



**Universidad**  
Zaragoza

## Trabajo Fin de Grado

“Análisis de las conductas de juego de los estudiantes  
universitarios de Aragón”

Autor

Pablo Aisa Nievas

Directora

Yolanda López del Hoyo

Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo

2019



## Índice

Resumen .....	4
Palabras clave .....	4
Abstract .....	4
Keywords .....	4
1. Introducción .....	5
2. Contextualización .....	6
2.1 Qué es el juego de azar con apuestas .....	6
2.2 A qué se juega.....	6
2.3 Posibles formas de empezar.....	7
2.4 Quién juega.....	7
2.5 Por qué se juega .....	9
2.6 En qué modalidades se juega .....	11
2.6.1 Juegos de azar presenciales.....	12
2.6.2 Juegos de azar online.....	13
2.7 Cuánto dinero se juega.....	14
2.8 Tratamiento .....	17
2.9 Legislación .....	17
2.9.1 Legislación estatal.....	17
2.9.2 Legislación autonómica .....	18
3. Desarrollo empírico .....	23
3.1 Objetivos del estudio.....	23
3.2 Hipótesis .....	23
4. Metodología .....	24
4.1 Elección de la metodología: cualitativa, descriptiva y transversal .....	24
4.2 Instrumentos y variables .....	24
4.3 Población y muestra .....	28
4.4 Cuestiones éticas .....	30
5. Análisis de los resultados.....	31
5.1 Datos socio-demográficos .....	31
5.2 Conocimiento y opinión de los universitarios acerca de las apuestas .....	33
5.3 Apuestas deportivas .....	35
5.4 Locales de apuestas .....	37
5.5 Apuestas a través de Internet .....	40

5.6 Escala del Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP).....	43
5.7 Cruce de variables .....	45
6. Discusión del estudio.....	48
6.1 Comparación con otros estudios.....	48
6.1.1 Comparación con Cuestionario Breve de juego patológico en estudiantes colombianos: propiedades psicométricas (2017) .....	48
6.1.2 Comparación con Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juego de azar en España (2015).....	48
6.1.3 Comparación con Juego y adolescencia: ¿invasión de los juegos de azar en el mundo adolescente? (2018) .....	49
6.2 Comparación de los resultados con las hipótesis.....	50
6.3 Limitaciones del estudio.....	51
7. Conclusiones.....	52
8. Referencias .....	53
9. Anexos .....	54

## Índice de figuras

FIGURA 1. PORCENTAJE DE JUGADORES SEGÚN SU NIVEL DE PATOLOGÍA RELACIONADA CON JUEGOS DE AZAR, MEDIANTE EL SISTEMA NODS.....	8
FIGURA 2. MOTIVACIONES DEL JUEGO .....	10
FIGURA 3. PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE JUEGO Y NIVEL DE PATOLOGÍA .....	11
FIGURA 4. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HA JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR CON APUESTA ECONÓMICA. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO .....	12
FIGURA 5. PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS QUE AFIRMAN HABER JUGADO EN CADA UNO DE LOS JUEGOS .....	12
FIGURA 6. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE, HABIENDO JUGADO A JUEGOS DE AZAR, HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR ONLINE QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA. PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO ALGUNA VEZ A ESTOS JUEGOS DE AZAR ONLINE, LO HAN HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO .....	13
FIGURA 7. MERCADO DE JUEGO ONLINE. EVOLUCIÓN ANUAL (MILLONES DE €).....	15
FIGURA 8. MÁRGENES DE LAS EMPRESAS ( <i>GROSS GAMING REVENUE</i> EN MILL. €) .....	15
FIGURA 9. USUARIOS ÚNICOS ACTIVOS SEGÚN PÉRDIDA/GANANCIA.....	16
FIGURA 10. VARIABLES DEL CUESTIONARIO .....	25
FIGURA 11. EL GÉNERO EN POBLACIÓN Y MUESTRA.....	29
FIGURA 12. EL LUGAR DE RESIDENCIA EN POBLACIÓN Y MUESTRA.....	29
FIGURA 13. LA RAMA DEL GRADO EN POBLACIÓN Y MUESTRA .....	29

## Índice de tablas

TABLA 1. DATOS SOCIO-DEMOGRÁFICOS. VARIABLES NOMINALES Y ORDINALES.....	31
TABLA 2. DATOS SOCIO-DEMOGRÁFICOS. VARIABLES CUANTITATIVAS CONTINUAS .....	32
TABLA 3. CONOCIMIENTOS Y OPINIÓN DE LOS UNIVERSITARIOS. VARIABLES NOMINALES Y ORDINALES .....	33
TABLA 4. CONDUCTAS DE JUEGO DE APUESTAS DEPORTIVAS. VARIABLES NOMINALES Y ORDINALES .....	35
TABLA 5. CONDUCTAS DE JUEGO DE APUESTAS DEPORTIVAS. VARIABLES CUANTITATIVAS CONTINUAS.....	36
TABLA 6. CONDUCTAS DE JUEGO EN LOCALES. VARIABLES NOMINALES Y ORDINALES.....	38
TABLA 7. CONDUCTAS DE JUEGO EN LOCALES. VARIABLES CUANTITATIVAS CONTINUAS .....	39
TABLA 8. CONDUCTAS DE JUEGO EN PÁGINAS WEB Y APLICACIONES. VARIABLES NOMINALES Y ORDINALES .....	40
TABLA 9. CONDUCTAS DE JUEGO EN LOCALES. VARIABLES CUANTITATIVAS CONTINUAS .....	42
TABLA 10. SCREENING DE CONDUCTAS PROBLEMÁTICAS CON EL JUEGO. VARIABLES NOMINALES Y ORDINALES.....	43
TABLA 11. CRUCE DE VARIABLES CON "HA APOSTADO ALGUNA VEZ" .....	45
TABLA 12. CRUCE DE VARIABLES CON "HA REALIZADO APUESTAS DEPORTIVAS" .....	45
TABLA 13. CRUCE DE VARIABLES CON "HA APOSTADO EN LOCALES" .....	46
TABLA 14. CRUCE DE VARIABLES CON "HA APOSTADO EN PÁGINAS WEB" .....	46
TABLA 15. CRUCE DE VARIABLES CON LA PUNTUACIÓN OBTENIDA EN LA ESCALA CBJP .....	47

## Resumen

El mercado del juego y las apuestas lleva años creciendo en España, introduciéndose en las rutinas de ocio de muchas personas. El objetivo de este trabajo es analizar las conductas de juego que los jóvenes universitarios en Aragón están desarrollando. En primera instancia se ha contextualizado las modalidades de juego existente, el perfil del jugador en España, sus motivaciones, el volumen económico del sector... Tras esto, se ha elaborado un cuestionario con los objetivos de evaluar la prevalencia de juego de los universitarios, medir sus conocimientos y conocer la prevención y publicidad que reciben. El cuestionario incluye una escala para medir el nivel de conductas problemáticas desarrolladas respecto al juego. La muestra cuenta con 316 estudiantes con porcentajes similares a la población universitarios en cuanto al género, lugar de residencia y rama del conocimiento del grado cursado. Mediante esta encuesta se ha podido constatar que la mitad de los encuestados ha apostado alguna vez, siendo una actividad dominada por los hombres. El 22,5% de los jugadores podría tener problemas con el juego y un 4,4% podría tener ya adicción a los mismos. La publicidad incitando a las apuestas se recibe con frecuencia y la prevención es insuficiente, especialmente la proveniente de la educación formal. Es necesario invertir estas dos tendencias para ponerle freno a una actividad que puede traer graves consecuencias para los jóvenes.

## Palabras clave

Apuestas, apuestas online, locales de apuestas, apuestas deportivas, conductas de juego, estudiantes universitarios

## Abstract

The gambling sector has been increasing in Spain during the last years, becoming an entertainment routine for a lot of people. This study's aim is to analyze the gambling behaviour that university students are developing in Aragón. Firstly, it has been summarized the different ways people can bet, the kind of people that gambles, their motives, the economic volume that it moves in Spain... Secondly, a questionnaire has been created with different goals: to evaluate the gambling prevalence among students, to measure their knowledge about the sector and to know the prevention and the publicity that they are receiving. The questionnaire also includes a scale to measure the amount of problematic behaviours that university students have experienced. The sample is composed by 316 university students with similar percentages at gender, place to live and branch of knowledge they are studying. The study shows that half of the students have bet, mostly men. 22,5% of the people that gambles could have problematic gambling behaviour, and 4,4% could have already developed gambling addiction. Publicity inciting to gamble is perceived frequently, while the gambling preventions has been showed to be insufficient, specially the one that comes from schools and colleges. It is compulsory to invert this situation to stop an activity that can lead to severe consequences for the youth.

## Keywords

Gambling, online gambling, betting shops, sports betting, gambling behaviour, university students

## 1. Introducción

El progresivo crecimiento que ha tenido en la última década la industria de las apuestas obliga a elevar la voz de alarma sobre una situación que debe ser regulada y reducida. Es necesario que la sociedad conozca la realidad de las conductas de juego que se están produciendo como consecuencia de la falta de control y de legislación restrictiva en un mundo en expansión. En apenas diez años se han duplicado el número de casas de apuestas en la ciudad de Zaragoza, muchas de ellas situadas estratégicamente en zonas de tránsito como bares o institutos.

Las apuestas con dinero se han asentado como una alternativa de ocio aceptable gracias a la aprobación social y a intensas campañas de publicidad por parte de las empresas. Los fuertes intereses económicos de dichas compañías están avocando a un peligroso incremento de las conductas de juego y ludopatía en la población española. Más preocupante, si cabe, es el hincapié que se hace en la captación con la publicidad de personas jóvenes para atraerlos a los locales de apuestas y páginas web que se ofrecen con cada vez más facilidades. Buena parte de esta publicidad se hace con figuras de referencia para la gente joven: estrellas deportivas o del mundo de la televisión, caras conocidas y respetables que proponen apostar para añadir emoción al deporte. En esta publicidad se presenta a la persona que juega como alguien inteligente que sabe analizar los eventos y tiene mucho dinero que ganar.

No son pocos los grupos de amigos en edades estudiantiles que apuestan al salir de clase, los fines de semana o cuando hay eventos deportivos de su interés. Por la especial peligrosidad que conlleva que personas jóvenes estén apostando, es necesario situar el punto de atención sobre esta población vulnerable. La aparición prematura de conductas de juego puede acentuar situaciones problemáticas en áreas tan vitales como desde el punto de vista psicológico, familiar, estudiantil y laboral. Todas ellas los pilares sobre los que se asienta y desarrollará su vida como persona adulta. Es imperativo entonces mantener a estas poblaciones alejadas del juego.

Recientemente, además de la implementación de un mayor número de casas de apuestas en las ciudades, se ha abierto una nueva y cómoda vía para la realización de apuestas económicas, Internet. Por este nuevo medio se produce una parte importante de lo que se está jugando actualmente, y el control que se puede ejercer es aún menor por parte de las autoridades y de las familias. Cualquier persona puede registrarse de una manera fraudulenta utilizando los datos de otra persona y apostar todo lo que se tenga en la tarjeta de crédito. Asimismo, la persona que utiliza esta vía de acceso puede ser menos consciente de las cantidades apostadas al perder el contacto con el papel moneda.

Otro importante factor que hay que entender para ver la peligrosidad de esta situación, es la permanente disponibilidad de esta herramienta de “ocio” al tener acceso en tan solo unos pocos segundos a todo tipo de apuestas. Ante cualquier situación de la que la persona quiera evadirse o distraerse tiene esta posibilidad en su bolsillo a través de los teléfonos móviles. Esta nueva forma de acceso dificulta la detección de conductas problemáticas y su vez hace mucho más difícil su superación una vez que la persona quiere dejar de apostar.

Todas estas circunstancias dan pie a realizar un estudio para conocer y alertar sobre las conductas de juego que la población universitaria de Aragón está realizando actualmente.

## 2. Contextualización

### 2.1 Qué es el juego de azar con apuestas

La temática que en este estudio abordamos requiere, primeramente, comenzar diferenciando algunos conceptos clave como son el concepto de juegos de azar y conductas adictivas. En primer lugar, la definición de juego de azar: “un tipo de juego en el que la posibilidad de ganar o perder está condicionada por el azar, es decir, no depende exclusivamente de la habilidad del jugador” (García Ruiz, Buil, & Solé Moratilla, 2016). Existen numerosos tipos de juegos de azar, sin embargo, el estudio se centrará en aquellos que funcionan a través de apuestas. Por tanto, en segundo lugar, definimos lo que es específicamente el juego de azar con apuestas como:

La actividad en la que, con el fin de obtener premio, se arriesga dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre resultados futuros e inciertos dependientes, en alguna medida, del azar y con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015).

Otros autores añaden además 4 características necesarias para delimitar en mayor medida en qué consiste una apuesta (Griffiths, 2018): se apuesta sobre un evento que, en el momento de fijarse la suma económica, el resultado es desconocido (1). Este resultado quedará determinado, al menos parcialmente, por el azar (2). Se produce una redistribución monetaria o de bienes que se puedan tasar (3) y por último, se puede evitar esta redistribución económica si no se participa en la apuesta (4).

### 2.2 A qué se juega

La definición propuesta por la Dirección General del Juego puede ser muy amplia. Los juegos con apuesta económica se pueden agrupar según diferentes categorías, de acuerdo a diversos cuestionarios sobre la temática conocidos por su utilidad y fiabilidad como el SOGS (*South Oaks Gambling Screen*) y por las propias empresas de apuestas. De esta manera, se pueden diferenciar en las siguientes categorías principales:

- a) Juego con cartas
- b) Lotería
- c) Quinielas
- d) Juegos de casino
- e) Bingo
- f) Máquinas tragaperras
- g) Apuestas deportivas

A su vez, algunos teóricos dividen estos juegos en dos grupos. Un primer grupo al que pertenecerían los juegos de cartas, los juegos de casino, los de habilidad y las apuestas y un segundo grupo que engloba el resto de categorías, lotería, quinielas, el bingo y las tragaperras (Barrada, y otros, 2019). Son los juegos clasificados en el primer grupo los que en la actualidad están sufriendo un mayor incremento como se verá más adelante.



## 2.3 Posibles formas de empezar

Existen diferentes formas de entrada al mundo de las apuestas que, aún sin ser consideradas legislativamente como apuestas en los países Occidentales, pueden acercar esta actividad a determinados sectores de la población jóvenes. Un primer ejemplo de ello lo suponen las páginas web que permiten acceder a máquinas de slots o tragaperras sin realizar ningún desembolso económico.

Otro importante ejemplo que desde hace unos años ha cobrado una enorme popularidad son las “*loot boxes*” en los videojuegos. Esta opción consiste en introducir una cantidad monetaria en el juego u aplicación para obtener ventajas o accesorios cosméticos dentro del juego a través de la compra de cajas aleatorias con este tipo de contenido. El contenido de las cajas que se ofrece a los jugadores se clasifica según su valor de manera general en común, raro, legendario... Expertos de psicología especializados en comportamientos adictivos afirman que estas *loot boxes*, además de poder incluirse por sus características como una forma de juego de azar, comparten muchas similitudes con las máquinas tragaperras. Esta actividad hace que se active en el cerebro los mismos mecanismos de recompensa que aparecen cuando se juega a las máquinas tragaperras (Griffiths, 2018). Es por ello que la compra de estos artículos puede resultar problemática y adictiva. Es destacable también el público al que se dirige esta nueva forma de jugar con dinero, ya que los usuarios de los videojuegos y aplicaciones donde se introducen estas posibilidades son en su mayoría adolescentes o personas jóvenes.

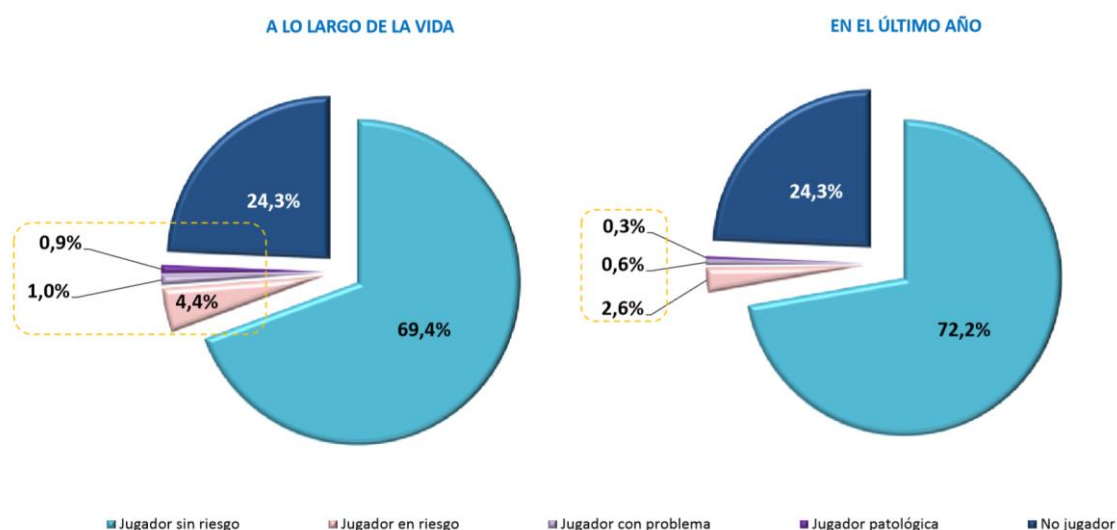
## 2.4 Quién juega

Según el estudio de la Dirección General de Ordenación del Juego (2015), un 76% de la población española afirma haber participado al menos una vez en juegos de azar con apuesta económica (ver Figura 1). Este porcentaje queda desglosado a continuación en varias categorías:

- **La persona jugadora sin riesgo** aquella persona que juega a juegos de azar sin presentar ninguna conducta negativa asociada a esta actividad.
- **La persona jugadora en riesgo** se caracteriza por una mayor tendencia a mostrar preocupación, conductas de escape y conductas de recuperación compulsiva.
- **En la persona jugadora con problema**, se hacen más frecuentes esas conductas y, aunque de manera no mayoritaria, se incorporan otras como arruinar las relaciones o el incremento de la tolerancia al juego. Aparece también en uno de cada cuatro casos el síndrome de abstinencia y/o las mentiras a personas del entorno para ocultar el grado de juego.
- **Las personas jugadoras patológicas** prácticamente todas muestran conductas de preocupación, escape y recuperación. Además, mayoritariamente incorporan conductas como la tolerancia, síndrome de abstinencia, dejar relaciones sociales significativas para la persona y las mentiras. Incluso en uno de cada cuatro casos, reconocen cometer actos ilegales asociados a la compulsión de jugar.

