

Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes

Izaskun Sarabia Gonzalvo, Ana Estévez Gutiérrez y David Herrero Fernández

Universidad de Deusto

Recibido: 16/09/2013 · Aceptado: 09/05/2014

Resumen

El juego con apuesta es un fenómeno social muy extendido en nuestra cultura que apenas ha sido estudiado en jóvenes y adolescentes a pesar de que los datos muestran prevalencias importantes de juego. Por ello, el objetivo de este estudio ha sido conocer en profundidad a qué juega la juventud, cuáles son sus juegos de azar preferidos, así como profundizar en sus motivaciones, opiniones y percepciones referentes al juego con dinero. Se ha utilizado una metodología cualitativa, organizando y desarrollando 6 grupos de discusión en los que han participado un total de 79 jóvenes y adolescentes procedentes de centros escolares y universitarios del País Vasco. Los resultados han mostrado que la irrupción de las nuevas tecnologías, la normalización del juego en nuestra sociedad y la facilidad de acceso al mismo constituirían algunos de los pilares principales en los que se sustenta el incremento de jóvenes que participan en juegos con dinero. Estos resultados alertan sobre la importancia de la prevención y el tratamiento del juego patológico así como la necesidad de atender a un colectivo más joven del habitual.

Palabras Clave

Situación actual, juego con dinero, jóvenes, adolescentes.

— Correspondencia a: _____
Izaskun Sarabia
izas.sarabia@gmail.com



Abstract

Although the data indicates a prevalence of gambling among younger teenagers, there are very few studies on this widespread social phenomenon. The aim of this research was to gain in-depth knowledge of gambling among the young with a focus on finding out their favorite games, motivations, opinions and perceptions regarding gambling for money. A qualitative methodology was used, organizing and holding six discussion groups which involved a total of 79 young people and teenagers from schools and universities in the Basque Country. The results have shown that the emergence of new technologies, the fact that gambling has become a normal activity in our society and easy access to it are some of the main reasons for the increase in young people's participation in cash games. These findings alert us to the need for prevention and treatment of pathological gambling and the importance of targeting younger groups.

Key Words

current situation, gambling, young people, teenagers.

INTRODUCCIÓN

La adolescencia constituye un período de gran impacto en el desarrollo de la persona, donde se aprenden, construyen y/o desarrollan comportamientos diferentes a los de la infancia. Algunos de estos comportamientos son considerados de riesgo cuando son proclives, pero no determinantes, a generar algún tipo de peligro o perjuicio (Gibbons, Kingsbury y Gerrard, 2012; Maguire, Wells, y Katz, 2011).

La identificación temprana de los factores de riesgo resulta primordial para el establecimiento de estrategias preventivas. Por este motivo, numerosos autores han estudiado las conductas de riesgo en la adolescencia (por ejemplo, en el consumo de drogas; Kuntsche, et al., 2013 o en comportamientos violentos y antisociales; Bierman et al., 2013). Una de

estas conductas no tan estudiada ha sido el juego con dinero (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, y Delfabbro, 2011). Esta actividad está destinada legalmente al colectivo adulto exceptuando países como Inglaterra en el que se permitía el juego con dinero en máquinas a menores de edad (Fisher, 1993), o páginas web de juego con dinero donde no existe un control estricto para impedir el acceso a adolescentes de 16 años (NCH, 2004). En España, la edad legal para jugar es de 18 años, pero la realidad indica una situación distinta ya que se detectan problemáticas importantes de juego a edades tempranas (Becoña, 1997).

Es difícil conocer la prevalencia del juego problema entre jóvenes y adolescentes, sin embargo, existen investigaciones que informan que es alta (Becoña, 2004; Derevensky y Gupta, 2000). Estos datos varían entre un 3% y un



18% dependiendo de varios factores: el país y año donde se ha tomado la muestra (Becoña, 2004; Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason y Delfabbro, 2010), el instrumento empleado para realizar la medición (Derevensky y Gupta, 2004) y si se trata de juego *online* u *offline* (Cole, Barrett y Griffiths, 2011).

