemente en estrategias de marketing y publicidad, dándoles así un alto nivel de reconocimiento y asociación con el sector de las apuestas online.

Tabla 4. Nombres de páginas web o app de apuestas

888casino	2
888poker	4
Bet 365	46
Betway	1
Bwin	16
Codere	9
PokerStars	4
Sportium	12
Tulotero	1
William Hill	1
Suma total	103

Fuente: Elaboración propia.

El análisis de los datos recopilados en relación con la siguiente pregunta es fundamental para comprender la percepción de los participantes sobre la promoción y difusión de las actividades de apuestas en la sociedad. La publicidad en este ámbito puede variar ampliamente en cuanto a su contenido y alcance, lo que promueve variedad de reacciones por parte del público. A través del análisis de las respuestas, se busca identificar puntos de vista predominantes que puedan mostrar la efectividad que perciben las personas acerca de la publicidad de apuestas, así como sus posibles

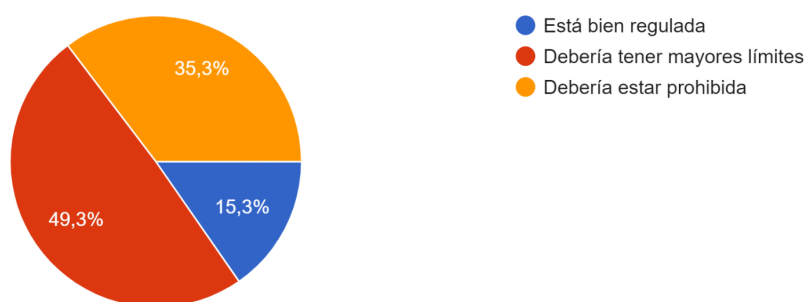
impactos en la sociedad, especialmente en lo que respecta a la concienciación y prevención del juego problemático.

Los resultados obtenidos han sido con el mayor porcentaje, 49,3%, opiniones acerca de que la publicidad de las apuestas debería de tener mayores límites, con la respuesta de 74 personas; seguida del 35,3% que opinan que debería de estar prohibida, porcentaje correspondiente a 53 personas; y, finalmente un 15,3%, la menor cantidad de respuesta, 23 personas, cree que la publicidad de las apuestas está bien regulada dentro de nuestra sociedad (ver gráfico 6).

Gráfico 6. Opiniones de la publicidad de apuestas

¿Cómo consideras la publicidad acerca de las apuestas?

150 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

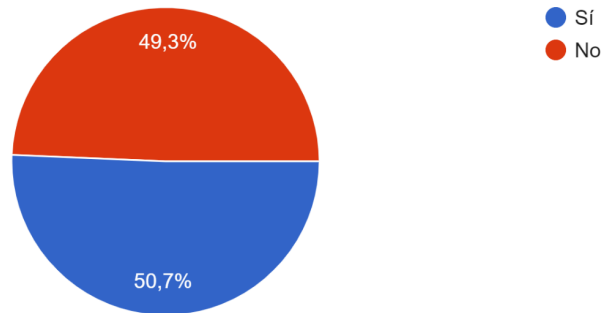
Al analizar los datos, se puede observar que las respuestas a la primera pregunta de prevención están muy igualadas, ya que el 50,7% de los encuestados indica que sí que ha recibido información sobre prevención de las apuestas, y el 49,3% restante su respuesta ha sido la contraria, lo que equivale a 76 y 74 personas respectivamente (ver gráfico 7).

Siguiendo con la segunda pregunta sobre el ámbito de prevención de las apuestas, las personas que en la pregunta anterior habían respondido "sí", debían contestar a esta, la cual trata sobre cuáles son las fuentes de información que te han transmitido mensajes de prevención de las apuestas. Tras obtener los resultados, se puede observar que quienes sí reciben información acerca de prevención, es más comúnmente en el colegio, instituto, universidad, etc., en el ámbito escolar; seguido de la prevención a través de familiares y a través de internet (ver gráfico 8 y tabla 5).

Gráfico 7. Prevención de las apuestas

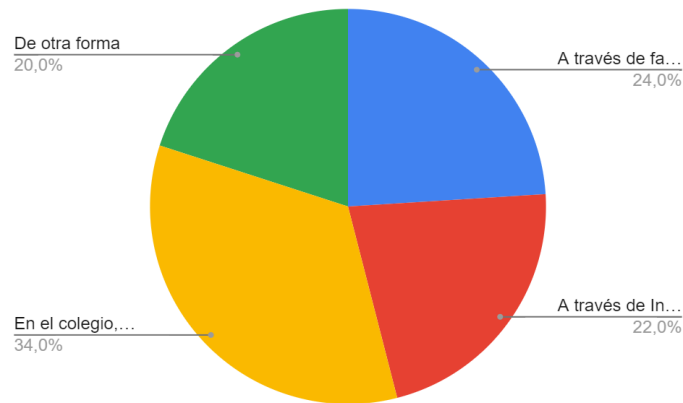
¿Has recibido alguna vez información sobre prevención de las apuestas?

150 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 8. De donde viene la prevención



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. De donde viene la prevención

A través de familiares	12
A través de familiares, en el colegio, instituto, universidad...	3
A través de Internet	11
A través de Internet, a través de familiares	4
A través de Internet, a través de familiares, en el colegio, instituto, universidad...	6
A través de Internet, a través de familiares, En el colegio, instituto, universidad..., De otra forma	3
A través de Internet, de otra forma	1
A través de Internet, en el colegio, instituto, universidad...	9
De otra forma	10
En el colegio, instituto, universidad...	17
Suma total	76

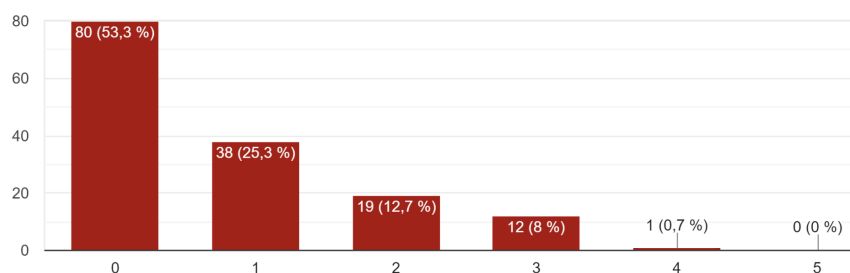
Fuente: elaboración propia.

Por último, como pregunta final de este bloque, y enlace con el siguiente, se preguntó sobre la frecuencia con la que las personas encuestadas piensan en jugar a juegos de azar o apuestas, valoradas de 0 a 5, donde 0 significa nada, y 5 mucho.

Los resultados indican que más de la mitad de las personas encuestadas, el 53,3% (80 personas), indica que la frecuencia con la que piensa en jugar es nula (0), seguido en escala; por 1 (mínimo) con el 35,3%, 38 personas; 2 (bajo) con 12,7%, 19 personas; 3 (moderado) 8%, 12 personas; y finalmente, 4 (alto) con 0,7%, lo que equivale a 1 persona. En el nivel más alto (5), nadie cree que llegue a ese nivel de pensar en jugar a juegos de azar o apuestas (ver gráfico 9).

Gráfico 9. Frecuencia con la que pienso en jugar

La frecuencia en la que pienso en jugar (juego de azar o apuestas) es:
150 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

7.3. Escala IGAS

Factor 1: Participación: Mide el grado en que los anuncios de juego influyen en la participación en las apuestas.

- Ítem 1: Los encuestados en promedio muestran un acuerdo entre moderado y alto, aunque con una alta dispersión en las respuestas, ya que la desviación es cercana a la media; los valores de respuesta varían considerablemente.
- Ítem 2: Hay un acuerdo sobre que los anuncios aumentan el interés en las apuestas, con una dispersión moderada, ya que la desviación es más de la mitad de la media; hay variabilidad en las respuestas, pero no es extremadamente alta.
- Ítem 3: Interpretación: Existe un acuerdo alto respecto a este ítem, aunque con una variabilidad muy alta en las respuestas, la desviación es mayor que la media, lo que indica una dispersión muy alta; las respuestas están ampliamente distribuidas.
- Ítem 4: Los encuestados muestran un acuerdo moderado sobre que los anuncios los llevan a hacer apuestas de mayor riesgo, pero con una dispersión extremadamente alta, ya que la desviación es mucho mayor que la media; las respuestas varían ampliamente, mientras algunas personas pueden estar muy de acuerdo, otras pueden no estar de acuerdo en absoluto.
- Ítem 5: Hay un acuerdo moderado a alto sobre que los anuncios influyen positivamente en la actitud hacia el juego, aunque con una dispersión alta; aunque en promedio los encuestados tienden a tener una actitud más positiva hacia el juego debido a los anuncios, hay una gran variabilidad en las respuestas.