La categorización en una clase de jugador u otro se realiza en el estudio dependiendo del número de criterios que afirman sufrir las personas encuestadas en los campos de preocupación, escape, recuperación del dinero, síndrome de abstinencia, mentiras para jugar, necesidad de apoyo financiero o pérdida del control.

Figura 1. Porcentaje de jugadores según su nivel de patología relacionada con juegos de azar, mediante el sistema NODS



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)

Asimismo, en el mencionado estudio de prevalencia se hace una distinción entre el juego que se ha realizado en algún momento de la vida de la persona y el realizado en el último año. De esta manera conocemos que el porcentaje de personas que han jugado en los últimos 12 meses a juegos de azar es de 27,8% en España (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015). En la memoria anual presentada por la Dirección General de Ordenación del Juego, en el año 2017 el número de jugadores activos creció un 7% respecto al año anterior, alcanzando las 1.394.787 personas en España.

Del 27,8% de la población que reconocía haber jugado en el último año, una gran mayoría del 24,3% no reconocen sufrir ninguno de las circunstancias anteriormente mencionadas (deterioro de relaciones sociales, conductas de recuperación del dinero...), mientras que se pueden clasificar como jugadores en riesgo un 2,6%, con problemas un 0,6% y con problemas patológicos de juego un 0,3% de la población española en la actualidad.

El perfil socio-demográfico de estas personas clasificadas como jugadoras patológicas, según el estudio de prevalencia (2015) son hombres, principalmente entre dos cohortes de edad, una primera entre los 25 y 34 años y una segunda entre los 55 y 64 años. Destaca una tasa de paro creciente conforme aumenta el nivel de patología que llega hasta el 20% en el colectivo. Sucede de igual manera con el estado civil, mientras que la norma es estar en pareja o casado, conforme la patología aumenta, crece el porcentaje de personas solteras, divorciadas o separadas hasta el 62%.

Aunque el perfil de persona jugadora mayoritaria tenga una edad más elevada que la media de estudiantes universitarios, es destacable conocer que la edad de iniciación se sitúa entre los 19 y 23 años (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015), edades donde se encuentran un porcentaje muy importante de los universitarios de Zaragoza. Asimismo, según el mismo estudio de prevalencia, el inicio de estas conductas de juego en etapas tempranas de la vida incurre en un mayor riesgo de que las conductas acaben volviéndose problemáticas, siendo las personas que comienzan a jugar con 19 las que tienen mayores probabilidad de desarrollar posteriormente problemas con el juego.

El género también es un factor a tener en cuenta, puesto que el grupo de las mujeres se declara en mayor medida como persona no jugadora. Sólo una de cada tres ha apostado, mientras que los hombres juegan dos de cada tres. El grado de juego problemático también se ve afectado por el factor de género, puesto que cuanto mayor es esta conducta, mayor es el porcentaje de hombres que se encuentra en cada perfil. En el jugador con riesgo ya casi duplica en cantidad los hombres a las mujeres, y en los siguientes perfiles (jugador con problema y jugador patológico) se encuentran en proporción de 7 a 3 (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015). Si atendemos a estadísticas especializadas de juego online, se comprueba que las diferencias entre hombres y mujeres aumentan aún más. Un 85% de los jugadores online son hombres, mientras que únicamente un 15% son mujeres (Dirección General de Ordenación del Juego, 2017).

## 2.5 Por qué se juega

Según el estudio de prevalencia (2015), el principal motivo por el que se inicia el juego es el beneficio económico inmediato. Conforme se consolidan y problematizan estas conductas, los jugadores también incluyen diferentes motivaciones como el escapismo de los problemas personales, para aliviar las sensaciones de culpabilidad, ansiedad o depresión. También se juega para recuperar el dinero perdido durante las sesiones anteriores y la preocupación o ansiedad por no estar jugando (el síndrome de abstinencia).

Otros estudios, como el analizan de una manera más profunda los motivos por los que se juega (Barrada, y otros, 2019), llegando a la conclusión de que no estos comportamientos no responden únicamente a motivos económicos como se puede pensar, sino que se dan como respuesta a otras muchas motivaciones. Se hace como pasatiempo, para divertirse, como acto social con otras personas, para mejorar habilidades, para evitar el aburrimiento, para mitigar los estados negativos o los pensamientos intrusivos, para buscar emociones, para eliminar el síndrome de abstinencia, para aliviar el mal humor...

Los motivos para jugar contribuyen a crear hábitos de juego. Por ello, es crucial comprender correctamente los motivos por los que se juega y los factores personales que influyen en esta actividad, como la impulsividad (a mayor impulsividad más conductas de juego se dan) o determinadas características personales (Barrada, y otros, 2019). En esta última categoría se corresponde por ejemplo la manera en que las personas reaccionan a los estímulos de castigo y recompensa que frecuentemente se dan en el juego. Aquellas personas con hipersensibilidad o hiposensibilidad tienen mayor predisposición a jugar.

Siguiendo con el estudio de Barrada et al (2019), se pueden dividir los motivos por lo que se apuesta en cuatro:

- 1) Por entretenimiento
- 2) Por motivos sociales
- 3) Por motivos económicos
- 4) Por motivos afectivos (emocionales)

Los motivos emocionales se pueden dividir en refuerzos negativos y positivos. Los primeros relacionan apostar con una emoción o estado de ánimo negativo, como por ejemplo, jugar porque se está en una situación de mucho estrés. Por otro lado, están las apuestas ligadas a emociones positivas. Entra en esta categoría jugar porque hace sentirse bien. Utilizar las apuestas para regular las emociones, sean positivas o negativas conlleva un mayor riesgo que otras motivaciones.

Se ha demostrado consistentemente que aquellas personas con mayores problemas de juego tienen una mayor tendencia a utilizar esta actividad como herramienta para lidiar con los estados anímicos negativos de su vida diaria. Esta estrategia de afrontamiento de los problemas conlleva una transición más rápida entre el juego recreacional al juego con trastorno (Barrada, y otros, 2019).

Aunque la principal motivación para jugar sea la económica, los propios jugadores destacan como importantes motivaciones la costumbre, la diversión, las relaciones sociales, evitar el aburrimiento... (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015) (ver Figura 2).

Figura 2. Motivaciones del juego

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego			
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica
Ganar dinero	82,9%	83,0%	80,4%	85,9%	82,7%
Es un hábito, costumbre, tradición	35,1%	36,4%	21,3%	26,3%	11,9%
Por diversión	20,5%	19,2%	34,1%	31,8%	39,1%
Estar con otras personas, relaciones sociales	7,2%	7,0%	8,6%	10,4%	7,0%
Apoyo a iniciativas sociales	6,3%	6,6%	4,5%		
Evitar el aburrimiento, tedio	2,3%	1,9%	5,7%	4,0%	12,4%
Regalo participaciones a otras personas	2,2%	2,3%	1,8%	2,7%	0,4%
Es un reto personal, una forma de demostrar habilidad	1,7%	1,4%	3,3%	11,0%	7,3%
Probar suerte	1,4%	1,4%	1,7%		
Poder ayudar a otras personas (familiares, amigos,...)	0,6%	0,6%			
Para mejorar mi situación económica	0,6%	0,6%	0,4%		
Me gusta jugar	0,4%	0,4%	1,5%		
Por ilusión/esperanza	0,4%	0,4%	0,3%		
Por la emoción/emocionante	0,1%	0,2%			
Por adicción	0,1%	0,0%			3,3%
Por curiosidad	0,1%	0,1%			
Otras respuestas	0,4%	0,4%	0,4%		

FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)

Los motivos tienen un papel decisivo en muchas ocasiones sobre las conductas problemáticas o no de la persona jugadora, puesto que, como se ha mencionado anteriormente, los motivos asientan los hábitos de juego. Participar en apuestas para evitar una situación de mucho estrés, por la excitación y por satisfacer el ego de la persona son causas que se asocian a una mayor severidad del trastorno. Mientras que hacerlo por otros motivos como la diversión y participar en las relaciones sociales con otras personas dan índices menores de este tipo de conductas.

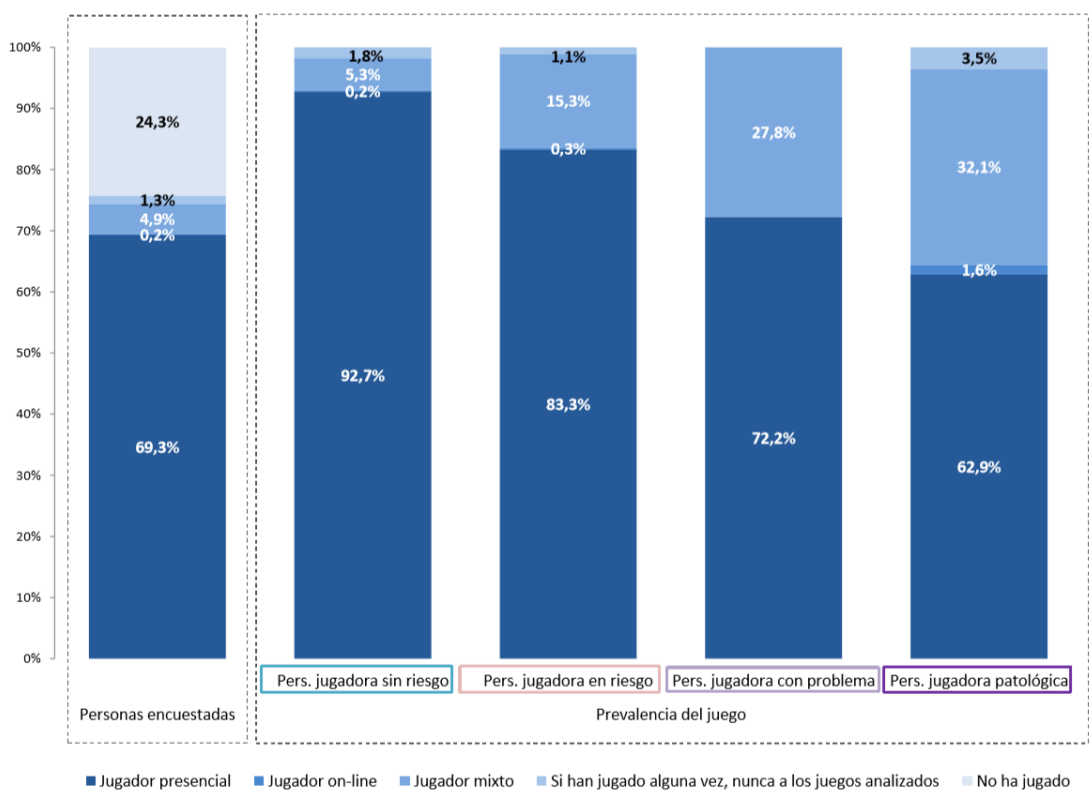
Una vez que se ha iniciado una conducta problemática de juego, son diferentes los motivos por los cuales la persona sigue jugando. Se producen una serie de sesgos cognitivos que dificultan en gran medida que la persona sea capaz de abandonar el juego cuando lo desee. Un estudio ha averiguado los mecanismos más habituales que las personas que juegan de una manera patológica desarrollan (Ferández-Montalvo, Báez, & Echeburúa, 1996). Como sesgos más frecuentes se encuentra la sensación continua de ganar o de estar a punto de hacerlo. Se tiene la creencia de que si se sigue jugando, se recuperará todo el dinero perdido hasta

el momento. Se le otorga a la máquina capacidad decisoria sobre cuándo va a repartir el y se diseñan por parte de la persona jugadora de sistemas o estrategias para ganar. En caso de no hacerlo, se atribuye a la mala suerte. Se desarrollan también manías para alejar la mala suerte, como llevar amuletos, juegos mentales con números, etc. (Ferández-Montalvo, Báez, & Echeburúa, 1996).

## 2.6 En qué modalidades se juega

La implementación de las nuevas tecnologías en el hogar y en la vida cotidiana de la gran mayoría de la población española ha sido una causa decisiva para la aparición del fenómeno online con sus características especiales. Sin embargo, en la actualidad los juegos de azar se siguen produciendo predominantemente de manera presencial como indica el 70% de la población (ver Figura 3). Aunque es relevante que conforme se catalogan mayores índices de juego, mayor es la probabilidad de hacer un juego mixto en formato presencial y online (un 32% de los jugadores mixtos son ludópatas).

Figura 3. Porcentaje de personas jugadoras según la tipología de juego y nivel de patología



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)

### 2.6.1 Juegos de azar presenciales

Gracias a la aceptación social del que goza el juego de azar en España, un 75,7% ha apostado alguna vez, y un 68% del total de la población española lo ha hecho en el último año (ver Figura 4).

Figura 4. Porcentaje de personas que ha jugado alguna vez a juegos de azar con apuesta económica. Porcentaje de personas que habiendo jugado alguna vez a juegos de azar, lo ha hecho en el último año



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)

Además de la participación, es relevante también conocer la cantidad de tipos de juegos de azar probados por la población. De nuevo, se puede observar que a mayores problemas con el juego, mayor cantidad de apuestas distintas se han hecho. El promedio es de haber apostado a 3,3 juegos distintos, mientras que las personas con ludopatía alcanzan los 6 o más juegos diferentes. Asimismo, no todos los juegos resultan iguales. Mientras que algunos tienen importantes porcentajes de participación de toda la población como la lotería y los cupones de la ONCE, otros tipos de juegos concentran en una proporción mucho mayor a la población en riesgo, con problemas y clasificada como ludópata (ver Figura 5). Entre estos tipos de juego están el bingo, las máquinas tragaperras y los juegos de las casas de apuestas.

Figura 5. Porcentaje de personas jugadoras que afirman haber jugado en cada uno de los juegos

	Personas que han jugado a juegos de azar	Prevalencia del juego				COMPARATIVA PERS. jugadoras
		Pers. jugadora sin riesgo	Pers. jugadora en riesgo	Pers. jugadora con problema	Pers. jugadora patológica	
Lotería nacional	84,9%	85,2%	81,7%	92,4%	68,6%	
Loterías primitivas	68,9%	67,7%	79,3%	84,2%	86,4%	
Cupón de la ONCE	53,4%	53,1%	54,8%	63,3%	61,8%	
Quiniela de fútbol y/o quiniol	25,4%	23,4%	41,9%	62,3%	55,0%	
Lotería instantánea de la ONCE (rascas)	20,8%	19,1%	36,0%	47,6%	52,2%	
Bingo	16,8%	14,5%	37,0%	54,6%	53,7%	
Máquinas tragaperras	10,7%	8,0%	32,5%	59,5%	59,5%	
Juego activo de la ONCE	9,3%	8,4%	17,0%	25,4%	24,4%	
Juegos de cartas (mus, tute, póquer, etc...) apostando dinero	9,2%	7,4%	25,4%	38,5%	36,2%	
Juegos en casino	6,1%	4,6%	19,8%	25,0%	33,2%	
Otras loterías	5,2%	4,7%	9,6%	13,3%	12,3%	
Loterías de Cataluña	4,1%	3,7%	7,5%	8,6%	13,1%	
Juegos en casas o salas de apuestas	3,6%	2,4%	14,0%	15,0%	30,8%	
Concursos (televisión, radio, revistas o prensa) con apuesta económica	2,7%	2,0%	8,4%	9,2%	17,8%	
Apuestas hípcas y apuestas del estado (quiniela hípica, lototurf)	2,3%	1,7%	4,1%	13,7%	21,2%	

FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)

Para poder apostar de manera presencial es necesario acceder en primera instancia a un local de apuestas. En Zaragoza este tipo de establecimientos han tenido un progresivo y mantenido crecimiento en los últimos años. En 2013 había 54 locales de apuestas, mientras que en febrero de 2019 se contabilizan ya 82 únicamente en Zaragoza. Esto supone un crecimiento del 51% en 5 años (D.L.G., 2019). Aunque de la Comunidad Autónoma Aragonesa la mayoría de locales se concentran en la capital, quedan repartidos por la totalidad del territorio 14 bingos, 122 salones de juego y un casino (Las apuestas de azar presenciales bajan un 1,03% en 2018 en Aragón, 2019).

Es también relevante la ubicación de estos espacios recreativos dentro de la propia ciudad de Zaragoza, puesto que se concentran zonas y barrios determinados. Destacan por acumular casi el 61% de los locales de Zaragoza el Casco Histórico, Delicias, La Almozara, San José y Las Fuentes (D.L.G., 2019). Estos cinco barrios tienen, además de un porcentaje importante de la población de Zaragoza, un nivel socio-económico inferior a la media de Zaragoza.

### 2.6.2 Juegos de azar online

De la población española, un 8% de las personas que alguna vez ha jugado a juegos de azar lo ha hecho a través de internet. Destaca que de este 8%, un 74% lo haya hecho además en el último año (ver Figura 6).