Una de las razones para estas cifras podría deberse a la facilidad de acceso al juego con dinero, especialmente a través de las nuevas tecnologías, que es uno de los principales motivos que ha permitido su difusión entre la juventud (King, Delfabbro, y Griffiths, 2010; McBride y Derevensky, 2009 y Ólason et al., 2011). Los espacios *online* a los que se accede mediante los smartphones, tablets y ordenadores, así como los espacios *offline* o presenciales modificados y adaptados al colectivo juvenil, constituyen los nuevos escenarios de juego. En ese sentido, la encuesta europea de NetValue (2002) informó que el 17% de las personas que visitan sitios de juegos *online* son menores de edad.

Hasta la última década no existían apenas investigaciones, de ámbito nacional y extranjero, que estudiaran la incidencia y problemática del juego en el colectivo juvenil y adolescente. De hecho, las existentes se planteaban desde una metodología únicamente cuantitativa (Becoña, Míguez y Vázquez, 2001; Ellenbogen, Derevensky y Gupta, 2007; Molde, Pallesen, Bartone, Hystad, y Johnsn, 2009; entre otras). Existen más dificultades para desarrollar investigaciones de corte únicamente cualitativo, como la de Urdániz, Izco, Muñoz y Salinas (1999), donde se alertaba de la necesidad de focalizar acciones preventivas en la población joven o la tesis doctoral de Concepción Barroso en 2003 en el que realizó doce entrevistas en

profundidad a exjugadores. La principal ventaja de la investigación cualitativa reside en su capacidad de obtener respuestas más completas a preguntas que podrían contestarse a un nivel superficial si fueran planteadas en una encuesta normal. La metodología cualitativa ayuda a profundizar en las reflexiones y razones que da el colectivo adolescente y juvenil, además de permitir conocer las nuevas tendencias de juego que están apareciendo, bien de modo presencial u *online*. Es el propio objetivo el que indica la adecuación de emplear una metodología cualitativa. Por ello, el objetivo de este estudio ha sido conocer en profundidad la situación del juego con dinero en la población joven y adolescente en aspectos como motivos para jugar, tipos y espacios de juego así como las diferencias en función de la variable sexo.

MÉTODO

Se trata de un estudio descriptivo que empleó metodología cualitativa basada en grupos de discusión. Según Korman (1986), un grupo de discusión o focal es una reunión de un grupo de individuos, seleccionados por el equipo investigador, para discutir desde la experiencia personal una temática. La metodología cualitativa ayuda a profundizar en las reflexiones y razones que esgrimen el colectivo adolescente y juvenil, además de permitir conocer las nuevas tendencias de juego que están apareciendo, bien de modo presencial u *online*. Este análisis, si bien no se puede extrapolar a la totalidad de la juventud, sí que es representativo de este colectivo objeto de estudio, facilitando una visión del juego con dinero desde una perspectiva adolescente - joven.



Participantes

Para reclutar la muestra necesaria para realizar los grupos de discusión, se difundió mediante carteles en las universidades del País Vasco y llamadas a centros educativos, la demanda de personas interesadas en participar en un estudio sobre el juego con dinero. Entre quienes respondieron, se les pasó el SOGS-RA (Winters, Stinchfield y Fulkerson, 1993) para evitar incluir a personas con problemas de juego en la muestra. La muestra final estuvo compuesta por 79 jóvenes y adolescentes del País Vasco con edades comprendidas entre los 16 y los 23 años, formando un total de 6 grupos de discusión. El porcentaje de participación en este estudio en función del sexo fue de 75% mujeres y 25% hombres. Los grupos se conformaron por edades: dos grupos con jóvenes de 16 – 17 años; otros dos grupos con jóvenes de edades comprendidas entre los 18 y 20 años y un tercer grupo de 21 – 23 años. La estructura consistió en un guión con 18 preguntas sobre cinco puntos de interés que fomentaban las respuestas desarrolladas: el juego: su definición, tipos y experiencias de juego; los espacios: on line y presencial; las plataformas de juego: redes sociales, smartphones; sus coetáneos y el juego; y el juego como problema. En el caso de los y las menores de edad se empleó el consentimiento pasivo de padres y madres, quienes fueron advertidos y tuvieron la opción de rehusar la participación de su hijo/a. El estudio se realizó entre los meses de marzo a diciembre de 2012.