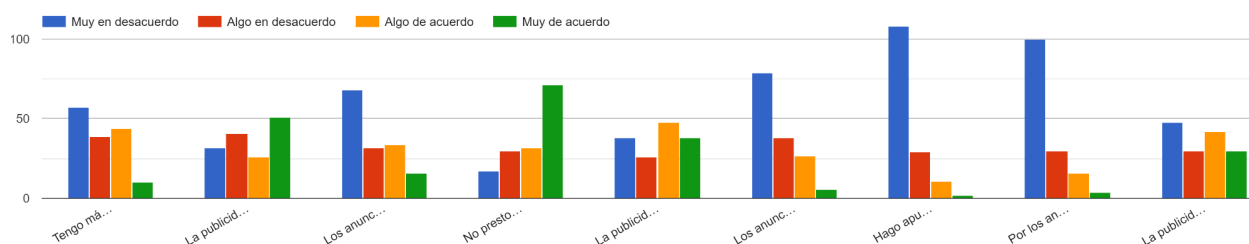
Factor 2: Conciencia: Mide la conciencia sobre la influencia de la publicidad de juego en las decisiones de apostar.

- Ítem 6: Los encuestados tienden a estar en desacuerdo moderado a alto, lo que sugiere que creen que la publicidad sí influye en sus decisiones de apostar. La dispersión es baja, es decir, la mayoría de los encuestados están de acuerdo en que la publicidad de juego no influye en su decisión de apostar, mostrando respuestas más consistentes.
- Ítem 7: Los encuestados muestran un acuerdo entre moderado y alto indicando que muchos no prestan atención a los anuncios de juego, con una dispersión moderada; aunque en promedio los encuestados tienden a no prestar atención a los anuncios de juego, hay una variabilidad moderada en las respuestas.

Factor 3: Conocimiento: Mide el grado en que la publicidad ha aumentado el conocimiento sobre las opciones de apuestas.

- Ítem 8: Los encuestados muestran un acuerdo moderado a alto con este ítem, con una dispersión baja, sugiriendo que la publicidad ha aumentado su conocimiento sobre las opciones de apuestas.
- Ítem 9: Similar al anterior, hay un acuerdo moderado a alto, con una dispersión baja, indicando que la publicidad ha incrementado el conocimiento sobre plataformas y lugares específicos para apostar.

Gráfico 10. Escala IGAS



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Escala IGAS

	Ítem	1	2	3	4	Media	D.T
Participación							
1	Tengo más probabilidades de apostar después de ver un anuncio de juego	2,63	3,84	3,4	15	6,22	5,88
2	Los anuncios de juego aumentan mi interés sobre las apuestas	2,2	4,68	4,41	9,37	5,17	3,02
3	Los anuncios de juego me hacen pensar en la posibilidad de apostar en el futuro	1,89	3,94	5,56	25	9,10	10,71
4	Hago apuestas de mayor riesgo (más dinero) debido a los anuncios de apuestas	1,38	5,17	13,63	75	23,80	34,52

5	Por los anuncios de juego de apuestas, mi actitud hacia el juego es más positiva	1,5	5	9,37	37,5	13,34	16,42
Conciencia							
6	La publicidad de juego no influye en mi decisión de apostar	4,68	3,65	5,76	2,94	4,26	1,23
7	No presto atención a los anuncios de juego	8,82	5	4,68	2,11	5,15	2,77
Conocimiento							
8	La publicidad ha aumentado mi conocimiento sobre las opciones que existen para apostar	3,12	5	3,57	5	4,17	0,97
9	La publicidad ha aumentado mi conocimiento sobre apps, webs o casas de apuestas	3,94	5,76	3,12	3,94	4,19	1,12

Fuente: Elaboración propia.

7.4. Activos Digitales

La mayoría de las personas nunca han tenido ninguna experiencia con alguno de estos activos digitales, aunque sí que hay un número de personas que ha tenido o pretende tener. En el caso de las criptomonedas 118 personas nunca han tenido, 18 han tenido en el pasado, pero no en la actualidad, a 6 personas le gustaría tener en el futuro y 8 tienen actualmente criptomonedas. Es el activo digital, de los 3 ofrecidos, que más personas han tenido o desean tener relación con ellos, esto se puede deber a que es el más nombrado y conocido socialmente. En cuanto a los NFTs, 138 personas no han tenido nunca, 8 sí, pero en el pasado, 3 no les importaría tener en futuro, y solamente una persona dice tener en la actualidad. Y para finalizar con los Fan Tokens, 139 personas no han tenido nunca, 8 han tenido en el pasado y 3 personas se plantean tener en un futuro (ver gráfico 11).

Sobre las creencias que tienen las personas acerca de la probabilidad de ganar dinero con estos activos digitales, valorada en una escala del 0 al 5, siendo 0 nulo y 5 mucho, la mayoría de las personas creen que hay una baja probabilidad, que no nula, de hacerlo, con un porcentaje del 30% de las personas; seguido del 28% que cree que la probabilidad es nula. Aunque hay un porcentaje, menor, de personas, que cree que sí es probable ganar dinero con ellos (ver gráfico 12).

Gráfico 11. Relación con activos digitales

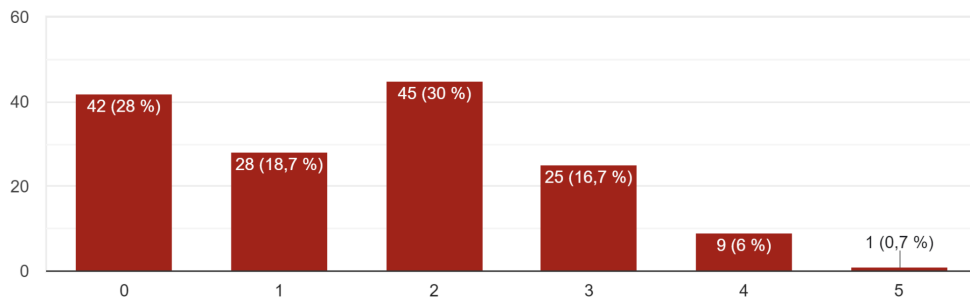
Selecciona cuál es la descripción que mejor se ajusta a tu relación con los activos digitales. (Puede seleccionar varias)



Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 12. Creencias de probabilidad de ganar dinero con activos digitales

¿Cómo de probable te parece que es ganar dinero con los activos digitales mencionados antes?
150 respuestas



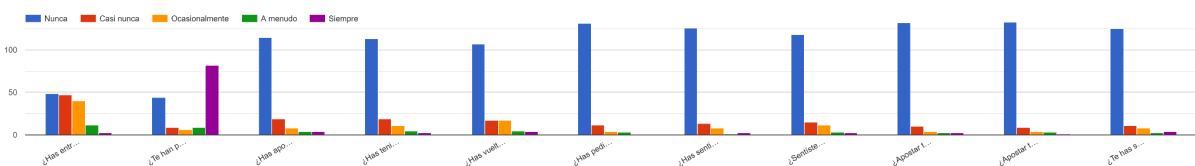
Fuente: Elaboración propia.

7.5. Índice PGSI

La puntuación de 4,77 quiere decir que, en general, dentro del grupo de personas deportistas en la sociedad, hay un nivel de riesgo moderado de problemas de juego patológico que tiene algunas consecuencias negativas. Esto significa que este grupo de población tiene comportamientos que indican un riesgo significativo a desarrollar problemas relacionados con el juego. Las personas deberían considerar tomar medidas para evaluar y modificar su comportamiento de juego antes de que se convierta en un problema más serio.

Gráfico 13. Índice PGSI

Con que frecuencia en los últimos 12 meses...