*Figura 6. Porcentaje de personas que, habiendo jugado a juegos de azar, han jugado alguna vez a juegos de azar online que han implicado algún tipo de apuesta económica. Porcentaje de personas que habiendo jugado alguna vez a estos juegos de azar online, lo han hecho en el último año*



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015).

Al igual que en la modalidad presencial, jugar a un mayor número de juegos distintos se relaciona con un mayor riesgo de conductas problemáticas. Sin embargo, el número de tipos de juegos diferentes se mantiene más estable que en la modalidad presencial (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015). Se prueban entre 2,3 y 3 juegos los jugadores sin riesgo, con riesgo y con problema, mientras que las personas ludópatas llegan a los 5,18. Los juegos que destacan por su alta participación de personas ludópatas son los juegos de cartas (especialmente el póquer), el bingo, apuestas deportivas, la ruleta online y tragaperras online. (Dirección General de Ordenación del Juego, 2015). La población que juega única a través de Internet es inferior al 1% en todos los perfiles de jugador. De practicar esta modalidad, se hace de una manera mixta con la presencial.



Sin embargo, no es despreciable la población que apuesta a través de Internet, puesto que se corresponde con cerca de dos millones de personas en España. En el mes de marzo de 2018 se contabilizaron 842.834 jugadores activos (Universidad Carlos III de Madrid y Codere, 2018). Estos jugadores, tienen un gasto mensual de 32€ al mes, es decir, 7,40€ semanales (Dirección General de Ordenación del Juego, 2017). De la oferta de juegos de azar que se ofrecen desde las distintas operadoras online, el segmento de las apuestas deportivas es la que mayor cantidad de jugadores ocupa con el 53% (1.077.834 usuarios), seguida de los juegos de casino y el póquer.

Para acceder a las apuestas online en España es necesario conectarse a través de Internet a las páginas autorizadas para ello por la Dirección General de Ordenación del Juego (Universidad Carlos III de Madrid y Codere, 2018). En la actualidad hay 53 operadoras con este tipo de licencias. Este hecho no impide sin embargo que las personas puedan apostar en otras páginas ajenas a la normativa española y que no tienen la autorización de la Dirección General de Ordenación del Juego. Aunque esto conlleva para el usuario una mayor inseguridad jurídica si existen problemas, las mejores condiciones en cuanto a cuotas de apuestas y bonos de bienvenida podrían atraer a ciertos jugadores que quedarían fuera de las estadísticas oficiales.

## 2.7 Cuánto dinero se juega

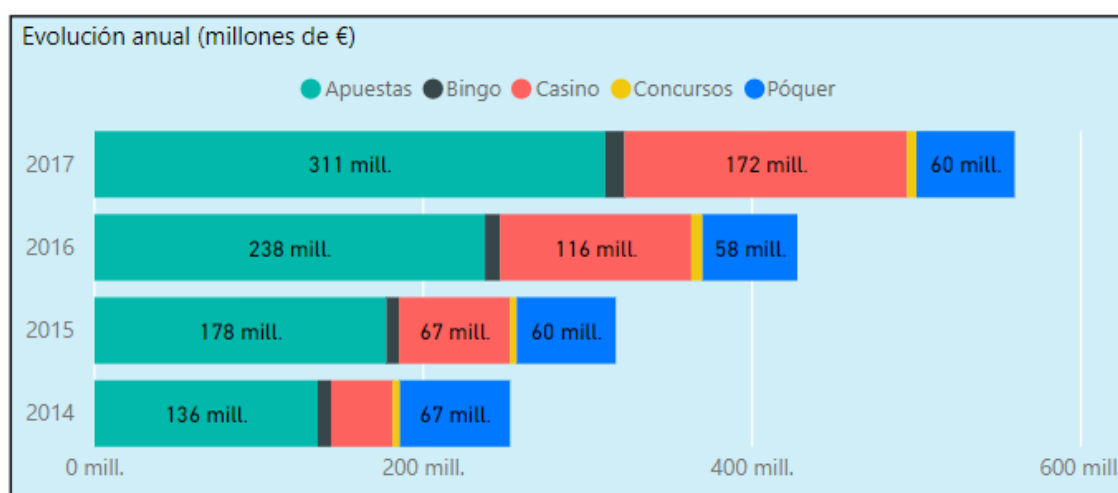
El juego online en Aragón ha movido en 2017 un total de 62,7 millones de euros frente a los 27€ millones de hace 4 años. Esto supone duplicar la cifra de 2013 y un incremento del 12% respecto al gasto generado el año 2016, que resultó de 55,8 millones de euros (Ara, 2018).

A nivel nacional, el órgano encargado de contabilizar el dinero que mueve la industria de las apuestas es la Dirección General de Ordenación del Juego de manera online. En la memoria anual del juego online estatal del año 2017, recoge este gasto y lo denomina GGR -*Gross Gaming Revenue* o Margen Neto de Juego-. El GGR se entiende como el dinero gastado por la población en el sector descontando los bonos y los premios dados por los distintos operadores. De esta manera, en el año 2017 el GGR fue de 560 millones de euros (ver Figura 7). Esta cifra se distribuye de la siguiente manera:

- 56% en apuestas (311 millones de euros). El incremento que se ha producido respecto años anteriores (del 30%) se debe en gran medida por el empuje que ha supuesto el crecimiento continuado apuestas deportivas, que representa el 57% de este apartado de apuestas
- 31% en casinos (172 millones de euros). También se produce un incremento del 47% respecto al año anterior, gracias a la ruleta y el Black Jack.
- 11% en póquer (60 millones de euros) que sigue con una tendencia de gasto estable en los últimos tres años.
- 2% en el bingo (11 millones de euros) que aumenta el peso que tiene dentro del sector.
- 1% en concursos (6 millones de euros)



Figura 7. Mercado de juego online. Evolución anual (millones de €)



FUENTE: Informe anual. Mercado del juego online en España 2017

Para conocer la totalidad del gasto que se hace en el juego menos los premios (GGR), es necesario buscar otras fuentes como el Anuario del juego en España 2018, realizado por la Universidad Carlos III de Madrid y la empresa Codere, patrocinadora del equipo de fútbol del Real Madrid. En dicho cuestionario se puede observar, además de la mencionada cifra del juego online en España, una realidad más amplia. Mientras que el juego online ha movido 560 millones de euros, el juego presencial ha movido 8.872 millones de euros (ver Figura 8). De esta manera se puede apreciar la magnitud de cifras que mueve la industria, y que se corresponde con casi el 1% del PIB de España (Universidad Carlos III de Madrid y Codere, 2018).

Figura 8. Márgenes de las empresas (Gross Gaming Revenue en mill. €)

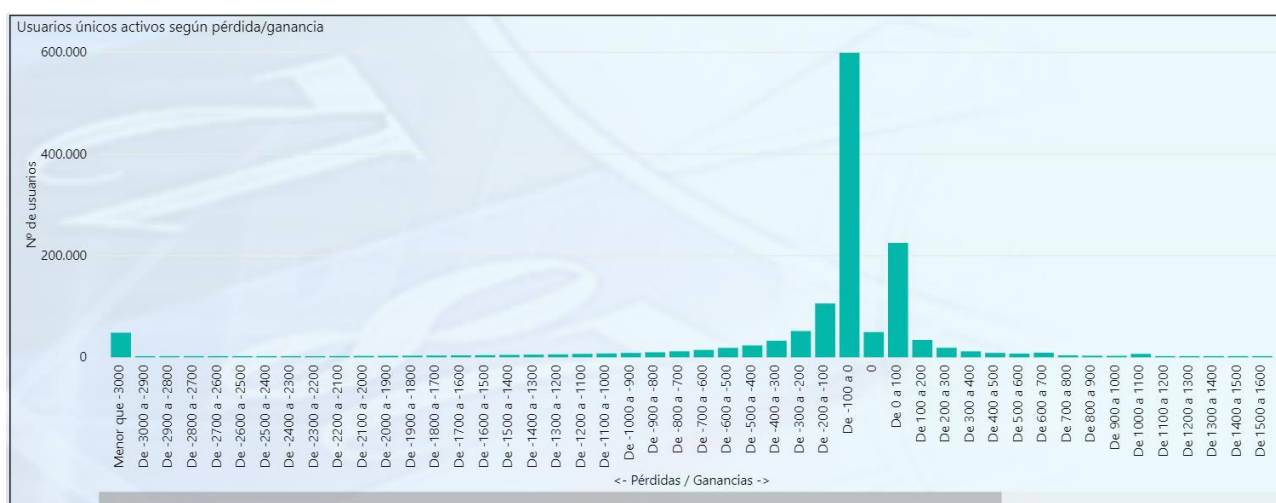
	JUEGO PRESENCIAL														
	"LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO" (*)					ONCE (*)	JUEGOS DE GESTIÓN PRIVADA					EAJA (**)	Apuestas Hipod.	Loterías No Autorizadas (Est)	Total Juego Presencial
	Lotería Nacional	Loterías Primitivas	Quiniela Quinigol	Ap. hípcas	Total SELAE		Casinos	Bingos	Salones de juego	Máq. "B" (Hostel y bingos) (*)	Apuestas Deportivas (Presen.)				
2008	1.848,3	1.771,2	256,2	2,4	3.878,1	1.008,3	438,7	1.295,3	566,0	3.541,5	4,1	5.845,5	41,2	1,8	10.775,0
2009	1.895,3	1.796,7	244,6	1,9	3.938,4	950,8	379,3	1.104,2	542,0	3.318,2	28,8	5.372,5	42,1	1,4	10.305,2
2010	1.704,5	1.748,0	223,9	1,4	3.677,8	944,9	353,1	994,2	539,0	2.842,9	43,1	4.772,3	38,1	1,6	9.434,6
2011	1.744,4	1.900,9	175,8	1,3	3.822,4	1.051,6	304,0	688,7	447,0	2.652,2	56,4	4.148,2	32,9	1,6	9.093,9
2012	1.695,3	1.912,0	166,8	1,1	3.775,2	1.017,5	276,2	628,2	421,0	2.383,5	81,6	3.790,5	30,0	1,3	8.660,3
2013	1.569,7	1.705,9	146,5	0,8	3.422,9	895,4	273,8	575,0	385,0	2.374,9	113,5	3.722,2	34,4	1,4	8.122,4
2014	1.069,0	1.641,2	123,2	0,8	2.833,0	953,0	287,8	552,1	429,0	2.340,3	173,7	3.783,1	31,4	1,3	7.647,2
2015	1.520,9	1.703,4	125,7	0,3	3.350,3	931,1	314,5	558,3	479,0	2.453,7	217,9	4.023,4	32,2	1,2	8.381,6
2016	1.392,5	1.671,2	111,0	0,5	3.175,2	937,4	345,2	572,2	536,0	2.502,3	268,0	4.223,7	32,5	1,0	8.407,9
2017	1.477,4	1.695,8	100,0	0,5	3.273,6	980,4	350,6	602,3	621,0	2.663,7	310,0	4.547,5	32,3	1,1	8.872,0

FUENTE: Anuario del Juego en España 2018 (2018)

Interesante además del volumen de gasto que se realiza es comprobar la evolución que se ha hecho tanto en general como observando cada modalidad por separado. Sorprende que si se comparan las cifras actuales respecto a 2008, 10 años atrás, se puede ver como estas son menores. Esto se debe a que el sector tuvo una fuerte tendencia decreciente que llegó a su mínimo en 2014, con 7.900 millones frente a los 10.775 millones de euros del 2008 (Universidad Carlos III de Madrid y Codere, 2018). Es una bajada de casi 3 millones de euros. Si se observa las cifras desglosadas por modalidades y tipo de juego, se puede comprobar que principalmente son causantes de esta bajada las loterías y apuestas del Estado junto con algunas modalidades de la iniciativa privada en menor medida (casinos, bingos y máquinas B o tragaperras). Por otro lado, es relevante la continua evolución positiva que han tenido otros tipos de juegos, como son las apuestas deportivas presenciales y online, el casino online y los juegos de slots online (tragaperras online) (Universidad Carlos III de Madrid y Codere, 2018). A pesar de este descenso en el volumen de millones de euros movidos por el mercado del juego, a partir del año 2015 se da una progresiva recuperación hasta llegar a los 9.407,7 millones de euros de gasto realizado por los usuarios en el 2018 entre el juego presencial y online en España.

Respecto a si los jugadores ganan o pierden dinero con esta actividad, no tienen las mismas probabilidades como puede aparentar al tratarse de juegos de azar. El informe del jugador online (2017) revela la diferencia porcentual que hay entre ganadores y perdedores, siendo estos últimos el grupo más numeroso (ver Figura 9). Los jugadores que pierden dinero resultan ser el 71,21% del total de jugadores (993400 personas), mientras que aquellos que sí obtienen alguna ganancia económica representan al 25,23% (351903 personas) (Dirección General de Ordenación del Juego, 2017). Finalmente, hay un tercer grupo del 3,56% de aquellas personas que no ganan ni pierden dinero. Es también destacable como además de casi triplicar al número de personas que ganan dinero, también cuando pierden, lo pierden en mayores cantidades de las que lo ganan otras personas. Si se observan los extremos de cada caso, es decir, aquellos jugadores que ganan o pierden más de 3.000€, el número de personas que han perdido esa cifra económica asciende hasta los 48.405 (un 3,5% del total de jugadores online), mientras que los que ganaron 3.000€ o más son únicamente 6.640 individuos (un 0,48%).

*Figura 9. Usuarios únicos activos según pérdida/ganancia*



FUENTE: Análisis del perfil del jugador online 2016-2017 (2017)

## 2.8 Tratamiento

En cuanto a lo que tratamiento se refiere, hay varias formas de intervenir sobre la conducta adictiva, aunque lo más habitual será la utilización de varios de estos tratamientos (Servicio Extremeño de Salud, 2008). En primer lugar el tratamiento farmacológico (ansiolíticos, antidepresivos, estabilizadores del estado de ánimo...) se puede utilizar para controlar los impulsos y la dependencia desarrollada hacia el juego. Sin embargo, este tipo de tratamiento se debe aplicar junto con terapia psicológica para conseguir una deshabituación efectiva. Las más destacables de estas últimas son la terapia cognitivo-conductual, para ayudar a detectar y reestructurar todas aquellas creencias erróneas acerca del juego y la terapia de grupo, practicada en una gran variedad de ámbitos clínicos con efectividad (Servicio Extremeño de Salud, 2008).

Durante todas estas terapias se enseñará al paciente a prevenir las recaídas mediante diferentes estrategias. Debe aprender a realizar actividades alternativas al juego, saber detectar en qué situaciones está en riesgo, adquirir habilidades de auto-control y habilidades sociales para afrontar la presión social y/o conflictos interpersonales que puedan surgir (Servicio Extremeño de Salud, 2008). Combinadas con estas terapias se debe de intentar que la persona esté en un ambiente lo más protegido posible por sus familiares, entorno social y sociedad.

## 2.9 Legislación

El Estatuto de Autonomía de Aragón de 2007, en su artículo 71, 50º establece como competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma de Aragón el “Juego, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón”. Este es el motivo por el cual la legislación que regula el Juego de apuestas sea mayormente a nivel autonómico. En el caso de Aragón se trata además de una legislación bastante desarrollada.

### 2.9.1 Legislación estatal

A nivel estatal, cabe destacar, La **Ley 13/2011**, de 27 de mayo, de regulación del juego, la cual, “regula básicamente la actividad de juego de ámbito estatal realizada a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos en la que los medios presenciales tienen un carácter accesorio, correspondiendo a la Dirección General de Ordenación del Juego su autorización, supervisión y control con el objeto de garantizar el adecuado funcionamiento del sector y la protección de los participantes y grupos vulnerables.”

En el Título I de esta ley, se define el objeto y el ámbito de aplicación. Según el artículo 1, el objeto es 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. A su vez, en el artículo 2 se exponen los diferentes ámbitos de aplicación: juegos de loterías y apuestas, rifas y concursos, juegos de carácter ocasional y actividades de juego transfronterizas. De esta misma manera, se incluyen las actividades de publicidad, promoción y patrocinio. Sin embargo, quedan excluidos los juegos o competencias de puro ocio, pasatiempo o recreo, las actividades de juego online cuyo ámbito no sea estatal, y las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales.

En el Título II se establecen las disposiciones generales, en las cuales se encuentra la regulación del juego y las prohibiciones objetivas y subjetivas. De forma objetiva se prohíbe cualquier actividad que atente contra la dignidad de las personas y de forma subjetiva, la participación en el juego de menores de edad. En el artículo 7 de este título, se recogen los términos en cuanto a publicidad diciendo que “queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción bajo cualquier forma de los juegos de suerte, envite o azar y, la publicidad o

promoción de los operadores de juego cuando se carezca de la correspondiente autorización para la realización de publicidad contenida en el título habilitante”. Por último, en el artículo 8 aparece la protección a los consumidores y las políticas de juego responsable.

En el Título III, el correspondiente a los artículos 9 al 12, encontramos los títulos habilitantes, por los que el ejercicio de las actividades en torno al juego quedan sometidas a la previa obtención del título habilitante.

En el Título IV se desarrolla el control de la actividad, dividido en tres capítulos; en el primero se establecen las normas en torno a los operadores, en el segundo se regulan la actividad de los participantes, sus derechos y sus obligaciones y, por último, aparecen las homologaciones de los sistemas técnicos de juego (Art. 13-18).

Finalmente, en el Título V (Art 19-35), se regula la Administración del Juego, estableciendo las competencias del Ministerio de Economía y Hacienda. Y, por último, en los Títulos VI y VII (Art 36-49), se recogen el régimen sancionador y fiscal.