Procedimiento

Grupos focales

La duración de los grupos de discusión fue de una hora. Se desarrollaron en amplias salas,

con sillas formando un círculo para favorecer la interacción entre los y las participantes. Para los grupos mayores de edad, se dispuso de una sala en la Universidad de Deusto. Para los grupos pertenecientes a la ESO, se pidió un aula en el mismo centro escolar.

Al comienzo de cada grupo se explicaron los objetivos de la investigación y se pidió autorización para registrar cada sesión en una grabadora digital, asegurando que todas las intervenciones eran anónimas y tenían un carácter confidencial.

Los grupos focales fueron conducidos por una pedagoga y una psicóloga expertas en esta técnica cualitativa. La primera profesional moderaba los grupos, mientras que la segunda recogía la información no verbal, como por ejemplo, las caras de rechazo o de aceptación al hablar de un tipo de juego u otro. En todos los grupos se siguió el guión establecido, haciendo más hincapié en los puntos que más información suscitaban.

Análisis del texto

Una vez realizado un grupo de discusión se procedía a transcribirlo antes de realizar la siguiente sesión. Para el análisis de la información obtenida en todos los grupos focales se abordó el texto como un proceso de escrutinio sistemático, identificando y clasificando los temas surgidos en cada grupo, las ideas principales y aquellas que más controversia creaban entre las personas participantes, para facilitar, posteriormente, la codificación del contenido del discurso. De esta manera, las categorías planteadas inicialmente en función de los objetivos del estudio, se modificaron



teniendo en cuenta criterios de exhaustividad, pudiendo recoger la nueva información relacionada con los objetivos que no se identificaba con ninguna categoría.

En la exposición de los resultados se recoge resumidamente toda la información sobre cada tema, ilustrando cada apartado con las citas textuales de algunos/as participantes que más información han aportado. Este análisis fue realizado por la moderadora de los grupos.

RESULTADOS

El juego en la generación joven

Uno de los principales resultados es que el juego ha dejado de ser visto por la juventud como una "cosa de mayores". Cada vez recurren más al juego con apuestas pudiendo originar en algunas personas una ludopatía. La explicación de este aumento del juego en la juventud se resume en tres principales perspectivas resultantes de las opiniones vertidas en los grupos focales.

En primer lugar, la perspectiva económica, el ganar dinero:

"Se juega por la crisis. Porque para jugar tienes que querer tener más dinero". "Porque ahora con las crisis, con un euro puedes echar a ver si tienes suerte y te toca algo".

Otra justificación recurrente en todos los grupos de discusión es la fácil accesibilidad al juego, sean o no menores de edad, ya que el juego on line permite evadir las prohibiciones legales:

"Ahora se juega más porque hay más opciones donde se puede jugar. Antes ibas al bingo o al casino y no había más cosas".

"Puedes coger las tarjetas de tu padre y utilizarlas, Sólo necesitas los números de delante y los tres números de atrás. Una tarjeta de crédito o de débito, sobre todo de crédito que se puede chanchullear".

"Para nosotros, ahora con Internet es más fácil porque sólo tienes que meter la tarjeta de crédito para poder jugar. Metes la de otra persona y ya puedes jugar".

La tercera perspectiva a la que hacen referencia es la normalización mediática del juego:

"La publicidad está dirigida a la gente que quiere ganar dinero fácil, porque te lo venden como si fuera lo más fácil del mundo, como si ganaras fijo. Hay un anuncio en el que sale Nadal y ese es para nosotros, porque hay mucha gente que le sigue en el anuncio y esa gente que está detrás de él, siguiéndole, es gente joven".