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Índice PGSI

	Nunca (0)	Casi nunca / Ocasionalmente (1)	A menudo (2)	Siempre (3)	PUNTUACIÓN TOTAL
¿Has entrado al menos una vez en un local físico de apuestas?	49	88	12	2	118
¿Te han pedido que enseñaras DNI cuando accedías al local?	44	15	9	83	282
¿Has apostado más de lo que podrías permitirte perder?	116	27	4	4	47
¿Has tenido que apostar cantidades más grandes de dinero [...]?	114	30	5	2	46
¿Has vuelto alguna vez para tratar de recuperar el dinero perdido?	108	34	5	4	56
¿Has pedido dinero prestado o has vendido algo [...]?	132	16	3	0	22
¿Has sentido que podrías tener un problema con el juego?	127	21	1	2	29
¿Sentiste que la gente criticó tus apuestas [...]?	119	27	3	2	39
¿Apostar te ha causado problemas de salud [...]?	133	14	2	2	24
¿Apostar te ha causado problemas financieros [...]?	134	13	3	1	22
¿Te has sentido culpable por la forma en la que apuestas?	126	19	2	4	35
				PGSI	4,77

Fuente: Elaboración propia.

7.6. Locales de apuestas y páginas web

Preguntar sobre si se ha entrado a un local de apuestas resulta fundamental para nuestro estudio, y una vez observados los resultados se ve en el gráfico que, de las 150 personas, el 79,3% (120 personas) respondió que sí ha entrado a un local físico de apuestas frente al 20,7% (30 personas) restante que manifiesta no haber entrado a un local de apuestas nunca (Ver gráfico 14).

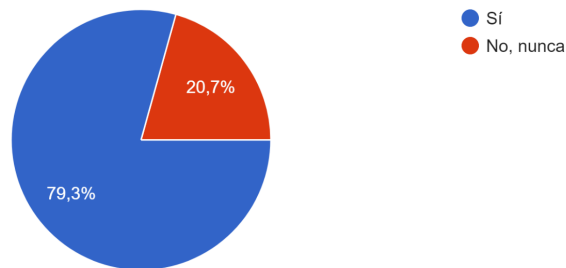
Con respecto al gráfico 16, se ha observado que la mayoría de personas (83) respondió que entró por primera vez a un local físico de apuestas con 18. Destaca la edad de 16 años con 9 respuestas, siendo

que es un acto ilegal. La media de edad con la que la muestra entró por primera vez a un local de apuestas es de 18 años, y su desviación típica es de 3 años.

Gráfico 14. Local físico de apuestas

¿Has entrado al menos una vez a un local físico de apuestas?

150 respuestas



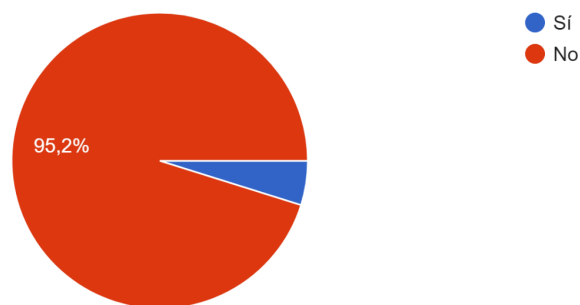
Fuente: Elaboración propia.

En relación a los bonos de bienvenida destaca un abrumador 95,2% (118 personas) en la respuesta no, frente al 4,8% (6 personas) en la respuesta sí (Ver gráfico 15).

Gráfico 15. Bonos de bienvenida

Si respondiste "sí" ¿recibiste algún bono de bienvenida?

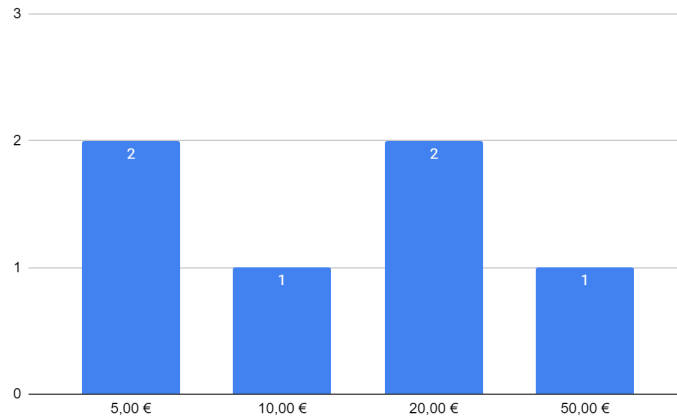
124 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

En relación a la cantidad de dinero recibido en bonos encontramos que la mayoría han respondido con un bono de 5€ (2 personas) y con un bono de 20€ (2 personas). El número restante de personas respondieron un bono de 10€ (1 persona) y un bono de 50€ (1 persona) (Ver gráfico 16).

Gráfico 16. Cantidad del bono



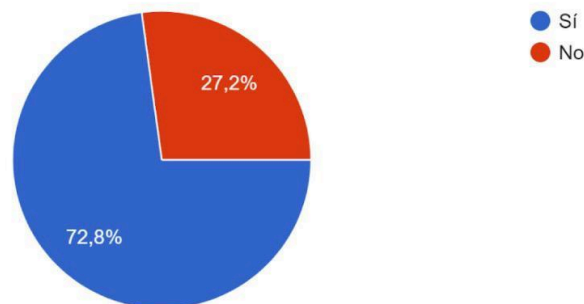
Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a si ha sido pedido el DNI a la hora de entrar a un local físico, los resultados han sido en mayor medida que sí, con un 72,8%, aunque ha habido un porcentaje del 27,2% que dicen que no les han pedido DNI cuando accedían a un local de apuestas.

Gráfico 17. DNI

¿Te han pedido que enseñaras el DNI cuando accedías al local?

150 respuestas



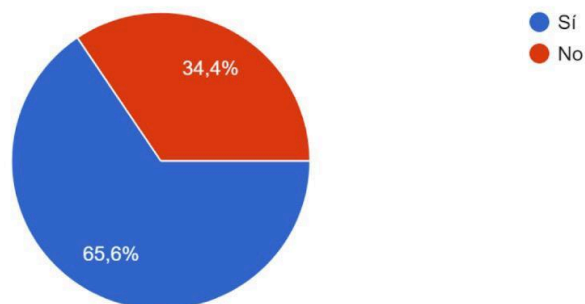
Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a si se ha realizado apuestas en algún local físico de apuestas, la mayoría de personas con el 65,6% (99 personas), afirman que sí lo han realizado. El 34,4% (52 personas), afirmaron no haber realizado ninguna apuesta en un local de apuestas de este tipo (Ver gráfico 18).

Gráfico 18. Apuesta en local físico

¿Has apostado en alguna vez en un local físico de este tipo?

150 respuestas



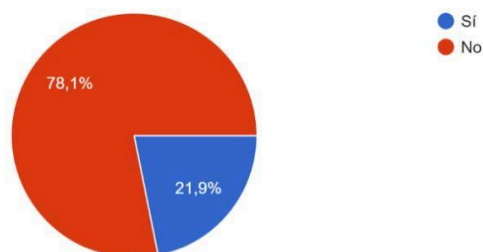
Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a si se ha gastado alguna vez una cantidad sustancial de dinero apostando en locales físicos de apuestas el 78,1% (118 personas) afirma que no ha realizado un gasto sustancial de dinero, frente al 21,9% (32 personas) que afirma haberlo hecho (Ver gráfico 19).

Gráfico 19. Gasto sustancial de dinero

¿Has gastado alguna vez una cantidad sustancial de dinero apostando en locales físicos de apuestas?

150 respuestas

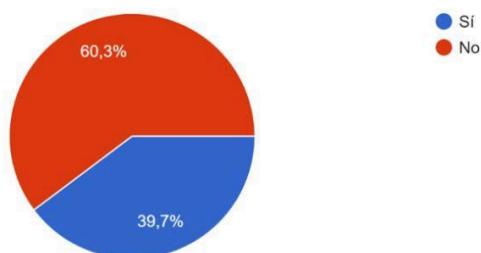


Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta se especifica si se ha entrado a una página online de apuestas o aplicaciones similares y los resultados muestran que el 60,3% (90 personas) afirma no haber entrado nunca, frente al 39,7% (60 personas) que afirma haberlo hecho (Ver gráfico 20).