### 2.9.2 Legislación autonómica

A nivel autonómico, tratamos la **Ley 2/2000**, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, estructurada en siete títulos que contienen cincuenta y siete artículos.

La ley pretende, a través de la misma y de futuras, realizar una ordenación del juego. En la introducción menciona el juego como una actividad socialmente admitida, pero compleja por su posible incidencia en conductas patológicas. Ello justifica una estricta regulación. En el artículo 11 se establecen los principios regulares de la ordenación del juego que se va a realizar en Aragón:

- 1) Evitar la incentivación de hábitos y conductas patológicas
- 2) Promover la protección de los menores de edad
- 3) Ponderar las repercusiones sociales, económicas y tributarias derivadas de la actividad el juego
- 4) Reducir y no fomentar su hábito e impedir actividades monopolistas

Uno de los aspectos más importantes a tratar es la regulación de los casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias como competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma de Aragón. Quedando excluidas de esta competencia las apuestas y loterías respectivas del Estado. También se establece como definición de apuesta la actividad de juego en la que se arriesga una cantidad de dinero determinada al azar sin basarse en hechos empíricos.

Respecto a las exclusiones y prohibiciones, quedan “excluidas del ámbito de aplicación de esta Ley los juegos, apuestas o competiciones de puro ocio o recreo que constituyen usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores participantes, apostadores u organizadores no hagan de ellos objeto de explotación económica”, y comentar que se consideran prohibidos aquellos juegos y apuestas que incumplan lo establecido por esta Ley, así como la no autorización o el incumpliendo de los requisitos exigidos.

En lo referente a las autorizaciones, con autorización administrativa hacemos referencia a toda organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas, que estará regulada por la misma. Dicho lo cual, podrán concederse estas autorizaciones con el objetivo de realizar el ejercicio de actividades continuadas para un período de tiempo renovable, en su caso, por la propia Administración. El Gobierno de Aragón tiene una serie de competencias dentro de esta ley, como es “la aprobación mediante Decreto, del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se determinarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos

personales y reales necesarios para su práctica y las reglas esenciales para su desarrollo, así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad no contemplada.”

Otro de los aspectos a destacar de esta ley son los emplazamientos donde tiene lugar este tipo de prácticas de juego, donde la autorización jugará un papel importante. Estos locales son casinos de juego, salas de bingo, salones de juego, salones recreativos, espacios especialmente habilitados, etc.

Igualmente, los usuarios -entendidos como protagonistas de las prácticas de juego- podrán apostar en los juegos regulados en esta ley, acceso a los locales, uso de máquinas recreativas, participar en apuestas, etc., si son mayores de edad y cumplen con los siguientes requisitos: no presentar síntomas de embriaguez relacionados con drogas o problemas psicológicos, además del impedimento de la práctica del juego o apuesta a los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces. También destacamos que, a las personas portadoras de armas o derivados, se les impedirá el acceso a los locales, con excepción de los miembros de las Fuerzas de Seguridad.

Se encuentra también el **Decreto 2/2011** del Gobierno de Aragón por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole. Resulta un Decreto de gran interés puesto que supone un desarrollo más exhaustivo de la modalidad de apuestas relacionadas con acontecimientos deportivos. En el Título I de disposiciones generales, se aclaran los tipos de apuestas deportivas existentes según la relación entre los apostantes y la empresa:

1. Apuesta mutua: la suma apostada sobre un hecho deportivo se reparte entre todo aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado al que se refiera la apuesta
2. Apuesta de contrapartida: el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultado de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.
3. Apuesta cruzada: una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, quedándose un porcentaje de esta por su servicio.

Sin embargo, esta no es la única clasificación posible. Si se observa el factor temporal, pueden ser en tiempo real o “live bets” o antes del comienzo del evento deportivo. Asimismo, si lo que se observa es el contenido de la apuesta, estas pueden ser simples y combinadas. Las primeras cuando únicamente se apuesta sobre el resultado de un acontecimiento deportivo y las combinadas o múltiples cuando se apuesta simultáneamente por dos o más acontecimientos.

En todas estas apuestas deberán estar debidamente autorizadas las empresas y, quedarán sin la posibilidad de apostar según el artículo 7 los menores de edad, incapacitados legalmente, las personas inscritas voluntariamente en la Sección V. Prohibidos del Libro 4º. Apuestas del Registro General del Juego.

En el artículo 7 se trata la publicidad permitida sobre las apuestas deportivas. Esta publicidad deberá ser siempre meramente informativa, y colocada en aquellos eventos, secciones o páginas en las que se traten acontecimientos relacionados con las apuestas. Quedan prohibidas las publicaciones de este tipo en programas o medios de telecomunicación dirigidos a la infancia y a la adolescencia. La publicidad deberá ir siempre acompañada de la prohibición de apostar para los menores de edad y sobre la posibilidad de que la práctica abusiva puede incurrir en juego patológico.

El capítulo I del título III de dicho Decreto versa sobre los locales de apuestas. Estos quedan definidos como aquellos establecimientos cuya actividad principal es la formalización de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, a través de terminales de apuestas, que podrán consistir en terminales informáticos o en

aparatos auxiliares de apuestas. Estos locales deberán mantener una distancia superior a 300 metros de otros locales de apuestas autorizados y se permite su apertura de las 10.00 horas a 4.00 horas del día siguiente. Deberá existir personal que controle el acceso al local para impedir la entrada de menores y de aquellos jugadores inscritos en la Sección V. Prohibidos del Libro 4º de Apuestas del Registro General del Juego. Deberá indicarse de manera clara la existencia de este registro a toda persona que acceda al local. Se impedirá el juego además a aquellos que presenten un estado de limitación de sus capacidades volitivas y de embriaguez, de intoxicación por drogas o que estén perturbando el orden del local.

En relación a estos últimos temas se ha presentado recientemente **una moción** (la 1/19) para instar al Gobierno de Aragón a limitar las apuestas deportivas en el plazo de dos meses a través de las siguientes propuestas:

1. Poder realizar la inscripción voluntaria en la Sección V. Prohibidos del Libro 4º de Apuestas del Registro General del Juego de forma telemática, además de por la vía presencial que es como se puede realizar hasta ahora
2. Establecer la limitación para los locales registrados como casinos, salas de bingo y salones de juego un máximo de una zona de apuestas con cinco terminales de apuestas. Quedan excluidas locales de apuestas
3. Únicamente en los locales de apuestas se podrán realizar apuestas en vivo y en directo
4. Establecer de manera obligatoria que el servicio de recepción, donde se controla el acceso a menores e inscritos en el registro, se encuentre en la entrada del local. De esta manera la identificación de la persona se produce antes del acceso a las máquinas y terminales de apuestas

Además del Reglamento de las Apuestas Deportivas, el Gobierno de Aragón aprobó también el Reglamento de Locales del Juego a través del **Decreto 39/2014**. El decreto tiene como objeto regular las condiciones básicas que deben reunir los establecimientos de juego dotando a los titulares de los locales de juego una mayor libertad de auto-organización en su gestión y funcionamiento, según el principio de intervención mínima de la Administración. En el primer Título se encuentran las definiciones de los distintos establecimientos de juego, que serán necesarias para el posterior desarrollo del Decreto:

- a) Salón recreativo o de tipo A: se dedican a la explotación de máquinas recreativas o de tipo A. En ningún caso podrán tener instaladas máquinas de tipo B. Pertenecen a esta categoría las salas recreativas con máquinas recreativas donde el único fin que busca la persona es poner a prueba su habilidad.
- b) Salón de juego o tipo B: establecimientos autorizados para explotar máquinas de tipo B, sin perjuicio de que pueda haber instaladas máquinas de tipo A. Las máquinas de tipo B son, según el Real Decreto 2110/1998, aquellas que a cambio del precio de la partida conceden un tiempo de uso y, a través del azar, eventualmente un premio en metálico.
- c) Sala de bingo: los locales autorizados para la práctica del juego del bingo
- d) Casinos de juego: establecimientos que reúnen los requisitos y han sido autorizados previamente para la practicarse los juegos exclusivos de casino. En este tipo de locales se podrán instalar máquinas de tipo C y celebrar torneos y campeonatos exclusivos de este tipo de locales.

Algunas condiciones que deben de cumplir los salones de juego es que deben de tener 150 metro cuadrados útiles, no obstaculizar nunca pasillos y vías de circulación con las máquinas de juego, instalar un máximo de tres máquinas por cada tres metro cuadrados y tener al menos tres máquinas de tipo B. Se podrá disponer de un servicio de bar siempre que se tenga la oportuna licencia y no podrán instalarse nuevos salones de juego a menos de 300 metros unos de otros. El horario de apertura de estos locales será como máximo entre las 10:00 y las 4:00 de la mañana del día siguiente.

En el caso de las salas de bingo, esta distancia será de mil metros. Además, se establece un límite para capital provincial: 15 salas de bingo para Zaragoza, 2 para Huesca y 1 para Teruel. El resto de municipios podrán tener como máximo una sala de bingo. El horario de apertura de los locales de bingo no podrá exceder de 11 horas, excepto los viernes, sábados y vísperas de festivo que se ampliará el límite hasta como máximo 12 horas.

En los casinos existirá una sala de juego principal y podrán autorizarse otras anexas. En la principal se pueden instalar mesas de juego, máquinas recreativas y de azar así como mesas promocionales y torneos. Se deberá ofrecer servicio de restaurante y salas para descansar. Los horarios para los casinos pueden depender de los distintos torneos y juego, pero no estarán abiertas dichas salas más de 16 horas sin interrupción.

Por el mismo Decreto queda prohibido según el artículo 18 la participación del personal de la empresa en sus propios juegos o servicios y, de manera muy relevante, la concesión de préstamos a los jugadores. Este tipo de locales deberá contar con un servicio de recepción para controlar el acceso de menores de edad y de personas que tengan prohibido su acceso (Registro de Prohibidos).

El Título V se corresponde con la inspección de estas condiciones. El órgano inspector de las condiciones mencionadas hasta el momento será la Policía Local. Durante dichas inspecciones podrán comprobar la presencia de menores, estado y funcionamiento de las máquinas, horarios y demás especificaciones técnicas. Se podrán levantar actas de comprobación, infracción o clausura dependiendo de las condiciones del local y lo observado por los agentes durante la inspección.

Otro importante Decreto al que hay que hacer referencia por su importancia en la captación de nuevos clientes es el **Decreto 166/2006** por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad en el Juego y Apuestas para regular aquella publicidad que se realice en la Comunidad Autónoma de Aragón. Se prohíbe expresamente toda forma de publicidad que incite hábitos y conductas de juego patológico sea cualquiera el medio que se utilice para dicha publicidad. Se deben adoptar también medidas de protección para que el público objetivo no sean menores de edad o personas con capacidades volitivas limitadas. La publicidad que se realice entonces debe tener un fin meramente informativo. Se prohíbe, de una manera más concreta:

1. Cualquier publicidad que utilice imágenes, símbolos, gráficos, textos... que muestren la facilidad de conseguir premios o la cuantía de los premios
2. Cualquier publicidad que vaya dirigida a niños y adolescentes
3. La publicidad donde las empresas sean patrocinadoras si participan menores de edad
4. La publicidad que se realice en establecimientos donde las apuestas no sean la principal actividad
5. La publicidad indirecta entendida como cualquier forma de reclamo y captación de jugadores que pueda incentivar la práctica del juego

En lo relativo a los obsequios que se ofrecen en los locales de juego, según el artículo 4, queda prohibido su reparto a no ser que se haya hecho una comunicación previa a la Administración. No obstante, estos

obsequios deberán ser de un valor inferior a tres euros y únicamente podrá aparecer el nombre, dirección y anagrama del local de apuestas. Si se dispone de servicio de hostelería, en ningún caso podrá regalar a los clientes de manera habitual consumiciones como cafés, refrescos, bebidas alcohólicas u aperitivos. Estos productos, junto con comidas y cenas, no podrán ser ofrecidos a los clientes por un precio inferior al del mercado por considerarse que incita a la permanencia del cliente en el local.

Aunque no se vayan a analizar en la investigación, son también de relevancia el Decreto 22/2015 por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de juego y el Decreto 160/2018 por el que se aprueba el Reglamento que regula la inspección técnica de máquinas de juego y sus condiciones de funcionamiento.



### 3. Desarrollo empírico

#### 3.1 Objetivos del estudio

El **objetivo general** del trabajo es analizar las conductas de juego de la población universitaria en Aragón.

**Objetivos específicos:**

1. Evaluar los conocimientos que tienen los universitarios sobre las apuestas, especialmente sobre cómo acceder a locales y páginas web
2. Examinar si han recibido prevención sobre las apuestas y la procedencia de la misma
3. Estudiar cuando se realizó la primera entrada en locales y páginas, así como el motivo que les impulsó a ello
4. Analizar a qué se está apostando desde las diferentes modalidades y con qué intensidad en tiempo y en dinero
5. Averiguar los motivos y causas por los que los universitarios están jugando
6. Medir el impacto emocional que tienen las apuestas
7. Conocer la opinión general sobre el juego con dinero y su desarrollo en la actualidad
8. Realizar un *screening* a los jugadores para hallar posibles patologías y problemas con el juego
9. Identificar la cantidad de publicidad que los estudiantes están percibiendo acerca de las apuestas

#### 3.2 Hipótesis

1. Los jugadores que reconocen tener una personalidad más impulsiva tienen con mayor frecuencia problemas con el juego.
2. Las apuestas se consideran una actividad peligrosa y cuya publicidad debería tener mayores controles.
3. El principal motivo por el que los universitarios juegan es para ganar dinero.
4. De manera general, los estudiantes que apuestan no suelen tener pensamientos recurrentes sobre el juego.
5. Un porcentaje importante de los universitarios ha hecho su primera entrada a un salón de juego o página web de apuestas siendo todavía menor de edad.
6. El motivo que les llevó a entrar la primera vez a un local de apuestas fue para acompañar a los amigos.
7. Las emociones relacionadas con el juego son nerviosismo y entusiasmo antes de juego y decepción y tristeza después de este.
8. Muy pocos jugadores están en situación de riesgo.

## 4. Metodología

### 4.1 Elección de la metodología: cualitativa, descriptiva y transversal

La metodología es un apartado vital porque va a determinar qué tipo y de qué forma se va a recoger la información. Para los objetivos planteados de este estudio, la metodología que más de adecua es la cuantitativa, debido a que esta permite acceder con sus técnicas de investigación a una muestra amplia de población. Más importante aún es la posibilidad de inferir los resultados obtenidos en esta muestra a la población, en este caso, los estudiantes universitarios de Aragón.

Por recoger únicamente la información y no tratar de cambiar las variables, se trata de un estudio descriptivo. Se plantea el estudio de una manera transversal, es decir, se recogerá información en un mismo periodo de tiempo, entre los meses de abril y mayo.

### 4.2 Instrumentos y variables

El instrumento que mejor se adaptaba a las necesidades planteadas para la recolección de la información es el cuestionario. Asimismo, es la técnica que permitía, por cuestiones operativas, extender el estudio a toda la Comunidad Autónoma de Aragón. Para la formulación del cuestionario se ha hecho una revisión de bibliografía relativa a ludopatía y conductas de juego, los estudios de prevalencia de juego más relevantes de España así como otros cuestionarios de importancia utilizados para medir los niveles de implicación en el juego con apuestas. Entre estos cuestionarios están “*South Oaks Gambling Screen*” (SOGS), *Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP)* y “*brief Gambling Motives Inventory*” (bGMI). Para poder contrastar las diferencias en las respuestas entre población menor de edad y la universitaria, también se han incluido preguntas realizadas en “*Juego y adolescencia: ¿invasión de los juegos de azar en el mundo adolescente?*” (2018).