"Yo ya por todo lo que se viene viendo del mundo del póker en España se está naturalizando muchísimo, están los torneos en La Sexta de Pokerstars y demás... todo eso es algo muy peligroso".

"Y luego para apuestas deportivas la publicidad sale en los partidos de fútbol en las vallas de publicidad, y de baloncesto también... Y en el autobús, había lo del Póker Stars ocupando más espacio que la ostia... en las camisetas de los jugadores de fútbol, los del Madrid y los del Espanyol creo que venía lo de Interapuestas o algo así... Antes como no había nada, ahora parece que hay mucha publicidad. Por la noche ya no está el teletienda y tienes apuestas de póker y programas de esas cosas".

Tipos de juego

Los principales juegos con dinero en los que participa la juventud son las apuestas de-



portivas y los juegos de casino (póker/cartas, ruleta, bingo, dados).

La principal característica del estilo de juego en la juventud es el juego en grupo. Es importante señalar cómo asocian que jugar en grupo no es comparable al tipo de juego que puede realizar una persona ludópata, pese a poder pasar muchas horas jugando o apostar con dinero con el objetivo de un beneficio económico y no por la diversión intrínseca del juego:

“Jugamos entre todos porque tenemos lonja y ha habido veces de estar desde las 10 de la noche hasta las 6 de la mañana, pero son horas de ocio, ocasiones contadas y no estás solo”.

“Nosotros nos juntamos para jugar al póker. Si juegas con dinero estás como con más tensión en plan de que tengo que ganar, tengo que ganar. Porque si no te juegas nada, no te lo tomas en serio. De la otra forma siempre estás en tensión intentando ganar para llevarte el dinero”

Los grupos de discusión del colectivo menor de edad reportaron que los juegos en los que más participan son las timbas de póker con su grupo de amistades y las apuestas deportivas a pesar de ser ilegales para menores de 18 años. Aunque existen numerosas casas de apuesta, tanto on line como offline, la modalidad de apuesta deportiva principal es la presencial.

“Yo juego los fines de semana. Normalmente estás en el bar, con los amigos, hay una máquina y estás viendo un partido. No sé, te parece interesante, crees que puedes apostar. Lo bonito del RETA (centro de apuestas deportivas) es que hay mucha variedad, puedes jugar a primer goleador, a segundo goleador, resultado exacto, resultado final, combinaciones... es muy atracti-

vo. Además lo bueno de RETA es que tú puedes meter un euro y puedes ganar 121€, ganas mucho dinero apostando poco. Es divertido, no pierdes mucho”.

“La gente de nuestra edad, si no es con los amigos a lo que más juega es al RETA. Lo de RETA llama más la atención porque tienes las teles, se ven los partidos. Además puedes elegir muchas cosas, en la quiniela sólo puedes apostar a lo que te ponen, en RETA puedes elegir. Por ejemplo, en fútbol se puede poner: quién saca primero, número de tarjetas, quién marca primero, número de goles, quién marca el primer gol, etc.”.

A pesar de que en los locales de apuestas deportivas no esté permitida la entrada a menores de 18 años, éstos subrayan la facilidad con la que gestionan sus apuestas.

“RETA está muy accesible, además entras, que va a ser un minuto y el tío que está allí como sabe que va a ser un momento pasa de ti. Si fuera un sitio especial, en el que te cobran 20€ por entrar o te piden el DNI sería diferente. Para jugar nunca hay pegas, las hay para cobrarlo”.

“Yo con unos amigos tengo una tarjeta común, entonces cada vez que se apuesta, se carga en esa tarjeta. En RETA para jugar necesitas una tarjeta que te lo va recargando ahí, y luego tú cobras de ahí el dinero. El dueño de esa tarjeta tiene que ser mayor de edad, entonces la tiene uno que es mayor de edad y luego nos repartimos el dinero. Tienes que ir a la tienda de RETA y en el mostrador te dan el dinero”.