Gráfico 20. Página online de apuesta

¿Has entrado al menos una vez a una página online de apuestas o aplicaciones similares?
150 respuestas



Fuente: Elaboración propia

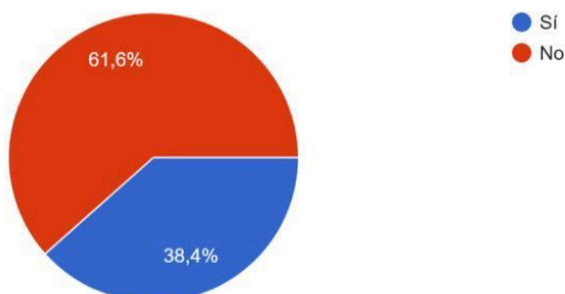
En la siguiente pregunta se detalla la edad de entrada de las personas encuestadas que han respondido "sí" en la pregunta anterior. Las edades están comprendidas entre los 16 y los 40 años, siendo así la media de edad 19, y con una desviación típica de 4.

Se plantea si se utilizaron datos reales a la hora de la creación de la cuenta en alguna página online de apuestas. La mayoría de encuestados afirma no haber utilizado datos reales con el 61,6% (92 personas) frente al 38,4% (58 personas) (ver gráfico 21).

Gráfico 21. Utilización de datos reales en la cuenta de la página online de apuestas

Si dispones de cuenta en alguna página online de apuestas ¿utilizaste tus datos reales? (nombre, DNI)

150 respuestas



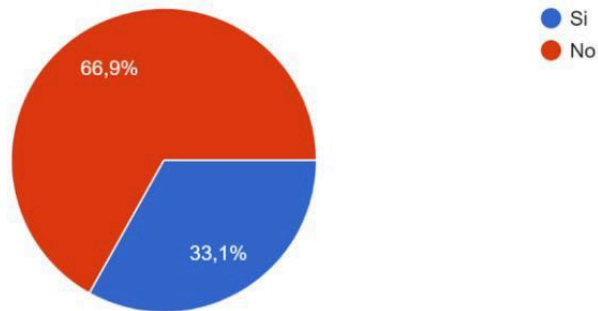
Fuente: Elaboración propia.

En relación al gráfico 22 se planteaba si se había realizado alguna apuesta a través de internet. La mayoría de los encuestados afirma no haber apostado a través de internet con el 66,9% (101 personas). El 33,1% restante (49 personas) afirma haber apostado alguna vez a través de internet.

Gráfico 22. Apuestas a través de internet

¿Has apostado alguna vez a través de internet?

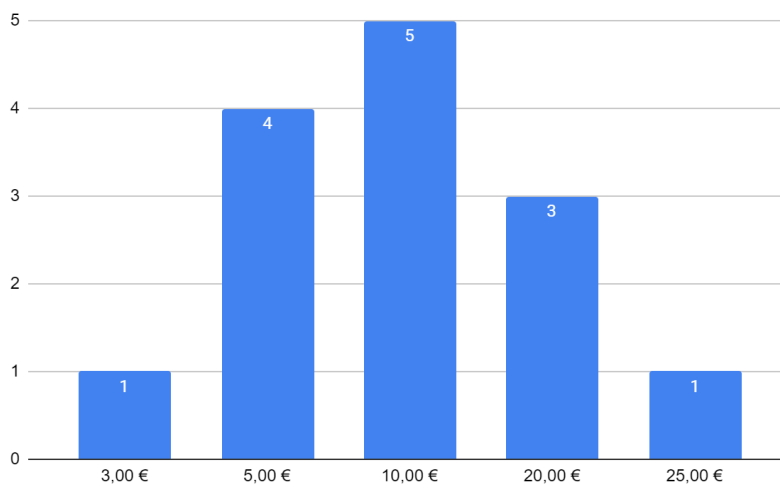
150 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

En relación a la pregunta de si habían recibido algún bono de bienvenida en página online de apuestas las respuestas totales fueron de 14. La mayoría de encuestados había recibido un bono de 10€ (5 personas), un bono de 5€ (4 personas), un bono de 20€ (3 personas), un bono de 3€ (1 persona) y un bono de 25€ (1 persona) (Ver gráfico 23).

Gráfico 23. Bono de bienvenida en página online



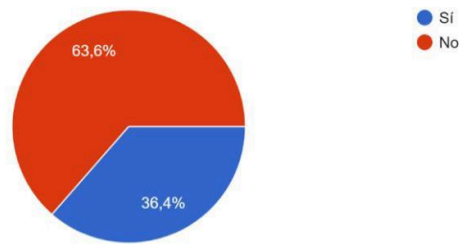
Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 24 se muestra el ratio de dinero utilizado para realizar micro pagos en diferentes dispositivos. Con el 63,3% (96 personas) afirman haber utilizado estos micropagos frente al 36,4% (54 personas) que afirma no haber realizado dichos micropagos (Ver gráfico 24).

Gráfico 24. Dinero utilizado para hacer micro pago en móvil, Tablet u ordenador

¿Alguna vez has utilizado dinero en un juego de móvil, tablet u ordenador para hacer un micro-pago? (En algunos juegos se permite utilizar ...ducir dinero real a cambio de diferentes ventajas)

150 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

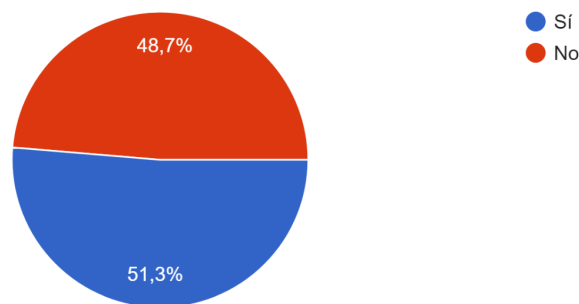
7.7. Apuestas deportivas

En este apartado del cuestionario se plantea la pregunta de si se ha apostado a un evento deportivo. Encontramos respuestas muy parejas, el 51,3% (76 personas) afirma haber realizado alguna vez una apuesta sobre un evento deportivo, mientras que el 48,7% (74 personas) restante afirma no haberlo hecho nunca (Ver gráfico 25).

Gráfico 25. Apuesta en evento deportivo

¿Has apostado alguna vez sobre un evento deportivo?

150 respuestas



Fuente: Elaboración propia

7.8. Dinero (€)

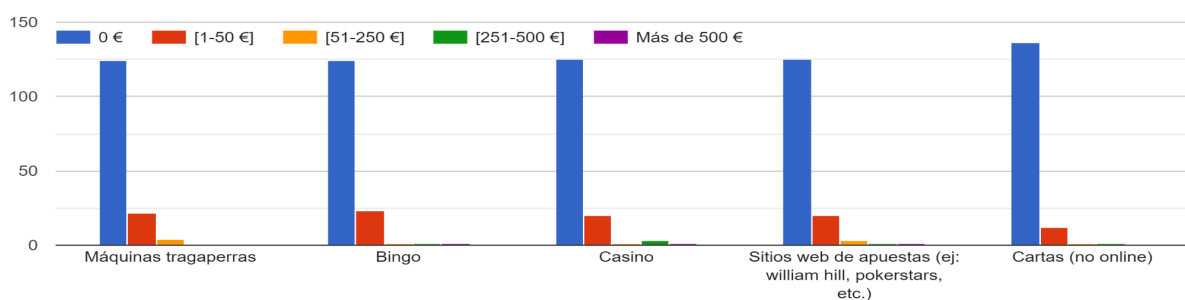
El gráfico 26 guarda relación con la cantidad de dinero que se gasta semanalmente en cada uno de los siguientes tipos de juego de azar

1. Máquinas tragaperras: La mayoría de personas (125 personas) afirmaron dedicar 0€, 22 personas afirman dedicar entre 1-50€ y 3 personas afirman dedicar entre 51-250€.
2. Bingo: La mayoría de personas afirman gastar 0€ semanales (125 personas), entre 1-50€ (22 personas), entre 51-250€ (2 personas) y más de 500€ (1 persona)

- Casino: La mayoría de personas (126 personas) afirman tener un gasto semanal de 0€, seguido de entre 1-50€ (20 personas).
- Sitios web de apuestas: La mayoría de personas (126 personas) afirman tener un gasto de 0€, seguido de 1-50€ (20 personas)
- Cartas (no online): La mayoría de personas (137 personas), afirman tener un gasto semanal de 0€, seguido de entre 1-50€ (12 personas).

Gráfico 26. Gasto semanal

Especifica cuánto dinero te gastas semanalmente en cada uno de los siguientes tipos de juegos de azar.