El cuestionario se compone de diferentes secciones que, gracias a diferentes preguntas anidadas que se encuentran a lo largo del cuestionario, va redirigiendo con preguntas específicas según las respuestas dadas por la persona. De esta manera, todo el mundo responde inicialmente unas preguntas socio-demográficas y de conocimientos generales sobre las apuestas para posteriormente preguntar si alguna vez han realizado una apuesta deportiva, han entrado a un local físico de apuestas o han accedido a una página web de estas características. En función de su respuesta e implicación con la que realizaron estas actividades, se abren distintas secciones específicas. Finalmente, todas las personas encuestadas responden a unas preguntas más directas sobre las apuestas y, en caso de que hubieran apostado en alguna ocasión, se accede a una sección donde se realiza un *screening* de la severidad de la conducta de juego. Es en esta sección donde se encuentran la mayoría de preguntas del cuestionario SOGS y CBJP. Separando las preguntas según la información que aportan, las variables de análisis quedan distribuidas en el cuestionario de la siguiente manera (ver Figura 10):

Figura 10. Variables del cuestionario

Ítem a preguntar	Sección	Nº pregunta
<b>SOCIO-DEMOGRÁFICO</b>		
1. Edad	II	1
2. Género	II	2
3. Lugar de residencia habitual	II	3
4. Dinero mensual para gastos	II	4
5. Barrio de Zaragoza de residencia	III	1
6. Grado que se cursa	II	7
7. Curso en el que se está	II	8
8. Rama del grado	II	9
<b>Hábitos y personalidad</b>		
1. Interés en deportes	II	5
2. Práctica de deportes	II	6
3. Impulsividad	II	10
<b>Factores previos de protección/desprotección</b>		
1. Utilización de micro-pagos	III	1
2. Gasto en micro-pagos	III	2
3. Ubicación de salones de juego	III	3
4. Conocimiento de páginas web	III	4
5. Frecuencia de publicidad	III	5
6. Prevención	III	6
7. Fuente de la prevención	III	7
8. Conocimiento del Registro de Auto-prohibidos	XIII	4
<b>Inicios en las apuestas</b>		
<b>Apuestas deportivas</b>		
1. Alguna vez apuestas deportivas	V	1
2. Recibimiento de bono de bienvenida	VI	1
3. Cuantía del bono de bienvenida	VI	2
4. Importancia del bono de bienvenida en la primera apuesta deportiva	VI	3
<b>Locales</b>		
1. Entrada en local de juego	VII	1
2. Edad de primera entrada	VIII	1
3. Principal causa de la primera entrada	VIII	2
4. Apuestas en locales de juego	VIII	5

Ítem a preguntar	Sección	Nº pregunta
<b>Online</b>		
1. Entrada en página web de apuestas	X	1
2. Edad de entrada	XI	1
3. Utilización de datos reales	XI	3
4. Recibimiento de bono de bienvenida	XII	1
5. Cuantía del bono de bienvenida	XII	2
6. Importancia del bono de bienvenida en primera apuesta online	XII	3
<b>Tipo de juego</b>		
<b>Apuestas deportivas</b>		
1. Apuestas en vivo	VI	4
2. Eventos sobre los que se ha apostado	VI	5
3. Utilización de promociones y/o ventajas	VI	7
<b>Locales</b>		
1. Eventos sobre los que se ha apostado	IX	1
2. Momento del día	IX	5
<b>Online</b>		
1. Eventos sobre los que se ha apostado	XII	5
2. Momento del día	XII	9
<b>Frecuencia</b>		
<b>Apuestas deportivas</b>		
1. Frecuencia de juego en la actualidad	VI	6
<b>Locales</b>		
1. Frecuencia de entrada en locales en la actualidad	VIII	3
2. Obligación de mostrar el DNI	VIII	4
3. Alguna vez apuestas en locales	VIII	5
<b>Online</b>		
1. Multi-cuenta en páginas web	XI	2
2. Alguna vez apuestas por internet	XI	4
3. Frecuencia de entrada en páginas web en la actualidad	XII	4
<b>Gasto</b>		
<b>Apuestas deportivas</b>		
1. Gasto medio a la semana	VI	8
2. Gasto total	VI	9

Ítem a preguntar	Sección	Nº pregunta
<b>Locales</b>		
1. Gasto medio a la semana	IX	2
2. Ganancia sustancial	IX	3
<b>Online</b>		
1. Gasto medio a la semana	XII	6
2. Ganancia sustancial	XII	7
<b>Impacto emocional</b>		
<b>Locales</b>		
1. Principal emoción en diferentes momentos	IX	4
2. Recurrencia de pensamientos	IX	6
<b>Online</b>		
1. Principal emoción en diferentes momentos	XII	8
2. Recurrencia de pensamientos	XII	10
<b>Entorno</b>		
1. Apuestas de amigos	XIII	1
2. Ganancias de amigos	XIII	2
<b>Valoración personal</b>		
1. De acuerdo/en desacuerdo con...	XIII	4
2. Consideración de la publicidad	XIII	5
3. Peligrosidad de apuestas	XIII	7
<b>Motivos del juego</b>		
1. Principal motivo de juego	XIV	1
<b>Screening de problemas con el juego</b>		
1. Problemas con el juego	XIV	2
2. Culpabilidad al jugar	XIV	3
3. Intentos de dejar de jugar	XIV	4
4. Uso de dinero ajeno	XIV	5
5. Jugar más dinero del previsto	XIV	6
6. Descuido de otras obligaciones	XIV	7
7. Pérdida de la noción del tiempo	XIV	8
8. Ayuda de profesionales	XIV	9

Fuente: elaboración propia

De este último apartado donde se realiza un *screening* a la población jugadora, la escala CBJP consta de cuatro preguntas con una alta fiabilidad interna (0.94) tanto para población general como para población patológica (Pérez & Echeburúa, 2017). Las preguntas que se realizan son de sí o no y por cada respuesta afirmativa aumenta el riesgo de presencia de adicción. La escala CBJP fue creada a partir de un cuestionario más extenso, el SOGS, del que también se han incluido preguntas posteriores. La escala que se va a pasar ha sido utilizada especialmente en población estudiantil para calcular la prevalencia de juego patológico.

El cuestionario se ha refinado gracias a las aportaciones de una psicóloga especializada en investigación social, un Policía Local encargado de la supervisión de los locales de juego y el educador social responsable de una Fundación dedicada a menores, todos ellos con conocimientos acerca de la ludopatía en sus respectivos campos. Sus sugerencias han ayudado a añadir y cambiar la formulación de determinadas preguntas.

#### 4.3 Población y muestra

En cuanto a la distribución de la encuesta, esta se ha hecho a través de *Google Forms*, una herramienta de Google que permite un acceso fácil a encuestas digitales, así como la recopilación de toda la información obtenida. Se plantearon diferentes métodos para las personas universitarias realizaran la encuesta. En primer lugar se valoró difundirla a través de las redes sociales por su capacidad de llegar de una manera rápida a un gran público. Sin embargo, se ha utilizado este método únicamente para acceder a determinadas carreras cuyo acceso de otra manera era complicado para el investigador. De manera mayoritaria, la encuesta se ha pasado de manera digital estando el investigador presente. Con el permiso previo, se accedía al aula en horario de clase o inmediatamente después de esta gracias a la colaboración de diferentes profesionales de la enseñanza. El acceso a la encuesta se realizaba a través de Internet con un portátil o móvil. De esta manera se accedió a diferentes clases distribuidas en Zaragoza, Huesca y Teruel. Asimismo, también se pudo acceder a una variedad de grados universitarios, hasta 25 grados. Entre ellos, Psicología, Magisterio de Educación Infantil, Lenguas Modernas, Trabajo Social, Veterinaria, Ingeniería Eléctrica, DADE, Física, Ingeniería Mecánica, Medicina, Ciencias de la Salud y el Deporte.... Se trata de una muestra relativamente grande y variada para la población universitaria en Aragón.

Para lograr cierta representatividad de la muestra respecto a la población, se ha tratado de que los porcentajes de las variables de género, lugar de residencia y rama del grado cursado se asemejen lo máximo posible. En el curso 2018-19 hay según el Portal de Transparencia de la Universidad de Zaragoza (2019) un total de 27.478 alumnos cursando un grado, de los cuales un 54% son mujeres (14.791) y un 46% hombres (12.687) (ver Figura 11). Si distinguimos esta población por provincias, observamos como Zaragoza acumula a la mayor parte del alumnado, un 83% frente al 10% de Huesca y 7% de Teruel (ver Figura 12). Asimismo, siguiendo con la misma fuente, las ramas académicas más populares por orden son: Ciencias Sociales y Jurídicas (45%), Ingeniería y Arquitectura (22%), Ciencias de la Salud (15%), Ciencias (9%) y Artes y Humanidades (9%) (Ver Figura 13).

En la última etapa de recogida de datos fue necesario incidir en las ramas de Ciencias e Ingeniería y Arquitectura debido al bajo número de cuestionarios que teníamos. Esto se hizo gracias a la colaboración de los delegados de dichas carreras, que ayudaron a difundir los cuestionarios a través los grupos de estudiantes. Por otro lado, se eliminaron aleatoriamente cuestionarios correspondientes a Ciencias de la Salud por la sobre-representación que tenían. El estudio y análisis de los datos se llevó a cabo utilizando el programa estadístico SPSS bajo la supervisión de un profesional de la estadística.

Al cuestionario respondieron un total de 474 personas, aunque se va a trabajar finalmente con 316 cuestionarios para aumentar la representatividad de la muestra de acuerdo a las tres variables mencionadas anteriormente. La comparación entre la población y la muestra queda de la siguiente manera:

*Figura 11. El género en población y muestra*

Género	Población	Muestra
Hombre	46%	40%
Mujer	54%	60%

FUENTE: elaboración propia

*Figura 12. El lugar de residencia en población y muestra*

Residencia	Población	Muestra
Zaragoza	83%	86%
Huesca	10%	10%
Teruel	7%	4%

FUENTE: elaboración propia

*Figura 13. La rama del grado en población y muestra*

Rama	Población	Muestra
Artes y Humanidades	9%	5,4%
Ciencias	9%	8,9%
Ciencias de la Salud	15%	17,7%
Ingeniería y Arquitectura	22%	20,9%
Ciencias Sociales	45%	47,2%

FUENTE: elaboración propia

Se puede comprobar que los datos entre población y muestra son muy similares en todos los casos, lo que nos permitiría extrapolar en cierta medida los resultados obtenidos en la investigación a la población de la Universidad de Zaragoza en Aragón.

Se ha mencionado anteriormente la existencia de preguntas anidadas en el cuestionario que determinaban a qué parte del cuestionario se accedía a continuación. Es necesario tener en cuenta para leer los resultados que aquellas personas que han respondido que no habían realizado apuesta deportiva, entrado a locales de juego o páginas web de apuestas no han respondido a las preguntas correspondientes de esa sección. Esto se indicará en la presentación de los resultados de manera gráfica a través de un incremento del margen izquierdo y por el número de personas que han respondido a cada pregunta, indicado con “(n=x)” al final de cada pregunta. Las abreviaturas Fr. y % corresponden a frecuencia absoluta y frecuencia relativa. Asimismo, Q1 y Q3 será primer percentil y tercer percentil respectivamente.

#### 4.4 Cuestiones éticas

El presente estudio ha sido aprobado por el Comité de Ética de la Investigación de la Comunidad Autónoma de Aragón: CEICA. La información recogida durante la encuesta será totalmente anónima, de manera que no haya forma alguna de identificar al estudiante mediante las preguntas respondidas. No se pide información identificadora como nombre, dirección, teléfono o dirección de correo. Asimismo, los datos recabados durante la investigación servirán únicamente con fines estadísticos y no se realizarán análisis de casos concretos, sino de la totalidad de los participantes o segmentos de estos. No se presentarán bajo ningún concepto resultados de individuos. El control de la base estadística estará bajo supervisión estricta de los investigadores, sin poderse esta publicar.



## 5. Análisis de los resultados

Para la presentación de los resultados, se van a introducir diferentes tablas que agrupan cada pregunta según la temática o área. De esta manera, hay seis secciones principales: los datos socio-demográficos, el conocimiento y opinión de los universitarios sobre las apuestas, las conductas de juego en personas que realizan apuestas deportivas, las conductas de juego en locales, las conductas de juego a través de páginas web y por último, el *screening* de conductas de juego problemáticas.

Para completar el análisis descriptivo, se muestra de manera posterior cinco tablas que cruzan determinadas variables demográficas con preguntas y escalas de interés. Las variables de edad, género, interés y práctica semanal de deportes, residencia (entendida como de ámbito urbano o rural), impulsividad, dinero disponible y la rama del grado cursado se cruzan con si han apostado en alguna ocasión, si han realizado apuestas deportivas, si han apostado en locales, si han apostado a través de páginas web y con la puntuación obtenida en la escala del Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP). Este cruce de variables se ha hecho mediante tablas de contingencia y señalando si la significación asintótica es relevante, es decir, si p-valor es inferior a 0,05.

### 5.1 Datos socio-demográficos

La muestra se compone de 316 estudiantes universitarios. Además de los datos presentados en la metodología (género, rama del grado cursado y lugar de residencia), se han obtenido otras variables socio-demográficas. En su mayor parte los encuestados son personas que se encuentran en 1º y 2º de carrera, con una edad media de 20 años. El dinero disponible que tienen para gastos, en su mayoría, no excede los 100€, aunque un porcentaje muy elevado dispone de hasta 400€, probablemente porque estén trabajando.

La impulsividad declarada por los estudiantes se concentra principalmente en las respuestas de “poco” y “algo”, aunque destaca también que un 25% de los estudiantes consideren que son bastante o muy impulsivos. El porcentaje de la muestra no interesada en los deportes es únicamente de un 13%. Por último, más de la mitad de los encuestados, el 56,6%, dice practicar algún deporte semanalmente (ver Tablas 1 y 2).

*Tabla 1. Datos socio-demográficos. Variables nominales y ordinales*

Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
<b>Género, mujer (n=316)</b>	190	60,1			
<b>Área de conocimiento (n=315)</b>					
Ciencias de la salud	56	17,7			
Ciencias Sociales y Jurídicas	149	47,2			
Artes y Humanidades	17	5,4			
Ciencias	28	8,9			
Ingeniería y Arquitectura	66	20,9			
<b>Curso (n=315)</b>			2º	1º	3º
1º	112	35,6			
2º	107	34			
3º	71	22,5			
4º	25	7,9			

Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
<b>Residencia (n=309)</b>					
Zaragoza capital	231	74,8			
Zaragoza provincia	35	11,3			
Huesca capital	18	5,8			
Huesca provincia	14	4,5			
Teruel capital	5	1,6			
Teruel provincia	6	1,9			
<b>Principales barrios de Zaragoza (n=231)</b>					
Actur	39	17,3			
Centro	39	17,3			
Universidad	29	12,8			
San José	25	11,1			
Delicias	24	10,6			
El Rabal	15	6,6			
<b>Impulsividad (n=316)</b>					
Nada	14	4,4	Algo	Poco	Bastante
Poco	88	27,8			
Algo	135	42,7			
Bastante	60	19			
Mucho	19	6			
<b>Dinero disponible para gastos (n=315)</b>					
0 – 100€	169	53,7	0 – 100€	0 – 100€	101 – 400€
101 – 400€	120	38			
401 – 600€	16	5,1			
601 – 1000€	6	1,9			
1001€ o más	4	1,3			
<b>Interés en los deportes (n=316)</b>					
Nada	42	13,3			
Algo	125	39,6			
Bastante	67	21,2			
Mucho	82	25,9			
<b>Práctica semanal de algún deporte (n=316)</b>					
No	137	43,4			
Sí	179	56,6			

FUENTE: elaboración propia

Tabla 2. Datos socio-demográficos. Variables cuantitativas continuas

Variable	Media	Mín.	Máx.	Rango	Desviación estándar
Edad (n=316)	20,16	18	33	15	1,97

FUENTE: elaboración propia

## 5.2 Conocimiento y opinión de los universitarios acerca de las apuestas

Los estudiantes universitarios conocen en gran medida dónde pueden realizar apuestas si les interesa, tanto en el formato de juego físico a través de salones de juego como por Internet. Únicamente un 5% no sabría ubicar ningún local de juego y un 11% no conoce ninguna página web. Por el contrario, es habitual conocer varios o muchos recursos de este tipo para sendos formatos.

Además de conocer cómo acceder a estos sitios, otro factor muy relevante son los intentos de atraer clientes para que jueguen. Los universitarios aragoneses dicen recibir publicidad acerca de las apuestas y el juego con una frecuencia variable. Hay ciertos sectores, un 30% de los estudiantes, que dicen que nunca reciben publicidad o que la reciben con muy poca frecuencia. Casi otro 30% considera que reciben este tipo de incitaciones con cierta frecuencia y hasta un 40% que la recibe con bastante, mucha o incluso diariamente (un notable 14%).

En el lado opuesto de la publicidad se encuentra la prevención llevada a cabo desde diferentes áreas: Internet, los padres y las instituciones educativas (colegio, instituto y la propia universidad). Algo más de la mitad de los estudiantes dicen haber recibido alguna vez en su vida algún mensaje de prevención sobre las apuestas. La fuente que normalmente ejerce esta función son los padres (en un 28% de los casos), seguida de Internet (23%) y la educación formal en último nivel (un 21%). Esto muestra claramente que la prevención realizada desde programas educativos es insuficiente y sólo alcanza a uno de cada cinco estudiantes universitarios en Aragón. La mayoría de los universitarios no conocía la existencia del Registro de Auto-prohibidos donde limitarse el acceso y la posibilidad de apostar si lo necesitaran en algún momento.

En cuanto a la opinión de los estudiantes acerca de las apuestas y la situación actual del sector, la mayoría de estudiantes creen que los jóvenes están jugando con frecuencia en locales, por Internet. También perciben que el número de locales de juego no es pequeño y se realizan muchas apuestas deportivas. Sin embargo, en cuanto a la percepción de si las apuestas son una actividad normal, el 45,5% responde que sí lo son.

La gran mayoría cree que la publicidad de las apuestas debería tener mayores límites (54,3%) o estar directamente prohibida (38%). Cifras muy alejadas del 7,7% de personas que piensan que la regulación sobre la publicidad es correcta tal y como está (ver Tabla 3).

*Tabla 3. Conocimientos y opinión de los universitarios. Variables nominales y ordinales*

Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
<b>Conocimiento de la ubicación de locales (n=316)</b>			Sí, varios	Sí, alguno	Sí, muchos
No, ninguno	16	5,1			
Sí, alguno	93	29,4			
Sí, varios	119	37,7			
Sí, muchos	88	27,8			
<b>Conocimiento de la dirección web de páginas de apuestas (n=316)</b>			Sí, alguna	Sí, alguna	Sí, varias
No, ninguna	35	11,1			
Sí, alguna	150	47,5			
Sí, varias	89	28,2			
Sí, muchas	42	13,3			
<b>Cantidad de publicidad percibida (n=315)</b>			Con cierta frecuencia	Con poca frecuencia	Con bastante frecuencia

Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
Nunca	26	9,3			
Con poca frecuencia	68	21,6			
Con cierta frecuencia	87	27,6			
Con bastante frecuencia	60	19			
Con mucha frecuencia	30	9,5			
Diariamente	44	14			
<b>Ha recibido prevención acerca de las apuestas (n=315)</b>	173	54,7			
En caso afirmativo, fue...					
Por Internet (n=173)	71	41			
A través de los padres (n=173)	88	50,9			
A través del colegio, instituto o universidad (n=173)	64	37			
De otra forma (n=173)	28	16,2			
<b>Conoce la existencia de un Registro de Auto-prohibidos (n=316)</b>	129	59			
<b>Opinión a favor de "Los jóvenes están realizando apuestas deportivas con frecuencia" (n=312)</b>	293	93,9			
<b>Opinión de "Los jóvenes están apostando en locales físicos con frecuencia" (n=312)</b>	274	87,8			
<b>Opinión a favor de "Los jóvenes están apostando a través de Internet con frecuencia" (n=313)</b>	239	76,4			
<b>Opinión a favor de "Hay pocos locales físicos donde realizar apuestas" (n=313)</b>	21	6,7			
<b>Opinión a favor de "Las apuestas son una actividad normal" (n=314)</b>	143	45,5			
<b>Percepción de la peligrosidad de las apuestas (n=314)</b>			8	7	10
<b>Consideración de la publicidad sobre apuestas (n=313)</b>			Debería tener mayores límites	Debería tener mayores límites	Debería estar prohibida
Está bien regulada	24	7,7			
Debería tener mayores límites	170	54,3			
Debería estar prohibida	199	38			

FUENTE: elaboración propia

### 5.3 Apuestas deportivas

Las apuestas deportivas se encuentran al alza junto con algunos otros juegos de casino como la ruleta o el bingo. En el caso de las apuestas deportivas, prácticamente cuatro de cada diez universitarios reconoce haber apostado alguna vez a un evento de estas características. De estos, el 60% ha apostado a un evento que estaba sucediendo en el mismo momento (*livebets*). Es frecuente para fomentar las primeras apuestas dar un bono de bienvenida. Uno de cada cuatro estudiantes los ha recibido con un importe medio de 24,5€. La importancia de estos bonos no parece ser determinante para el juego, puesto que sólo el 25% de jugadores le concede a este bono importancia superior a 6 sobre 10. Otras herramientas que se utilizan para fomentar las apuestas deportivas son las promociones o apuestas bonificadas. Uno de cada cuatro jugadores dice utilizarlas alguna vez o con frecuencia.

Los eventos deportivos más populares resultan ser el fútbol (89,2%), el baloncesto (45%), el tenis (40%), los galgos (32,5%), el balonmano (19,2%), los caballos (15,8%), el automovilismo (10,8%), el motociclismo y ciclismo. La frecuencia con la que se apuesta a cualquiera de estos juegos es variable. Entre aquellos que juegan, una gran mayoría del 71,2% declara que apuestan en ocasiones puntuales. Como un acto más asentado en sus costumbres de ocio están aquellos que dicen apostar una vez al mes (6,8%) y una vez cada dos semanas (9,3%). Más preocupante son las frecuencias superiores de jugar una o varias veces todas las semanas o directamente hacerlo todos los días. Entre las tres respuestas acumulan al 14,4% de los universitarios aragoneses que realizan apuestas deportivas. El gasto total que han realizado los jugadores universitarios a lo largo de su vida es de media 124€ mientras que gasto semanal promedio es de aproximadamente 2€ (ver Tablas 4 y 5).

Tabla 4. Conductas de juego de apuestas deportivas. Variables nominales y ordinales



Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
Ha apostado a algún evento deportivo (n=316)	120	38			
Ha apostado a algún evento deportivo que estaba sucediendo en el momento (n=119)	71	59,7			
Ha recibido un bono de bienvenida (n=120)	31	25,8			
Importancia concedida al bono sobre 10 (n=31)			2	0	6
Ha apostado a fútbol (n=120)	107	89,2			
Ha apostado a baloncesto (n=120)	54	45			
Ha apostado a balonmano (n=120)	23	19,2			
Ha apostado a tenis (n=120)	48	40			
Ha apostado a los caballos (n=120)	19	15,8			
Ha apostado a los galgos (n=120)	39	32,5			
Ha apostado sobre ciclismo (n=120)	6	5			
Ha apostado sobre automovilismo (n=120)	13	10,8			
Ha apostado sobre motociclismo (n=120)	8	6,7			
Frecuencia de las apuestas deportivas (n=118)			En ocasiones puntuales	En ocasiones puntuales	Una vez al mes aproximadamente

Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
En ocasiones puntuales	84	71,2			
Una vez al mes aproximadamente	8	6,8			
Una vez cada dos semanas	11	9,3			
Varias veces todas las semanas	4	3,4			
Todos los días	2	1,7			
<b>Utilización de las ventajas ofrecidas por las páginas web</b>			No	No	Sí, alguna vez
No	84	70,6			
Sí, alguna vez	27	22,7			
Sí, con frecuencia	8	6,7			

FUENTE: elaboración propia

Tabla 5. Conductas de juego de apuestas deportivas. Variables cuantitativas continuas

Variable	Media	Mín.	Máx.	Rango	Desviación estándar
Gasto semanal en apuestas deportivas (n=103)	2,06€	0€	20€	20	3,39€
Gasto total hecho en apuestas deportivas (n=114)	120,84€	0€	2000€	2000	272,67€
Importe del bono de bienvenida recibido (n=31)	24,55€	1€	200€	199	37,6€

FUENTE: elaboración propia

## 5.4 Locales de apuestas

Siete de cada diez estudiantes universitarios en Aragón han entrado alguna vez a un local de estas características. La primera entrada la hicieron de media con 18 años, aunque un 15,5% dice haber entrado siendo menor de edad, teniendo incluso 15 o 16 años (2,2% y 4% respectivamente).

El principal motivo por el que se entró esta primera vez fue por una amplia mayoría para acompañar a amigos (un 60%). Esto refuerza la idea de que es el entorno social el que hace que las personas accedan las primeras veces a los entornos donde se juega. El segundo motivo más destacado es la curiosidad (un 27,4%). El porcentaje restante se reparte entre “quería probar suerte” (7,5%) y “quería ganar algo de dinero” (4,3%).

De las personas que han accedido alguna vez, en la actualidad la gran mayoría responde que prácticamente no entra o sólo lo hace en ocasiones puntuales. Estas dos respuestas agrupan al 86% del colectivo. Aquellas personas que tienen este hábito más asentado entran con relativa frecuencia, un 7% entra al menos una vez cada dos semanas. Aumentando la frecuencia de entrada a estos locales, un 4% lo hace varias veces todas las semanas y un 1% todos los días.

En lo referente a la percepción que tienen los universitarios respecto al control que les hacen mostrando el DNI, un 92,5% dice que se lo piden siempre o de manera normal. Destaca un 3% que refiere que nunca se lo piden.

No todas aquellas personas que entran a un local de apuestas juegan a algo necesariamente. Un tercio entra y no apuesta, probablemente la causa de esto sea que el único motivo por el que se entró fue para acompañar a los amigos o por curiosidad. Al igual que con las apuestas deportivas, se ha hecho un muestreo de cuáles son las actividades que más se realizan en los salones de juego. Actualmente gozan de enorme popularidad la ruleta y las apuestas deportivas. El 84% de los jugadores ha apostado alguna vez a la ruleta y un 62% a las apuestas deportivas. Tiene también bastante popularidad el bingo, con un 28%, y las tragaperras, 17%.

Económicamente, las personas que apuestan en salones de juego se gastan de media casi 5€ semanales y el 44% responde no haber ganado nada nunca de relevancia jugando. Las apuestas en locales son una actividad que principalmente los universitarios la desarrollan en las horas de la tarde (75%). El segundo momento favorito para entrar a estos locales a apostar es la noche, un 53% reconoce haber jugado en este momento del día. La mañana es el periodo de tiempo cuando menos se juega, un 20%.

En lo respectivo a las emociones asociadas al juego, antes de jugar se sienten entretenidos, indiferentes y nerviosos. Mientras están jugando, la indiferencia se vuelve la emoción predominante, seguida del entretenimiento y la indiferencia. Una vez que el juego ha concluido, la indiferencia sigue siendo la principal emoción, mientras que la tristeza y la decepción ocupan el segundo y tercer puesto. Los pensamientos acerca de apostar en locales se mantiene en la mayoría de jugadores baja, aunque destaca que un 19% piensa en ello en ocasiones, como fines de semana y con cierta frecuencia (6,8%) (Ver Tablas 6 y 7).

Tabla 6. Conductas de juego en locales. Variables nominales y ordinales



Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
<b>Ha entrado a un salón de apuestas (n=316)</b>	230	72,8			
<b>Principal causa por la que se entró (n=227)</b>					
Para acompañar amigos	137	60,4			
Quería probar suerte	17	7,5			
Quería ganar algo de dinero	10	4,3			
Por curiosidad	63	27,4			
<b>Frecuencia de entrada a locales de juego (n=227)</b>			Prácticamente no entro	Prácticamente no entro	En ocasiones puntuales
Prácticamente no entro	142	62,6			
En ocasiones puntuales	54	23,8			
Una vez al mes aproximadamente	4	1,8			
Una vez cada dos semanas aproximadamente	8	3,5			
Una vez todas las semanas	8	3,5			
Varias veces todas las semanas	9	4			
Todos los días	2	0,9			
<b>Frecuencia con la que solicitan el DNI al entrar (n=226)</b>			Siempre	Siempre	Siempre
Siempre	181	80,1			
Normalmente	28	12,4			
A menudo	5	2,2			
A veces	3	1,3			
Ocasionalmente	2	0,9			
Nunca	7	3,1			
<b>Ha apostado en un salón de juego (n=230)</b>	147	63,9			
<b>Ha hecho una apuesta deportiva (n=147)</b>	92	62,6			
<b>Ha jugado a la ruleta (n=147)</b>	124	84,4			
<b>Ha jugado a loterías (n=147)</b>	6	4,1			
<b>Ha jugado al póquer (n=147)</b>	6	4,1			
<b>Ha jugado al blackjack (n=147)</b>	11	7,5			
<b>Ha jugado al bingo (n=147)</b>	41	27,9			
<b>Ha jugado a las tragaperras (n=147)</b>	25	17			
<b>Ha ganado alguna vez una cantidad sustancial de dinero en un local (n=146)</b>	64	43,8			
<b>Principales emociones que se sienten antes de jugar en un local (n=141)</b>					
Entretenido	54	38,3			
Indiferente	45	31,9			
Nervioso	25	17,7			
<b>Principales emociones que se sienten mientras se juega en un local (n=141)</b>					



Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
Nervioso	68	48,2			
Entretenido	31	22			
Indiferente	22	15			
<b>Principales emociones que se sienten después de jugar en un local (n=140)</b>					
Indiferente	43	30,7			
Triste	24	17,1			
Decepcionado	20	14,3			
<b>Ha jugado por las mañanas (n=147)</b>	30	20,4			
<b>Ha jugado por las tardes (n=147)</b>	111	75,5			
<b>Ha jugado por las noches (n=147)</b>	78	53,1			
<b>Frecuencia con la que tiene pensamientos acerca de jugar en un local de apuestas (n=147)</b>			Muy rara vez	Nunca	En ocasiones, como fines de semana
Nunca	47	32			
Muy rara vez	59	40,1			
En ocasiones, como fines de semana	28	19			
Con cierta frecuencia	10	6,8			
Diariamente	3	2			

FUENTE: elaboración propia

Tabla 7. Conductas de juego en locales. Variables cuantitativas continuas

Variable	Media	Mín.	Máx.	Rango	Desviación estándar
<b>Edad a la que se entró por primera en un local (n=227)</b>	18,14	15	24	9	1,19
<b>Gasto semanal en locales de juego (n=124)</b>	4,77€	0€	200€	200€	18,72€

FUENTE: elaboración propia

## 5.5 Apuestas a través de Internet

En el acceso a aplicaciones o páginas web que permitan apostar el acceso es menos generalizado. Uno de cada cinco universitarios aragoneses ha accedido alguna vez. La edad de entrada de media se vuelve a situar en los 18 años, al igual que en los locales de juego. La edad mínima se sitúa en los 14 años y un 24,6% declara haber entrado en una web o aplicación que permitiera realizar apuestas antes de ser mayor de edad. Un porcentaje mayor que en los salones de juego. Es posible que los jóvenes menores de edad se sientan más cómodos utilizando estas páginas por la sensación de anonimato y la posibilidad de registrarse con datos falseados. Casi un 12% de las personas que se registraron para apostar no utilizaron sus datos reales. Finalmente el número de estudiantes que realizan apuestas deportivas no es tan elevado, puesto que un porcentaje de estos no llega a realizar apuesta alguna a través de Internet (cuatro de cada diez).

Los bonos de bienvenida para apostar por Internet son mucho más comunes, el 77% de las personas que apostaron lo recibieron por un importe de hasta de 200€. El importe medio de este bono fue de 29€ y la importancia concedida por los jugadores es ligeramente más importante que el concedido para apuestas deportivas, puesto que un 25% de los jugadores le dieron una nota de 7 o más. El 42,5% de los jugadores responde haber ganado alguna vez una cantidad sustancial de dinero, mientras que el gasto semanal que realizan es de 1,11€.

La frecuencia de entrada a estas páginas vuelve a registrarse como baja y únicamente un 25% dice entrar una vez al mes o con frecuencias superiores. Respecto a qué se juega a través de Internet, los juegos con mayor popularidad son las apuestas deportivas (92,5%), la ruleta (47,5%) y el póquer (27,5%). En la modalidad online se juega en más momentos del día, posiblemente por su rápida accesibilidad. Mientras que el orden de preferencia se mantiene, tarde, noche y mañana, los porcentajes de personas que han jugado en cada momento se incrementa en todos.

Los jugadores piensan en volver a apostar de manera online en muy raras ocasiones, un 15% piensa hacerlo en ocasiones o frecuencias superiores. En cuanto a las emociones que sienten, antes y durante el juego predominan la indiferencia y el nerviosismo, pero una vez que acaba el juego aparecen también la satisfacción y el agobio (ver Tablas 8 y 9).

Tabla 8. Conductas de juego en páginas web y aplicaciones. Variables nominales y ordinales



Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
Ha entrado a una páginas web de apuestas (n=316)	65	20,6			
Introdujo sus datos reales al crear la cuenta (n=62)					
No llegó a introducir sus datos	19	30,6			
No	5	8,1			
Sí	38	61,3			
Tiene varias cuentas			Sí, en una	No, en ninguna	Sí, en una
No, en ninguna	31	47,7			
Sí, en una	23	35,4			
Sí, en más de una	11	16,9			

Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
Ha apostado en una página de apuestas (n=65)	40	61,5			
Ha recibido un bono de bienvenida para las primeras apuestas (n=39)	30	76,9			
Importancia concedida al bono de bienvenida (n=30)			3	1	7
Frecuencia de juego con apuestas por Internet (n=40)			Prácticamente no entro	Prácticamente no entro	Una vez al mes aproximadamente
Prácticamente no entro	23	57,5			
Sólo en ocasiones especiales	6	15			
Una vez al mes aproximadamente	2	5			
Una vez cada dos semanas aproximadamente	2	5			
Una vez todas las semanas	2	5			
Varias veces todas las semanas	3	7,5			
Todos los días	2	5			
Ha apostado a eventos deportivos (n=40)	37	92,5			
Ha jugado a la ruleta (n=40)	19	47,5			
Ha jugado a loterías instantáneas (n=40)	1	2,5			
Ha jugado al póquer (n=40)	11	27,5			
Ha jugado al blackjack (n=40)	6	15			
Ha jugado a otros juegos de cartas (n=40)	2	5			
Ha jugado al bingo (n=40)	3	7,5			
Ha jugado a las tragaperras (n=40)	6	15			
Ha ganado alguna vez una cantidad sustancial de dinero por Internet (n=40)	17	42,5			
Principales emociones que se sienten antes de jugar por Internet (n=40)					
Indiferente	17	42,5			

Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
Nervioso	10	25			
Ninguna de las anteriores	5	12,5			
<b>Principales emociones que se sienten mientras se juega por Internet (n=40)</b>					
Nervioso	16	40			
Indiferente	10	25			
Satisfecho	5	12,5			
<b>Principales emociones que se sienten después de jugar por Internet (n=40)</b>					
Indiferente	14	35			
Satisfecho	9	22,5			
Agobiado	4	10			
<b>Ha jugado por la mañana (n=40)</b>	15	37,5			
<b>Ha jugado por la tarde (n=40)</b>	31	77,5			
<b>Ha jugado por la noche (n=40)</b>	27	67,5			
<b>Frecuencia con la que tiene pensamientos acerca de jugar por Internet (n=40)</b>			Muy rara vez	Nunca	Muy rara vez
Nunca	15	37,5			
Muy rara vez	19	47,5			
En ocasiones, como fines de semana	4	10			
Con cierta frecuencia	1	2,5			
Diariamente	1	2,5			

FUENTE: elaboración propia

Tabla 9. Conductas de juego en locales. Variables cuantitativas continuas

Variable	Media	Mín.	Máx.	Rango	Desviación estándar
Edad a la que se accedió por primera vez a una página de apuestas (n=40)	18,15	14	26	12	1,85
Cantidad del bono recibido (n=31)	29,17€	5€	200€	195€	39,87€
Gasto semanal en páginas de apuestas (n=35)	1,11€	0€	10€	10€	2,84€

FUENTE: elaboración propia

## 5.6 Escala del Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP)

El 51,9% de los estudiantes universitarios ha apostado alguna vez. De estos, el principal motivo que destacaban para jugar es principalmente por entretenimiento (47,4%) y por ganar dinero (42,9). Tras realizarles las preguntas correspondientes al *screening* CBJP para identificar problemas de juego, el 73,1% obtuvo una puntuación 0, entendida como ausencia de problemas con el juego. El siguiente nivel en la escala es “algunos problemas con el juego”, en la que se encuentran los que han obtenido puntuación 1, el 22,5%. Las siguientes puntuaciones, del 2 al 4 se entienden como “adicción al juego”, y estarían en este nivel el 4,4% de los jugadores. Se hicieron además otras preguntas de la versión extendida del cuestionario, que muestran que 18% y 17% respectivamente ha perdido el control del dinero que apostaba o la noción del tiempo (ver Tabla 10).