Fuente: Elaboración propia

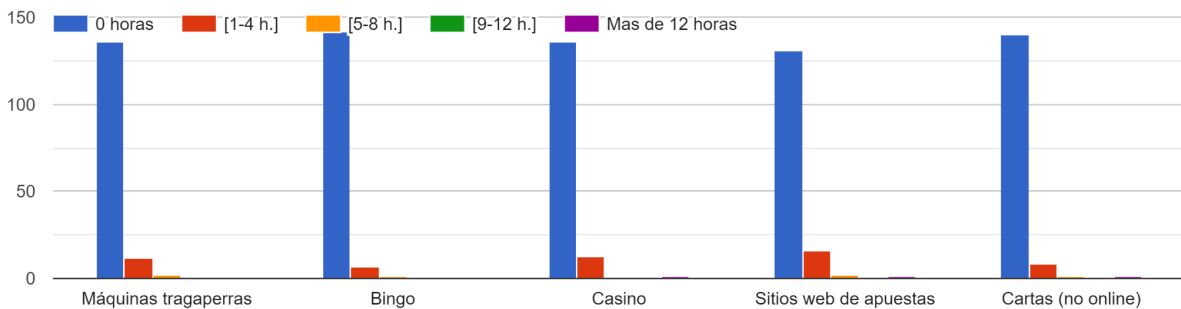
7.9. Tiempo

El gráfico 27 pregunta sobre cuánto tiempo se dedica al día a cada uno de los siguientes juegos de apuestas:

- Máquinas tragaperras: La mayoría de personas (137 personas) establecen que dedican 0 horas semanales, seguido de entre 1-4 horas (12 personas)
- Bingo: La mayoría de personas (143 personas) han respondido con 0 horas semanales, seguido de entre 1-4 horas semanales (7 personas)
- Casino: La mayoría de personas (137 personas) respondieron que dedican 0 horas semanales, seguido de entre 1-4 horas semanales (12 personas) y más de 12 horas (1 persona)
- Sitios web: La mayoría de personas (132 personas) marcaron que dedican 0 horas semanales seguido de entre 1-4 horas (16 personas, entre 5-8 horas semanales (1 persona) y más de 12 horas (1 persona)
- Cartas (no online): La mayoría de personas (141 personas) establecieron que dedican 0 horas semanales, seguido de entre 1-4 horas (7 personas), entre 5-8 horas (1 persona) y más de 12 horas (1 persona)

Gráfico 27. Tiempo dedicado

Especifica cuánto tiempo dedicas al día a cada uno de los siguientes juegos.

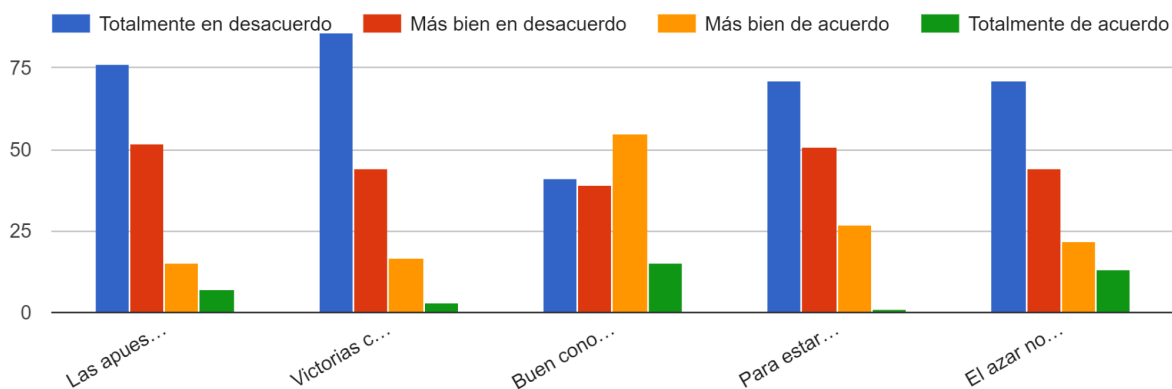


Fuente: Elaboración propia.

7.10. Cuestionario de cogniciones relacionadas con las apuestas deportivas

El cuestionario de cogniciones relacionadas con las apuestas deportivas es una herramienta en relación a la primera pregunta sobre si las apuestas deportivas son una forma de ganar dinero fácil, se observa que, de 150 personas encuestadas, el 50,6% de personas respondieron que estaban totalmente en desacuerdo siendo este el mayor porcentaje seguido del más bien en desacuerdo con un 49,4% de personas. La siguiente pregunta habla sobre si las victorias consecutivas influyen en tener una mayor probabilidad de ganar, el 58% de personas de los encuestados afirman estar totalmente en desacuerdo seguido del más bien en desacuerdo con un 42% de respuestas. La tercera pregunta gira en torno a si tener un buen conocimiento del deporte significa tener mejor resultado en la apuesta. En esta pregunta ha existido más disparidad de opiniones y encontramos que el 37,3% de personas dijeron que se encuentran más bien de acuerdo, el 27,3% de personas que se encontraban totalmente en desacuerdo, el 26% de personas se encontraban más bien en desacuerdo y la minoría el 10% de personas, dijeron que estaban totalmente de acuerdo. La siguiente pregunta preguntaba sobre si para estar seguro de ganar una apuesta, hay que confiar en resultados anteriores, los resultados han sido: un 47,3% de personas dijeron que estaban totalmente en desacuerdo, el 51% de personas más bien en desacuerdo y el 18,6% de personas más bien de acuerdo. La última pregunta cuestiona si el azar no está involucrado en las apuestas deportivas, a diferencia de las máquinas tragaperras, las respuestas fueron, un 46,6% de personas dijeron que estaban totalmente en desacuerdo, seguido del más bien en desacuerdo con un 29,3% de respuestas, más bien de acuerdo con el 15,3% de respuestas y totalmente de acuerdo con el 8% de respuestas.

Gráfico 28. Cuestionario de cogniciones

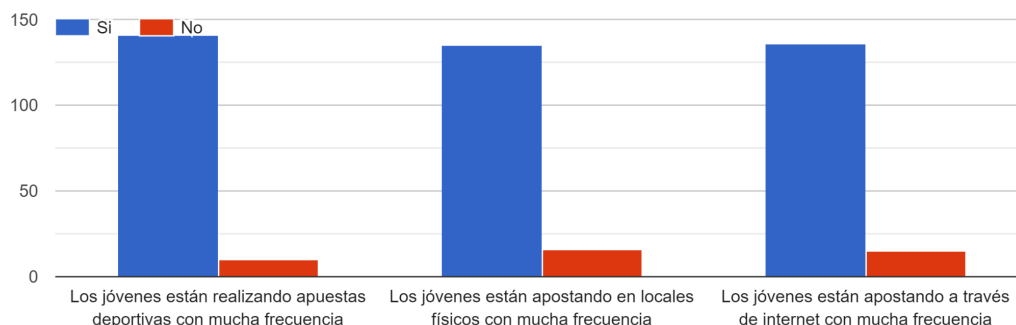


Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 29 se puede observar que una mayoría significativa de personas cree que los jóvenes están apostando con mucha frecuencia y que lo hacen tanto en locales físicos como internet, de igual manera; ya que un 94% de las personas encuestadas está de acuerdo con la primera afirmación sobre la realización de apuestas deportivas, en cuanto a la segunda y tercera afirmación el 90% están de acuerdo con ellas.

Gráfico 29. Percepciones de los jóvenes

¿Estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones?



Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 30, sobre el conocimiento del registro de auto prohibición de la entrada en locales de apuestas, las respuestas afirmativas constituyen el 64,9% de las respuestas, lo que equivale a 98 personas, por lo que más de la mitad de los encuestados están informados sobre la existencia de registros de auto prohibición de entrada a locales de apuestas y páginas web. Sin embargo, hay una proporción notable (35,1%) que no conoce esta opción, indicando una necesidad de mayor difusión y educación sobre estas herramientas de control del juego.