Tabla 10. Screening de conductas problemáticas con el juego. Variables nominales y ordinales

Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
Ha apostado en alguna modalidad (n=316)	164	51,9			
Ha tenido alguna vez problemas con el juego (n=163)	6	3,7			
Se ha sentido culpable después de jugar (n=163)	41	25,2			
Ha intentado dejar de jugar (n=160)	4	2,5			
Ha cogido dinero de casa para jugar o pagar deudas (n=160)	2	1,3			
Puntuación en la escala CBJP (n=160)			0	0	1
0	117	73,1			
1	36	22,5			
2	5	3,1			
3	2	1,3			
4	0	0			
Ha jugado más dinero del que tenía previsto (n=160)	29	18,1			
Ha descuidado obligaciones personales, académicas o laborales por jugar (n=160)	10	6,3			
Ha perdido la noción del tiempo mientras jugaba (n=159)	27	17			
Le han dicho o ha pensado en pedir ayuda a profesionales (n=159)	1	0,6			
Principal motivo por el que se juega (n=133)					
Para estar con mi familia y amigos	5	3,8			

Variable	Fr.	%	Mediana	Q1	Q3
Por ganar dinero	57	42,9			
Porque jugar me hace sentir bien	1	0,8			
Porque es lo que hacen mis amigos	7	5,3			
Por entretenimiento	63	47,4			

*FUENTE: elaboración propia*

## 5.7 Cruce de variables

Tabla 11. Cruce de variables con "Ha apostado alguna vez"

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor
Edad		X	0,317
Género	X		p< 0,001
Interés en el deporte	X		p< 0,001
Práctica semanal de algún deporte	X		0,022
Ámbito rural/urbano		X	0,101
Impulsividad		X	0,086
Disponibilidad de dinero		X	0,264
Rama del grado cursado	X		0,032

FUENTE: elaboración propia

1. Hay relación entre el género y si se ha apostado. El doble de hombres apuesta frente a las mujeres.
2. Hay relación entre el interés en el deporte y apostar. Las personas con más interés en el deporte apuestan más. Las personas que declaran estar muy interesadas por los deportes apuestan de tres más que los que dicen no estar nada interesados.
3. Hay relación entre practicar algún deporte y apostar. Las personas que practican deporte semanalmente apuestan más.
4. Hay relación entre la rama de los estudios y apostar. En la rama de Ingeniería y Arquitectura han apostado dos de cada tres y en Ciencias Sociales y Jurídicas y Artes y Humanidades la mitad.

Tabla 12. Cruce de variables con "Ha realizado apuestas deportivas"

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor
Edad		X	0,056
Género	X		p< 0,001
Interés en el deporte	X		p< 0,001
Práctica semanal de algún deporte	X		p< 0,001
Residencia		X	0,058
Impulsividad		X	0,219
Disponibilidad de dinero	X		0,031
Rama del grado cursado	X		0,142

FUENTE: elaboración propia

1. Hay relación entre el género y la realización de apuestas deportivas. El triple de hombres ha hecho apuestas deportivas frente a las mujeres.
2. Hay relación entre el interés en el deporte y la realización de apuestas deportivas. Las personas muy interesadas en los deportes han hecho apuestas deportivas casi el 70%.
3. Hay relación entre practicar algún deporte y la realización de apuestas deportivas. El 75% de las personas que no practica deporte semanalmente no ha hecho ninguna apuesta deportiva. La mitad de las personas que sí realizan actividad física de manera semanal ha apostado.

- Hay relación entre disponer de más dinero y la realización de apuestas deportivas. Las personas que declaran tener entre 101 y 400€ han apostado casi la mitad, mientras que aquellos que disponen entre 0 y 100€ apuestan 3 de cada 7.
- Hay relación entre la rama del grado que se estudia y la realización de apuestas deportivas. La rama de Artes y Humanidades junto con Ingeniería y Arquitectura han realizado apuestas deportivas la mitad de los alumnos.

Tabla 13. Cruce de variables con "Ha apostado en locales"

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor
Edad		X	0,472
Género	X		p< 0,001
Interés en el deporte	X		p< 0,001
Práctica semanal de algún deporte	X		0,002
Residencia		X	0,098
Impulsividad		X	0,287
Disponibilidad de dinero		X	0,169
Rama del grado cursado	X		0,008

FUENTE: elaboración propia

- Hay relación entre el género y si se ha apostado en locales. El doble de hombres ha apostado en un local frente a las mujeres.
- Hay relación entre el interés en el deporte y si se ha apostado en locales. La mitad de las personas que están bastante interesados en el deporte y tres de cada cuatro que lo están mucho han apostado en locales.
- Hay relación entre practicar algún deporte y si se ha apostado en locales. El 60% de los que no practican deporte semanalmente tampoco han apostado nunca en un local de apuestas.
- Hay relación entre la rama del grado que se estudia y si se ha apostado en locales. El 60% de los estudiantes de Ingeniería y Arquitectura ha apostado en un local. En Artes y Humanidades y Ciencias Sociales es uno de cada dos aproximadamente.

Tabla 14. Cruce de variables con "Ha apostado en páginas web"

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor
Edad		X	0,151
Género	X		p< 0,001
Interés en el deporte	X		p< 0,001
Práctica semanal de algún deporte	X		0,012
Residencia		X	0,86
Impulsividad		X	0,394
Disponibilidad de dinero		X	0,154
Rama del grado cursado		X	0,73

FUENTE: elaboración propia

- Hay relación entre el género y si se ha apostado a través de Internet. El 30% de los hombres ha apostado a través de Internet mientras que únicamente un 1,6% ha tenido la misma conducta.



- Hay relación entre el interés en el deporte y si se ha apostado a través de Internet. Uno de cada cinco personas bastante o muy interesada en los deportes ha apostado por Internet, frente al uno de cada veinte que apuesta de esta manera si los deportes le interesan nada o algo.
- Hay relación entre practicar algún deporte y si se ha apostado a través de Internet. Dos de cada tres personas que juegan por internet practican deporte de manera semanal.

Tabla 15. Cruce de variables con la puntuación obtenida en la escala CBJP

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor
Edad		X	0.949
Género	X		p< 0,001
Interés en el deporte	X		0.31
Práctica semanal de algún deporte		X	0.247
Residencia		X	0.389
Impulsividad	X		0.028
Disponibilidad de dinero		X	0.221
Rama del grado cursado		X	0.571

FUENTE: elaboración propia

- Hay relación entre el género y la puntuación en la escala CBJP. Mientras que el 95% de las mujeres obtiene un resultado de 0, en el caso de los hombres es el 69.6%. El 24% tiene puntuación de 1 y el 5,4% puntuación de 2 o más.
- Hay relación entre el interés por los deportes y la puntuación en la escala CBJP. Mientras que aquellas personas que responden tener bastante o mucho interés por los deportes tienen 20,9% y el 17,1% respectivamente de personas con puntuación 1, el porcentaje en aquellas personas nada interesadas en deportes baja hasta el 9,8%.
- Hay relación entre la impulsividad y la puntuación en la escala CBJP. Las personas que se han considera bastante impulsivas, el 80% tiene una puntuación de 0, sin embargo, aquellas que son nada impulsivas la puntuación de 0 la obtienen el 93%.

## 6. Discusión del estudio

### 6.1 Comparación con otros estudios

Se han realizado diversos estudios en el ámbito del juego. Durante la contextualización y la metodología se han nombrado los principales con los que el presente trabajo se puede comparar en sus resultados: el Cuestionario Breve de juego patológico en estudiantes colombianos: propiedades psicométricas (2017); el Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juego de azar en España (2015) llevado a cabo por la Dirección General de Ordenación del Juego y el Prácticum de Investigación llevado a cabo desde la Universidad de Zaragoza; Juego y adolescencia: ¿invasión de los juegos de azar en el mundo adolescente? (2018).

#### 6.1.1 Comparación con Cuestionario Breve de juego patológico en estudiantes colombianos: propiedades psicométricas (2017)

El cuestionario CBJP fue aplicado a 5858 estudiantes de formación superior en Colombia. Los resultados mostraron que un 67,3% no tenían problemas con el juego, frente al 73,1% de los universitarios españoles. En la categoría de “algunos problemas con el juego” se encuentran el 13,7% de la muestra colombiana, mientras que la muestra del presente estudio es del 22,5%. Finalmente, en la última categoría de “posible adicción al juego” los porcentajes varían del 19% al 4,4% respectivamente. Mientras que las cifras son relativamente similares en la categoría de sin riesgos, en las dos siguientes varían de manera considerable, siendo la muestra española la que tiene un mayor porcentaje en personas con algunos problemas, pero menores porcentajes con posible adicción al juego.

#### 6.1.2 Comparación con Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juego de azar en España (2015)

Se trata de un estudio llevado a cabo por una fuente gubernamental de gran interés y extensión que por el momento no cuenta con otros estudios similares de años más recientes. La muestra se compone de 7.121 personas de los 15 años en adelante y de todas las comunidades autónomas. Algunos de los datos que se pueden cruzar con el presente estudio son:

- Los hombres tienen mucha más probabilidad de desarrollar problemas con el juego.
- Sólo una de cada tres mujeres ha apostado, mientras que los hombres dos de cada tres.
- El motivo principal es la búsqueda de beneficio económico.
- El 75,7% de la muestra ha apostado alguna vez.
- De media se gasta 7,4€ semanales en juego online.

En ambos estudios, utilizando escalas y preguntas diferentes, se ha encontrado que los hombres tienen mayor riesgo de presentar problemas con el juego. Asimismo, la frecuencia, de juego también es bastante superior en el género masculino. En el actual estudio, 4 de cada 10 mujeres apuestan, mientras que en el de la Dirección General de Ordenación del Juego lo hacen 1 de cada 3. En el caso de los hombres, apuestan 7 de cada 10 mientras que la DGOJ 2 de cada 3. Cifras similares, aunque ligeramente superiores en el caso de los universitarios para ambos géneros. El gasto semanal medio en apuestas online difiere también bastante, 7,4€ frente al 1,11€ declarado por los universitarios. Este motivo podría deberse también a la diferencia de disponibilidad monetaria entre un sector de la población y otro.

La búsqueda de un beneficio económico se ha encontrado en ambos estudios como el mayor motivo por el que se juega. Sin embargo, los universitarios combinan con una importancia parecida el entretenimiento, mientras que el estudio de la población española general se centraba mucho más en el dinero. Un mayor porcentaje de la muestra general de la población ha apostado frente a la muestra universitaria, esto se puede deber a la mayor trayectoria vital vivida al incluir personas que diversas edades.

### 6.1.3 Comparación con Juego y adolescencia: ¿invasión de los juegos de azar en el mundo adolescente? (2018)

Una de las líneas de investigación llevadas por el estudio fue la realización de una encuesta a estudiantes de institutos de la ciudad de Zaragoza. El estudio cuenta con 400 casos de adolescentes cuya edad comprende entre 13 y 15 años. Los principales datos que se recogían en la encuesta son que de la muestra:

- el 94,3% no habían entrado nunca a un local de apuestas.
- el 71,3% consideraban que apostar es una acción bastante o muy peligrosa.
- el 41,8% decía aún no conocer los locales de juego.
- el 4,1% había entrado y apostado en un local de juego.

Comparar estos datos con el presente estudio tiene limitaciones, puesto que las respuestas presentadas en el cuestionario no son las mismas y las escalas varían. Sin embargo, se puede apreciar aun así como hay diferencias entre la muestra de estudiantes de institutos y los universitarios. Respecto a la entrada en los locales, los porcentajes cambian drásticamente, mientras que la grandísima mayoría de estudiantes de instituto no han entrado, tres de cada cuatro universitarios si ha accedido a locales (72,8%). La percepción en la peligrosidad de las apuestas se mantiene en los mismos porcentajes si se considera que las puntuaciones de 8, 9 y 10 del presente estudio se corresponden con las respuestas de bastante y muy peligroso. El saber ubicar locales de apuestas también es un dato que varía mucho de una muestra frente a otra, los adolescentes no sabía ubicarlos en un 41,84% de los casos mientras que los universitarios, en su gran mayoría, conocen donde hay al menos uno de estos locales. Únicamente un 5,1% respondía negativamente a la pregunta. En repercusión a este hecho, la tasa de estudiantes que han apostado en cada muestra difiere significativamente, los universitarios han apostado en un local un 46,5% de ellos, mientras que en la otra el porcentaje desciende hasta el 4%.

Estas cifras tan variadas entre los jóvenes que se encuentran en un instituto y los que están ya en la universidad vienen a mostrar la edad crítica que es la adolescencia y juventud en los comportamientos de juego. Con una adecuada información de los riesgos y prevención por parte de los actores implicados en la educación de los adolescentes (institutos, familias, gobierno) se podrían reducir enormemente la cantidad de jóvenes que acceden y apuestan como si se tratara de una actividad normal y sin riesgos. En este estudio, poco más de la mitad los universitarios decían haber recibido prevención de algún tipo sobre el juego con dinero. La mayor carga en este sentido se estaba realizando desde la familia (51%), Internet (41%) y en último lugar la educación formal, es decir, los institutos, universidades y colegios (37%). Es necesario movilizar en especial a este último actor y desarrollar programas de prevención para que la totalidad de los estudiantes hayan escuchado, al menos una vez, la peligrosidad y riesgos que puede conllevar apostar. Está aquí una de las claves para empezar a poner freno a un mercado que lleva años en expansión.

## 6.2 Comparación de los resultados con las hipótesis

Al comienzo de la investigación se formularon 8 hipótesis. La mayoría de ellas se han resultado ser ciertas tras el análisis de los datos. Las hipótesis y sus conclusiones son las siguientes:

1. Los jugadores que reconocen tener una personalidad más impulsiva tienen con mayor frecuencia problemas con el juego.  
Conclusión: verdadera. Las personas que considerándose impulsivas estaban en riesgo de tener problemas con el juego o que ya habían desarrollado adicción a este, es del 20%. Mientras tanto, aquellas personas que se habían considerado menos impulsivas el porcentaje de posibles problemas y adicciones bajan al 7%.
2. Las apuestas se consideran una actividad peligrosa y cuya publicidad debería tener mayores controles.  
Conclusión: verdadera. El 92,3% de los universitarios aragoneses piensa que la publicidad debería tener mayores límites que los actuales o directamente estar prohibida.
3. El principal motivo por el que los universitarios juegan es para ganar dinero  
Conclusión: falsa. La motivación que los jugadores universitarios han escogido como principal ha sido el entretenimiento, quedando la motivación económica en segundo lugar (47,4% y 42,9% respectivamente).
4. De manera general, los estudiantes que apuestan no suelen tener pensamientos recurrentes sobre el juego.  
Conclusión: verdadera. El 72% de los jugadores de locales de apuestas piensan nunca o casi nunca en volver a apostar, mientras que en la modalidad online esta cifra aumenta hasta el 85% de los jugadores.
5. Un porcentaje importante de los universitarios ha hecho su primera entrada a un salón de juego o página web de apuestas siendo todavía menor de edad  
Conclusión: verdadera. En el caso de los salones, el 15,5% de los que en alguna ocasión entraron lo hicieron siendo menores de edad. A través de Internet, son aún más los casos de personas que entraron sin tener los 18 años, el 24,6%.
6. El motivo que les llevó a entrar la primera vez a un local de apuestas fue para acompañar a los amigos.  
Conclusión: verdadera. Al ser preguntados sobre esta primera ocasión, el motivo que indicaron el 60% de los encuestados es que lo hicieron para acompañar a sus amistades.
7. Las emociones relacionadas con el juego son nerviosismo y entusiasmo antes de juego y decepción y tristeza después de este.  
Conclusión: falsa. Antes y después del juego la emoción principal es de indiferencia. El nerviosismo antes de que apostar queda en tercera posición. Por otro lado, la tristeza y decepción sí que aparecen al final del juego, pero como segunda y tercera opción más escogidas.
8. Muy pocos jugadores están en situación de riesgo.  
Conclusión: el 22,5% de los jugadores se encuentra según la escala CBJP en una situación de riesgo por sus conductas de juego problemáticas. Se trata del 11,4% de los estudiantes de la Universidad de Zaragoza. Con posible adicción al juego son el 4,4% de los jugadores, un segmento menor, pero muy preocupante.

### 6.3 Limitaciones del estudio

El estudio presenta una serie de limitaciones y debilidades. En el cuestionario se han podido producir diferentes sesgos debido a la extensión del cuestionario y a la fatiga que esto puede causar al encuestado. Asimismo, algunas preguntas, como las que preguntaban acerca del gasto semanal y total que habían realizado en las diferentes modalidades de apuestas requieren de una memoria y una estimación que en ocasiones se puede no ajustar a la realidad. Se requería también que el individuo realizara una autoevaluación de su impulsividad, midiéndose esta únicamente a través de una pregunta, lo que puede incurrir en respuestas sesgadas o poco fiables. Al igual que en otras encuestas, se han podido cometer fallos puntuales en al preparar la base de datos.

La representatividad de este estudio se asienta sobre tres variables, género, rama del grado y lugar de residencia. Aunque los porcentajes entre población y muestra se mantenían bastante similares, podrían estar más ajustado. Hubiera sido necesario incluir más población de Artes y Humanidades, más hombres y más población de Teruel. Por limitaciones de tiempo, no se pudo intentar conseguir más personas para que formaran parte de la muestra. La otra alternativa sería reducir de manera aleatoria los casos con sobre-representación. Esto no se llevó a cabo con todas las variables porque sería necesario sacrificar un número demasiado elevado de las respuestas, perdiendo así fuerza estadística.