Seguidamente, en el gráfico 30 sobre si las personas han estado inscritas alguna vez en este registro de autoprohibición, el total de respuestas es 111. El 4,5% de las respuestas, lo que equivale a aproximadamente 5 personas, dicen sí haber estado inscritos alguna vez en el registro de auto prohibición, por lo que solo una pequeña minoría de los que conocen la existencia del registro han

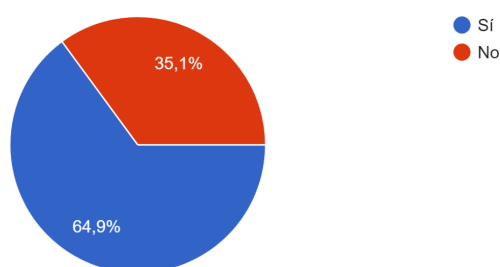
utilizado esta herramienta de autoexclusión. En cambio, el 95,5% de las respuestas, lo que equivale a 106 personas, nunca se han inscrito en él.

Tras haber analizado ambos gráficos sobre el registro de autoprohibición, se puede destacar que, aunque una mayoría significativa de personas conocen la existencia del registro de auto prohibición (gráfico 30), muy pocos han decidido utilizarlo (gráfico 31). Esto podría indicar varias cosas: que muchas personas no sienten que necesiten esta herramienta, que hay barreras para su uso (como desconocimiento de cómo inscribirse, estigmatización, falta de confianza en la efectividad del registro), o que la percepción de su utilidad no está clara entre los potenciales usuarios.

Gráfico 30. Registro de autoprohibición

¿Conoces la existencia de un registro donde puedes auto-prohibirte la entrada a locales de apuestas y páginas web?

151 respuestas

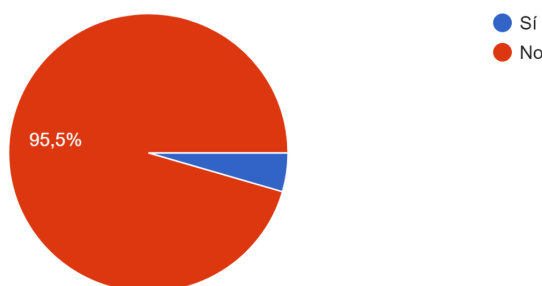


Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 31. Inscripción en registro de autoprohibición

Si has respondido "sí", ¿has estado inscrito alguna vez?

111 respuestas

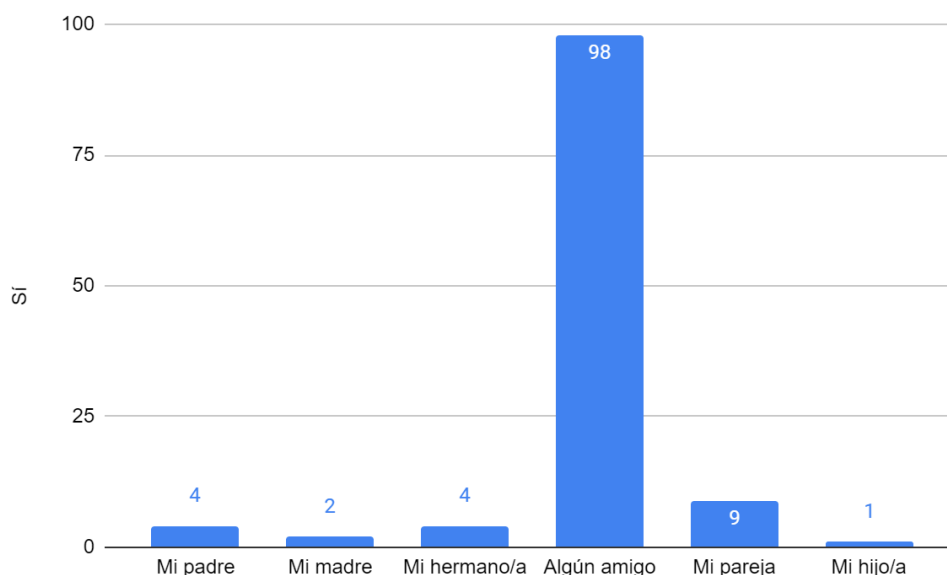


Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 32, se plantea si alguna de las siguientes personas tiene o ha tenido un problema de juego en relación a su propio entorno social. Se observa que la mayoría de las respuestas afirman que su entorno no tiene ningún problema con el juego, exceptuando el apartado de algún amigo/a. En este caso se observa que la respuesta afirmativa, con 98 personas, ha sido la predominante. La siguiente relación que más respuestas ha tenido es la de la pareja, ya que 9 personas dicen haber tenido una pareja que sí tenía problemas con el juego.

En el gráfico 32 se muestran las opciones de personas del entorno, con las respuestas afirmativas en cuanto a tener un problema de juego.

Gráfico 32. Personas con problema de juego



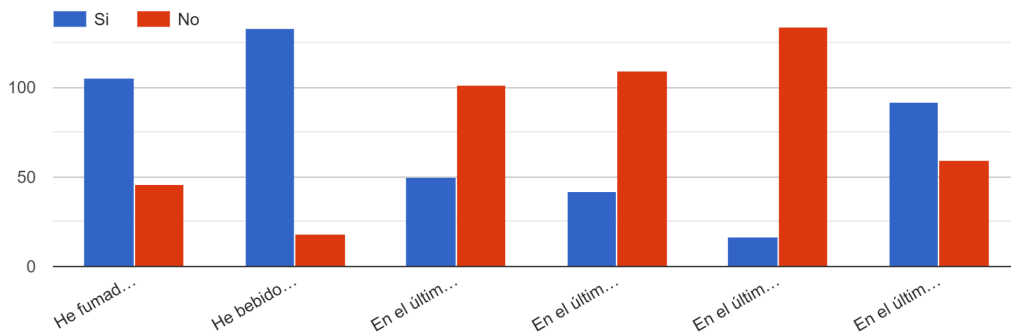
Fuente: Elaboración propia.

Se pregunta sobre distintas conductas que se han tenido a lo largo del año/mes.

1. He fumado tabaco en este último año: La mayoría de personas (105 personas) afirman haber fumado el último año, frente a 45 personas que afirman no haber consumido.
2. He bebido alcohol en este último año: La gran parte de los encuestados y siendo esta la más repetida en la respuesta sí, dijeron que habían bebido alcohol el último año (133 personas) frente a 17 personas que dijeron que no habían bebido.
3. En el último mes he consumido marihuana: La mayoría de personas afirman no haber consumido marihuana el último mes (101 personas), frente a 49 personas que afirman haber consumido.
4. En el último mes he consumido otras drogas: La mayoría de personas, afirman no haber consumido otras drogas en el último mes teniendo un total de 109 respuestas, frente a 49 personas que afirman haberlo hecho
5. En el último mes he tenido episodios de "atracción" (comer mucho hasta vomitar): Con respecto a los episodios de atracción, la mayoría afirman no haber tenido estos episodios (134 personas), frente a 16 personas que sí que afirman haber tenido estos episodios.
6. En el último año he mantenido relaciones sexuales sin usar preservativo: En relación a la última pregunta sobre si se han tenido relaciones sexuales sin usar preservativo, encontramos que 92 personas afirman haberlas tenido frente a 58 personas que afirman no haberlas tenido.

Gráfico 33. Comportamientos

Indica si has realizado alguno de estos comportamientos:



Fuente: Elaboración propia.

8. Discusión

Aunque este estudio ha aportado importantes conocimientos, también ha determinado diferentes áreas que requieren una investigación más profunda. Futuras investigaciones deberían explorar cada vez más con mayor detalle, la interacción entre los factores ambientales, sociales y psicológicos en el desarrollo del juego patológico, así como la efectividad a largo plazo de diferentes intervenciones terapéuticas. Además, es importante examinar el impacto de las nuevas tecnologías de juego en línea, que han cambiado radicalmente la situación del juego.

La discrepancia en las respuestas sugiere una falta de uniformidad en la provisión de información sobre prevención de las apuestas. Mientras que algunos encuestados pueden haber tenido acceso a recursos educativos y programas de concienciación, otros puede que no lo tengan, por lo que aquellos que no han recibido información sobre prevención de las apuestas pueden estar menos informados sobre los riesgos asociados con el juego problemático, lo que aumenta la probabilidad de que participen en actividades de apuestas sin tener en cuenta medidas de protección, y pueden estar en mayor riesgo de desarrollar comportamientos de juego problemático, ya que carecen de las herramientas y el conocimiento necesarios para identificar y abordar los signos de advertencia.