Especialmente para la sección de apuestas a través de Internet, al ser una modalidad que un porcentaje pequeño de personas utiliza, el número de respuestas en esa sección fue inferior al deseado. Sólo se contó con 40 personas para responder a las preguntas de dicha sección. Se necesitaría aumentar en varios cientos de universitarios para obtener cifras más fiables en dicho apartado.

Sería de gran interés replicar este estudio para poder medir la evolución de las conductas de juego en universitarios. Sin embargo, esto no sería posible porque no se tiene una manera evitar personas que hayan respondido ahora lo hagan de nuevo estando en cursos superiores dentro de unos meses o años.

## 7. Conclusiones

- El 51,9% de los universitarios ha apostado en alguna modalidad.
- El 38% de los universitarios ha hecho una apuesta deportiva.
- Los deportes a los que se apuesta más por parte de los estudiantes universitarios en Aragón son el fútbol, el baloncesto, el tenis y los galgos.
- El 72,8% de los universitarios ha accedido alguna vez a un local de apuestas. Es un acto que la mayoría ha realizado en al menos una ocasión.
- La primera entrada a locales (15,5%) y a páginas web (24,6%) se realiza antes de la mayoría de edad, en algunos casos con hasta 14 o 15 años. La mayor parte de los estudiantes acceden a locales con 18 años, siendo esto una tradición introductoria a la mayoría de edad.
- La principal causa explicativa que dan los estudiantes ante su primera entrada a un local de apuestas es para acompañar amigos, síntoma de que los primeros contactos con las apuestas se realizan a consecuencia del entorno social.
- Casi la mitad de los estudiantes, el 46,52%, ha apostado alguna vez en un salón de juego.
- En los locales de apuestas se apuesta mayormente a la ruleta, a los eventos deportivos y al bingo
- Las emociones por las que pasan los universitarios al apostar se asemejan en el momento previo al juego y mientras lo están haciendo, destacando la indiferencia, el entretenimiento y el nerviosismo. Sin embargo, cuando el juego concluye, aparecen emociones diferentes además de la indiferencia como son tristeza, decepción, satisfacción y agobio.
- Hay relación entre la impulsividad de la persona y la probabilidad de existencia de problemas con el juego. El 93% de personas que se consideran nada impulsivas tiene ausencia de problemas con el juego, mientras que esta misma situación sólo se da en el 80% de estudiantes que se consideran bastante impulsivos.
- Como destacaban algunos autores, la motivación económica es un factor importante, pero no el único. Los más destacados por los estudiantes universitarios han sido el entretenimiento (47,4%) y para ganar dinero (42,9%).
- La frecuencia con la que los estudiantes piensan en apostar es generalmente baja. El 72% y el 85% de los jugadores en locales y páginas web respectivamente no piensa nunca o casi nunca. Por otro lado alarma que el 18% y 15% piensen en ello en fines de semana, con frecuencia o todos los días.
- La percepción de la peligrosidad de las apuestas por parte de los estudiantes es elevada, la mitad de ellos le otorga a esta actividad un 8 sobre una escala de 10. Asimismo, consideran que la publicidad acerca de las apuestas debería estar más regulada o directamente prohibida.
- La cantidad de publicidad que perciben los universitarios es muy alta. El 42,5% de los encuestados dice recibir este tipo de publicidad con bastante frecuencia o más. De estos, un 14% la ve todos los días.
- Un porcentaje destacable de los jugadores podría tener problemas con el juego, el 22,5% según la escala CBJP. Podrían tener ya adicción al juego el 4,4% de los jugadores universitarios. Finalmente el 73,1% no tiene problema reconocido con sus conductas de juego.

## 8. Referencias

- Aisa Nieves, P., Cutillas Ruíz, T., Danyans Toro, M., Herández Royo, D., Idúzubieta García, Á., & Ortega Romero, A. (2018). *Juego y adolescencia: ¿invasión de los juegos de azar en el mundo adolescente?* Zaragoza.
- Ara, I. (25 de Junio de 2018). Las apuestas deportivas crecen un 12% y ya mueven más del doble de dinero que en 2013. *Heraldo de Aragón*.
- Barrada, J., Navas, J., Ruiz de Lara, C., Billieux, J., Devos, G., & Perales, J. (2019). Reconsidering the roots, structure, and implications of gambling motives: An integrative approach. *PLoS ONE*, 14(2), e0212695. doi:<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0212695>
- D.L.G. (4 de Febrero de 2019). Las salas de juego en Zaragoza han aumentado un 51% en 5 años. *El periódico de Aragón*.
- Dirección General de Ordenación del Juego. (2015). *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España*. Madrid: Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.
- Dirección General de Ordenación del Juego. (2017). *Análisis del perfil del jugador online 2016-2017*.
- Ferández-Montalvo, J., Báez, C., & Echeburúa, E. (1996). *Distorsiones cognitivas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un análisis descriptivo*. San Sebastián: Universidad del País Vasco.
- García Ruiz, P., Buil, P., & Solé Moratilla, M. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable". *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/47921>
- Griffiths, M. D. (2018). *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?*
- Las apuestas de azar presenciales bajan un 1,03% en 2018 en Aragón. (18 de Febrero de 2019). *EUROPA PRESS*.
- Pérez, J., & Echeburúa, E. (2017). Cuestionario breve de juego patológico en estudiantes colombianos: propiedades psicométricas. *Universitas Psychologica*, 16(3), 1. doi:10.11144/Javeriana.upsy16-3.cbjp
- Servicio Extremeño de Salud. (2008). *Manual de intervención en juego patológico*. Imprenta Moreno S.L.
- Universidad Carlos III de Madrid y Codere. (2018). *Anuario del Juego en España 2018*. Madrid: Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III.
- Universidad de Zaragoza. (2019). *Portal de Transparencia*. Obtenido de <https://portaltransparencia.unizar.es/titulaciones>

## 9. Anexos

# Encuesta acerca de las conductas de juego y apuestas

Un equipo de la Universidad de Zaragoza vamos a realizar un estudio en relación a las conductas de juego y apuestas en estudiantes universitarios. Tu participación será anónima y los datos recogidos en el estudio se utilizarán sólo con fines de investigación. **\*Obligatorio**

### 1. ¿Te gustaría participar en el estudio? \*

Sí

No

### Primero, para conocerte un poco...

#### 1. ¿Qué edad tienes?

#### 2. ¿Cuál es tu género?

Hombre

Mujer

Otro

#### 3. ¿Dónde vives?

Zaragoza capital

Zaragoza provincia

Huesca capital

Huesca provincia

Teruel capital

Teruel provincia

#### 4. ¿Cuánto dinero mensual dispones para tus gastos?

0€ - 100€

101€ - 400€

401€ - 600€

600€- 1000€

1000€ o más

#### 5. ¿Te interesan los deportes?

Nada

Algo

Bastante

Mucho



**6. ¿Practicar algún deporte semanalmente?**

Sí

No

**7. ¿Qué grado estás estudiando?**

**8. ¿En qué año de la carrera estás?**

1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º

**9. ¿A qué rama pertenece tu carrera?**

Artes y Humanidades

Ciencias

Ciencias de la Salud

Ciencias Sociales y Jurídicas

Ingeniería y Arquitectura

**10. ¿Te consideras una persona impulsiva?**

Nada

Poco

Algo

Bastante

Mucho

**1. ¿En qué barrio vives?**

*Elige*

Centro, Casco Histórico, Las Fuentes, San José, Torrero, Universidad, Casablanca, Delicias, Oliver/Valdefierro, Miralbueno, La Almozara, Actur, El Rabal, Santa Isabel

**1. ¿Alguna vez has utilizado dinero en un juego de móvil, tablet u ordenador para hacer un micro-pago?**

*En algunos juegos se permite utilizar la opción de introducir dinero real a cambio de diferentes ventajas. Como por ejemplo, las "cajas"*

Sí

No

**2. Si es así, ¿cuánto dinero has gastado en total?**

Entre 0€ - 10€

Entre 11€ - 20€

Entre 21€ - 30€

Más de 30€

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

No, ninguno

Sí, alguno

Sí, varios

Sí, muchos

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

No, ninguna

Sí, alguna

Sí, varias

Sí, muchas

**5. ¿Cada cuánto recibes publicidad acerca de las apuestas con dinero?**

*En vallas publicitarias, navegando por Internet, en la televisión, radio...*

Nunca

Con poca frecuencia

Con cierta frecuencia

Con bastante frecuencia

Con mucha frecuencia

Diariamente

**6. ¿Has recibido alguna vez información que te prevenga de las apuestas?**

Sí

No

**7. Si has respondido afirmativamente, ¿por parte de quién?**

*Puedes marcar varias casillas si lo necesitas*

Sí, a través de Internet

Sí, a través de mis padres o familiares

Sí, en el colegio, instituto, universidad...

Sí, de otras formas

**1. ¿Has apostado alguna vez sobre un evento deportivo? \***

*Por apuestas deportivas entendemos aquellas apuestas con dinero que se realizan acerca de un partido fútbol, de baloncesto, carreras, etc.*

Sí

No

**1. ¿Recibiste algún bono de bienvenida cuando realizaste la primera apuesta?**

Sí

No

**2. En caso de que recibieras, ¿de qué importe fue?**

**3. ¿Cómo de importante fue este bono para que hicieras tu primera apuesta en una escala del 0 al 10?**

Nada importante 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Altamente importante

**4. ¿Alguna vez has apostado a un evento deportivo que estaba sucediendo en el mismo momento?**

Sí

No

**5. ¿A qué eventos has apostado?**

*Marca todas a las que hayas jugado*

Fútbol

Baloncesto

Balonmano

Tenis

Caballos

Galgos

Ciclismo

Automovilismo

Motociclismo

Otro:

**6. ¿Con qué frecuencia apuestas en eventos deportivos en la actualidad?**

En ocasiones puntuales

Una vez al mes aproximadamente

Una vez cada dos semanas aproximadamente

Una vez todas las semanas

Varias veces todas las semanas

Todos los días

**7. ¿Has utilizado alguna vez promociones o ventajas que te ofrece la página?**

*Apuestas dobles, apuestas especiales, promociones...*

Sí, con frecuencia

Sí, alguna vez

No

8. ¿Cuánto gastas de media a la semana en apuestas deportivas?

9. ¿Cuánto crees que has gastado en total en apuestas deportivas?

1. ¿Has entrado al menos una vez a un local de apuestas? \*

*Por locales físicos entendemos los establecimientos que se pueden encontrar en la calle y que permiten jugar al bingo, a la ruleta, a juegos de cartas y/o realizar apuestas sobre eventos deportivos (partidos de fútbol, baloncesto, carreras...) de manera presencial. Como ejemplos, entre los más famosos están: El Dorado, Arabet, Sportium, Alea, Luckia...*

He entrado a un local de apuestas

No, nunca

1. ¿Con qué edad entraste la primera vez a este tipo de establecimientos?

2. ¿Cuál fue la principal causa que te impulsó a entrar la primera vez?

Para acompañar a amigos

Quería probar suerte

Quería ganar algo de dinero

Por curiosidad

3. ¿Con qué frecuencia entras en la actualidad a estos locales?

Prácticamente no entro

En ocasiones puntuales

Una vez al mes aproximadamente

Una vez cada dos semanas aproximadamente

Una vez todas las semanas

Varias veces todas las semanas

Todos los días

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

Siempre

Normalmente

A menudo

A veces

Ocasionalmente

Casi nunca

Nunca

**5. ¿Has apostado alguna vez en un local físico de este tipo? \***

Sí

No

**1. ¿A qué has jugado?**

*Marca todas a las que hayas jugado*

Apuestas deportivas

Ruleta

Loterías instantáneas

Póquer

Blackjack

Otros juegos de cartas

Bingo

Tragaperras

Otro:







**2. ¿Cuánto dinero te puedes gastar de media en estos locales a la semana?**

**3. ¿Has ganado alguna vez una cantidad sustancial de dinero apostando en locales?**

Sí

No

**4. ¿Cuál es la principal emoción que sientes los siguientes momentos?**

	Triste 	Entusiasmado 	Nervioso 	Decepcionado 	Satisfecho 	Indiferente	Aburrido 	Ninguna de las anteriores
Antes de jugar te sientes								
Mientras juegas te sientes								
Después de jugar te sientes								

**5. Las veces que he jugado, lo he hecho...**

Puedes marcar varias casillas si lo necesitas

Por la mañana

Por la tarde

Por la noche

**6. ¿Cada cuánto piensas en jugar dinero en estos locales?**

Nunca

Muy rara vez

En ocasiones, como fines de semana

Con cierta frecuencia

Diariamente

**1. ¿Has entrado al menos una vez a una página online de apuestas? \***

*Por páginas web de apuestas entendemos tanto las páginas en sí de Internet como las aplicaciones que se pueden tener en móvil, tabletas u ordenador a través de las cuales se apuesta con dinero real. Como ejemplos de las principales páginas están: William Hill, Bet365, Codere, 888, Wanabet, Sportium online...*

He entrado a una página de apuestas online

No, nunca

**1. ¿Con qué edad entraste la primera vez a este tipo de páginas web o aplicaciones?**

**2. ¿Tienes cuenta en más de una página de este tipo?**

No, en ninguna

Sí, en una

Sí, en más de una

**3. Cuando realizaste la inscripción, ¿utilizaste tus datos reales? (nombre, DNI...)**

Sí

No

No llegué a introducir mis datos

**4. ¿Has apostado alguna vez a través de Internet? \***

Sí

No

**1. ¿Recibiste algún bono de bienvenida?**

Sí

No

**2. En caso de que recibieras, ¿de qué importe fue?**

**3. ¿Cómo de importante fue este bono para que hicieras tu primera apuesta en una escala del 0 al 10?**

Nada importante 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Altamente importante

**4. ¿Con qué frecuencia entras en la actualidad a estas páginas web o aplicaciones?**

Prácticamente no entro

Sólo en ocasiones puntuales

Una vez al mes aproximadamente

Una vez cada dos semanas aproximadamente

Una vez todas las semanas

Varias veces todas las semanas

Todos los días

**5. ¿A qué has jugado?**

*Marca todas a las que hayas jugado*

Apuestas deportivas

Ruleta

Loterías instantáneas

Póquer

Blackjack

Otros juegos de cartas

Bingo

Tragaperras

Otro:







**6. ¿Cuánto dinero te puedes gastar de media en estas páginas web o aplicaciones a la semana?**

**7. ¿Has ganado alguna vez una cantidad sustancial de dinero apostando por Internet?**

Sí

No

**8. ¿Cuál es la principal emoción que sientes los siguientes momentos? \***

	Triste 	Agobiado 	Nervioso 	Decepcionado 	Satisfecho 	Indiferente	Aburrido 	Ninguna de las anteriores
Antes de jugar te sientes								
Mientras juegas te sientes								
Después de jugar te sientes								

**9. Las veces que he jugado, lo he hecho...**

*Puedes marcar varias opciones si lo necesitas*

Por la mañana

Por la tarde

Por la noche

**10. ¿Cada cuánto piensas en jugar dinero a través de Internet?**

Nunca

Muy rara vez

En ocasiones, como fines de semana

Con cierta frecuencia

Diariamente

**1. ¿Algún amigo tuyo apuesta con regularidad?**

Sí

No

**2. ¿Tienes conocidos que han ganado dinero apostando?**

Sí, una cantidad alta o relativamente alta de dinero

Sí, pero poco o nada de dinero

No conozco a nadie

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

Sí

No



**4. ¿Estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones?**

	Sí	No
Los jóvenes están realizando apuestas deportivas con frecuencia		
Los jóvenes están apostando en locales físicos con frecuencia		
Los jóvenes están apostando a través de Internet con frecuencia		
Hay pocos locales físicos donde realizar apuestas		
Las apuestas son una actividad normal		
Los jóvenes están realizando apuestas deportivas con frecuencia		
Los jóvenes están apostando en locales físicos con frecuencia		
Los jóvenes están apostando a través de Internet con frecuencia		
Hay pocos locales físicos donde realizar apuestas		
Las apuestas son una actividad normal		

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

Está bien regulada

Debería tener mayores límites

Debería estar prohibida

**6. ¿Has apostado con dinero alguna vez? \***

*Se incluyen apuestas en locales, por Internet y apuestas a eventos deportivos.*

Sí

No

**7. ¿Cómo consideras de peligroso que es apostar dinero de manera online o presencial?**

Nada peligroso 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Altamente peligroso

**1. ¿Cuál crees que es tu principal motivo para jugar?**

*Sobre todo juego por...*

Para estar con mi familia y amigos

Por ganar dinero

Porque jugar me hace sentir bien

Por entretenimiento

Porque es lo que hacen mis amigos

Porque me ayuda cuando me siento nervioso o triste

Otro:

**2. ¿Crees que tienes o has tenido problemas con el juego?**

Sí

No

**3. ¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que te sucede cuando juegas?**

Sí

No

**4. ¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no lo has conseguido?**

Sí

No

**5. ¿Has cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas de juego?**

Sí

No

**6. ¿Juegas más dinero del que tenías previsto?**

Sí

No

**7. ¿Has descuidado obligaciones personales, académicas o laborales por estar jugando?**

Sí

No

**8. ¿Cuando juegas, alguna vez has perdido la noción del tiempo?**

Sí

No

**9. ¿Alguna vez te han dicho o has pensado en pedir ayuda a profesionales?**

Sí

No