Las razones por las que la mayor parte de la información sobre prevención de apuestas viene dada a través del ámbito escolar, familiares o internet:

1. Las instituciones educativas suelen ser un punto focal para la educación sobre la prevención de las apuestas, ya que los programas escolares pueden incluir programas específicos de prevención de adicciones.
2. La familia desempeña un papel crucial en la socialización y educación de los individuos, y muchas veces, los padres y cuidadores transmiten información sobre prácticas de juego responsable y los riesgos asociados con las apuestas.
3. Internet proporciona un amplio acceso a recursos educativos sobre prevención de las apuestas. Las personas pueden encontrar información detallada sobre los efectos del juego problemático, así como consejos y estrategias para jugar de manera responsable, a través de sitios web, foros, redes sociales, etc.

Es importante implementar campañas informativas para aumentar la conciencia sobre los registros de auto prohibición, ya que pueden ser una herramienta valiosa para aquellos que buscan ayuda para controlar su comportamiento de juego. Además, hay que considerar que las autoridades y organizaciones de juego responsable deberían asegurarse de que la información sobre estos registros sea fácilmente accesible y comprensible para todos los potenciales usuarios.

Desde una perspectiva práctica, el abordaje de esta investigación, puede tener importantes implicaciones para la implementación de programas de prevención y tratamiento. Es fundamental diseñar intervenciones, además de las que ya existen, que no sólo aborden los comportamientos de juego, sino que también consideren los factores psicológicos, sociales y contextuales subyacentes.

Como conclusiones generales dentro de una perspectiva relacionada con las respuestas marcadas por los participantes encuestados, encontramos que:

1. **Participación:** Los encuestados en general perciben que la publicidad de juegos aumenta su probabilidad de participar en apuestas y hace que consideren apuestas de mayor riesgo, aunque hay una gran variabilidad en las respuestas.
2. **Conciencia:** La mayoría de los encuestados creen que la publicidad de juego influye en su decisión de apostar y tienden a no prestar mucha atención a los anuncios.
3. **Conocimiento:** La publicidad parece ser efectiva en aumentar el conocimiento de los encuestados sobre las opciones de apuestas disponibles, así como sobre las plataformas y lugares específicos para apostar.

8.1. Limitaciones

Representatividad de la muestra:

- Las personas que han participado, de manera global en el cuestionario, son jóvenes adultos, pueden tener patrones de comportamiento diferentes a los de otros grupos de edad, lo que limita la generalización de los resultados a poblaciones más amplias.

Limitaciones del Cuestionario:

- La muestra está recogida a través de un cuestionario difundido de manera online, a través de un enlace, por lo que no se tiene ningún control sobre ellos.
- Si el cuestionario no está bien diseñado, puede no captar todos los matices del comportamiento de juego de azar, además puede haber preguntas mal formuladas o ambiguas pueden llevar a datos en las respuestas poco fiables.
- Algunos participantes pueden no entender completamente las preguntas o interpretar mal el cuestionario, lo que puede llevar a respuestas inexactas.
- Puede ser difícil controlar todas las variables que pueden influir en el comportamiento de juego, como el estrés, el entorno social, y otros factores personales.
- Si el cuestionario se aplica en un solo punto en el tiempo, no proporciona información sobre cómo los comportamientos y actitudes pueden cambiar con el tiempo.

8.2. Futuras líneas de investigación

Se deberían considerar métodos más diversificados para superar las limitaciones del estudio, implementando estudios que contemplen el comportamiento de juego a lo largo del tiempo, así como emplear métodos mixtos, donde se incluyan las entrevistas y cuestionarios administrados en persona para complementar los datos online. Además, ampliar la muestra para incluir una diversidad mayor en términos de edad, nivel deportivo y contextos culturales podría mejorar la representatividad de la muestra actual.

- Evaluar la eficacia de intervenciones y programas de tratamiento existentes, revisar y evaluar los enfoques terapéuticos utilizados para tratar el trastorno del juego en personas deportistas, identificando las mejores prácticas y áreas de mejora.
- Desarrollar material educativo y de concientización dirigido a deportistas, entrenadores y organizaciones deportivas, creando recursos informativos que aborden de manera clara y efectiva los riesgos del juego patológico, destinados a educar, reeducar y concientizar a los diferentes actores involucrados en el mundo del deporte.
- Explorar la percepción de los deportistas y entrenadores sobre el juego patológico en el ámbito deportivo: Investigar las opiniones, creencias y conocimientos que tienen los deportistas y entrenadores acerca del juego patológico, así como su disposición para abordar este problema dentro del contexto deportivo.
- Explorar la regulación y las políticas deportivas en relación con el juego de azar: Investigar las normativas y políticas deportivas existentes en torno al juego de azar, así como su efectividad en la prevención y el control del juego patológico entre los deportistas.

9. Conclusiones

- Hay una presencia notable de problemas de juego entre los participantes, con algunos mostrando riesgos elevados.
- La mitad de las personas que han realizado el cuestionario afirman creer que hay que poner mayores límites a la publicidad sobre apuestas. Además, esa mitad de personas afirma haber recibido información sobre prevención de las apuestas, de los cuales la mayoría fue en centros escolares
- En general, las personas afirman que la publicidad ha aumentado su conocimiento sobre apps, webs o casas de apuestas; la publicidad se encuentra influenciada a todos los niveles de la vida.
- La mayoría de personas cree que es probable ganar con activos digitales como criptomonedas, NFT'S y Fan Tokens. Muestran interés en diversificar sus inversiones en activos digitales, lo que podría indicar una tendencia hacia la integración de tecnologías digitales en el ámbito de las apuestas.
- La gran mayoría de los encuestados ha entrado en los últimos 12 meses a un local físico de apuestas o una página web de apuestas alguna vez.

- La mitad de los encuestados afirma haber realizado apuestas deportivas alguna vez en su vida, la gran mayoría de personas lo ha hecho en un local físico de apuestas, pero también en la misma medida lo ha hecho en una página web/aplicación de apuestas. Además, estas apuestas en la gran mayoría de ocasiones son sobre fútbol.
- La mayoría de personas está de acuerdo que un buen conocimiento del deporte conlleva obtener mejores resultados en las apuestas; que la problemática del juego patológico de azar está cada vez más influyendo negativamente en los jóvenes y que la frecuencia del juego es muy elevada.
- Se conoce, en general, la existencia de un registro donde autoprohibirse; pero la minoría ha estado inscrita. La mayoría de los encuestados tienen o han tenido algún amigo con problema de juego.
- La mayoría de personas ha fumado tabaco, ha bebido alcohol y ha mantenido relaciones sexuales sin preservativo en el último año. El hecho de fumar, beber y apostar comparte varios factores de riesgo que incluyen características de personalidad como la impulsividad y la búsqueda de sensaciones, y factores ambientales como la aceptación social.

10. Referencias

American Psychiatric Association - APA. (2013). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5* (5a. ed.). Madrid: Editorial Médica Panamericana.

Ander-Egg, E. (2011). *Aprender a investigar: Nociones básicas para la investigación social*. Argentina: Brujas.

Babatava Novoa, C. (2017). *Investigación cuantitativa*. Bogotá : Fundación Universitaria del Área Andina , 2017.

Berrios-Aguayo, B., Pérez-García, B., Sánchez-Valenzuela, F., & Pantoja-Vallejo, A. (2020). *Análisis del Programa Educativo "Cubilete" para la prevención de adicciones a TIC en adolescentes*. Caso específico de Juegos de Azar y Apuestas Online. REOP, 31(1), 26-42.

Bombín, B. (1992): *El juego de azar. Patología y Testimonios*. Valladolid: Junta de Castilla y León.

Buil, P., Solé, M. J. y García, P. (2015). *La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor*. Adicciones, 27 (3), 198-204.

CEAPA (Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres del Alumnado), (2019). *Consumo de drogas y otras adicciones: Ludopatía*. Instituto de Salud Carlos III. Madrid. Recuperado de https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf

Chóliz Montañés, M. (2006). *Adicción al juego*. Valencia. Recuperado de [https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)

Clasificación Internacional de Enfermedades, undécima revisión (CIE-11), Organización Mundial de la Salud (OMS) 2019/2021, <https://icd.who.int/browse11>.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2017). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. SAGE Publications.

DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego). (2020). *Proyecto de real decreto de comunicaciones comerciales de las actividades de juego*. Recuperado de: https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20200224_proyecto_rd_comunicaciones_comerciales_juego.pdf

DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego). (2018). *Mercado de juego online estatal*. Recuperado de <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>

Dominguez, A., Pérez, M^a. P., Sicilia, E., Villahoz, J. y Fernández, R. (2007). *Guía clínica: actuar ante el juego patológico*. II Plan Andaluz sobre drogas y adicciones. Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía.

Echeburúa, E., Salaberría, K., & Cruz-Sáez, M. (2014). *Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico*. *Terapia psicológica*, 32(1), 31-40.

Etuk, R., Xu, T., Abarbanel, B., Potenza, MN y Kraus, SW (2022). Apuestas deportivas en todo el mundo: una revisión sistemática. *Revista de adicciones conductuales* , 11 (3), 689-715.

FEMP. (s.f.). *Guía de adicciones comportamentales*. Recuperado de <https://drogodependencias.femp.es/sites/default/files/Guia-adicciones-comportamentales.pdf>

García, P., Buil, P. y Solé, M. J. (2015). *Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable"*. *Política y Sociedad*, 53 (2), 551-575.

Gervilla García, E., Cabrera Perona, V., & Lloret Irlles, D. (2022). *Adaptación española de la Escala de Impacto de la Publicidad de Apuestas en adolescentes*. *Atención primaria*, 54(2), 102230. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2021.102230>

Gómez, J.A. (2022). *Anuario del juego en España 2022, CEJUEGO*. Recuperado de <https://cejuego.com/wp-content/uploads/2022/11/Anuario-del-Juego-2022.pdf>

Griffiths, M. (2009): *Problem gambling in Europe: an Overview*.

Instituto Nacional de Juegos y Sorteos. (s.f.). *Atención al ludópata. Tipos de jugadores*. Gobierno de México. Recuperado de http://www.juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos_y_Sorteos/Tipos_de_Jugadores

IPOLGOB (2010). *La gestión de los juegos públicos. Especial referencia al proceso de reorganización de los juegos del Estado Español*. Recuperado de https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/9837/gestion_IPOLGOB_2010.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Hablamos%20de%20loter%C3%ADas%20y%20apuestas,Internet%2C%20tel%C3%A9fono%2C...

Killick, EA y Griffiths, MD (2023). Publicidad de apuestas deportivas: una revisión sistemática de estudios de análisis de contenido. *Revista Internacional de Salud Mental y Adicciones* , 21 (5), 3076-3102.

Krueger, A. (1991). *El grupo de discusión. Guía práctica para la investigación aplicada*. Madrid: Pirámide Psicología.

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Boletín Oficial del Estado, núm. 126. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2011-9280>

Lloret-Irles, D., & Cabrera Perona, V. M. (2019). *Prevención del juego de apuestas en adolescentes: Ensayo piloto de la eficacia de un programa escolar*.

López Estrada, R. E., & Deslauriers, J.-P. (2011). *La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en Trabajo Social*. Revista Argentina de Sociología, (61), 119-137.

López, H. (1998). *La metodología de la encuesta*. Galindo, L. (Coord.). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Longman, 33-73.

Meneses, A. (2020). *El cuestionario*. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>

Ministerio de Hacienda. (2011). Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, Boletín Oficial del Estado, núm. 128, de 28 de mayo de 2011. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280>.

Monzonís, Y. (2022). *Guía de prevención de adicciones en Canarias. Gaming disorder*. Recuperado de https://www3.gobiernodecanarias.org/sanidad/scs/content/f326e302-91ea-11ed-845a-9b76754ff4d/Gaming_Disorder_Guia_web.pdf

Navas, J. F., Martín, C., Vadillo, M., Perales, J., y Servicio PAD (2023). *Prevención del trastorno por juego de azar con jóvenes y adolescentes en entorno escolar: El programa de “la contrapartida”*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de https://serviciopad.es/wp-content/uploads/Prg_contrapartida_completo.pdf

Navas, J. F. y Perales, J. C. (2021). *Guía práctica para profesionales: Prevención del trastorno por juego de azar*. Instituto de adicciones de Madrid salud.

Ortega, C. (2021). *¿Qué es la metodología de la investigación?*.

Parham, B. R., Robertson, C., Lever, N., Hoover, S., Palmer, T., Lee, P., Willis K. & Prout, J. (2019). *Mejora de la relevancia y la eficacia de un programa de prevención del juego juvenil para jóvenes urbanos de minorías: un estudio piloto de opciones inteligentes de Maryland*. Revista de estudios sobre juegos de azar, 35 (4), 1249-1267

Pérez, L., & Rodríguez, P. (2023). *El mercado de las apuestas deportivas en España: Situación actual y desarrollos recientes*. Cuadernos Económicos de ICE , (106).

PiDCA (Plan Integral de Drogodependencias y otras conductas adictivas), (2008-2012). *...Sobre el juego de azar, guía de autoayuda*. Servicio Extremeño de Salud.

Rafi, J., Ivanova, E., Rozental, A., & Carlbring, P. (2017). *Effects of a workplace prevention programme for problem gambling: study protocol for a cluster randomised controlled trial*. BMJ open, 7(9), e015963.

Valparaíso Sporting, (s.f.). *Reglamento de apuestas mutuas*. Recuperado de <https://www.sporting.cl/sporting/site/artic/20180605/asocfile/20180605125028/reglamentos.pdf>

Roldán, P. N. (2021). *Ley de los grandes números*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/ley-los-grandes-numeros.html>

UPCCA (Unidad de Prevención Comunitaria en Conductas Adictivas), (s.f.). *La nova addicció dels joves: Apostes i jocs en línia*. Recuperado de <https://www.alfaradelpatriarca.es/wp-content/uploads/2017/03/La-nova-addicció-dels-joves-Apostes-i-jocs-en-línia.pdf>

Vedung, E. (1997). *Evaluación de políticas públicas y programas*. Madrid, Instituto Nacional de Servicios Sociales.

Vorgan, G. y Small, G. (2009). *El cerebro digital: Cómo las nuevas tecnologías están cambiando nuestra mente (Crecimiento personal)*. Urano.

11. Anexos

Análisis de las conductas de juego de azar

Nos dirigimos a ti para solicitar tu colaboración en un proyecto realizado desde el grado de Trabajo Social con el fin de investigar la problemática del juego de azar en nuestro Trabajo de Fin de Grado.

Este proyecto ha sido aprobado por la Universidad de Zaragoza.

* Indica que la pregunta es obligatoria

Consentimiento informado

Está siendo invitado/a a participar en un estudio de investigación que tiene como objetivo examinar las conductas de juego de azar en personas que practican deporte. Por favor, tómesese el tiempo necesario para leer y comprender la siguiente información.

Toda la información recopilada en este estudio se mantendrá estrictamente confidencial. Los datos se almacenarán de forma segura y solo se utilizarán con fines de investigación.

Su participación en este estudio es completamente voluntaria, puede optar por no participar en cualquier momento.

Presto libremente mi consentimiento para participar en este estudio y doy mi consentimiento para el acceso y utilización de mis datos conforme se estipula información proporcionada.

He leído y acepto la Política de Privacidad de la Universidad de Zaragoza, disponible en el siguiente enlace: <https://protecciondatos.unizar.es/politica-de-privacidad>

Datos Sociodemográficos

1. Género *

Marca solo un óvalo.

Hombre

Mujer

Otro

2. Edad (años) *

3. ¿Cuál es tu ocupación actual? *

Marca solo un óvalo.

- Estudiante
- Trabajador/a
- Otro

4. Lugar de residencia *

5. ¿Qué deporte practicas principalmente? *

Marca solo un óvalo.

- Fútbol
- Baloncesto
- Deportes de combate (boxeo, kárate...)
- Atletismo
- Otro

6. ¿Qué otro(s) deporte(s) practicas?

Sobre el juego

7. ¿Sabrías ubicar algún local físico donde se hagan apuestas con dinero? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

8. ¿Conoces el nombre de alguna página web o aplicación donde se hagan apuestas con dinero? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

9. Si en la pregunta anterior su respuesta fue "sí", indícala

10. ¿Cómo consideras la publicidad acerca de las apuestas? *

Marca solo un óvalo.

Está bien regulada

Debería tener mayores límites

Debería estar prohibida

11. ¿Has recibido alguna vez información sobre prevención de las apuestas? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

El cuestionario completo se encuentra en el siguiente link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfgQ7iHOrHLe8X5iyYHXG5F8lRAkL8_HBrD0vdqDGPESl1Png/viewform?usp=sf_link