Espacio de juego: on line y off line

Exceptuando las apuestas deportivas que comparten protagonismo tanto el modo presencial como el online, el resto de juegos han



sufrido un incremento de personas jóvenes desde la irrupción de Internet, desbancando a las tradicionales máquinas tragaperras.

“Las máquinas tragaperras son de una generación anterior. Ahora es como si el patrón estuviera cambiando y estamos más afines a Internet”.

Concluyen que las mayores ventajas del juego por Internet son los mayores riesgos a su vez.

“Pero si quieres tirar hacia atrás no tienes ventaja, porque el ordenador está en tu habitación, está en todas partes en realidad. Está bastante accesible. Si tienes problemas hay ciertos sitios que tienes que evitar, por ejemplo en Bilbao evitas dos casinos, pero si tienes que evitar un ordenador te puedes ir a Nepal”.

Quienes abogan por la manera presencial lo hacen desde un enfoque basado en la sociabilidad, la recompensa inmediata y desde el convencimiento de la imposibilidad de trapear:

“Es más sociable. A mí me parecen más sociables, estás interactuando con la gente, hablando, tal... Ves la cara a la gente, le conoces o no. Lo otro es como, tú en tu casa, tú sola delante del ordenador, es que es más... vacío”.

“No hay trampas. Ves al otro cuando juegas cara a cara. En el póker le ves si está mintiendo”.

Además, afirman que el espacio donde se juega influye directamente en la cantidad de dinero apostado:

“Una partida de póker entre amigos puedes apostar un euro o dos y jugar una vez al mes y casino, pues, ya no es lo mismo, juegas más cantidad y más serio. Luego también está el Pokerstars, que es de Internet, que es como si estuvieras en un casino, pero puedes apostar... hay gente que juega por 1.000 euros”.

“Ves el dinero en mano, vas ganando y quieres más. En casa, con la tarjeta no lo vives igual. En el salón de juegos ves como vas perdiendo, como va bajando el dinero y puedes parar. Si ve que pierde mucho se va y deja de jugar”.

Diferencias en función de la variable sexo en el juego

En relación con el sexo, también existe una gran diferencia entre chicos y chicas, siendo éstos quienes representan casi el total de la población juvenil jugadora. Este hecho es compartido también en los grupos de discusión, donde los chicos reconocen que ellos son quienes más juegan y las chicas suelen ser sus acompañantes en las apuestas. En la muestra obtenida para el presente estudio, de las y los 79 jóvenes sólo tres refirieron jugar con su grupo de amistades compuesto únicamente de chicas. No se identificó ninguna chica que realizara sus apuestas de manera individual.

DISCUSIÓN

Este estudio ha tenido como objetivo conocer en profundidad cómo juega la juventud, sus motivaciones y percepciones. Los resultados han mostrado que el juego con dinero está más normalizado en la población joven que en décadas anteriores. Una de las explicaciones mostradas en los grupos se relaciona con la perspectiva de ganancia de dinero con el juego. El juego es visto como una forma de diversión con posibles beneficios económicos, cuyo único objetivo es ganar dinero (Becoña, Míguez y Vázquez, 2001; Neighbours, Lostutter, Cronce, y Larimer, 2002; Villoria, 2003). Otra de las razones es que el acceso al juego



es cada vez más fácil, sean o no menores de edad. La irrupción de las nuevas tecnologías juega un papel muy importante en la distribución e incidencia del desarrollo de problemas de ludopatía en la juventud (King, Delfabbro y Griffiths, 2010; Mc Bride y Derevensky, 2009). En este sentido, un aspecto a tener en cuenta sería que el juego on line permitiría más fácilmente evadir las prohibiciones legales por lo que todas las medidas encaminadas al control del juego on line serían necesarias para evitar el juego de menores. Por un lado, implantando un sistema más complejo en las páginas web de juego, que no se reduzca sólo a pedir la fecha de nacimiento. Por otro lado, que estas mismas páginas contengan banners alertando de los peligros del juego con dinero, ya sea mediante vídeos o advertencias escritas.

Como se ha visto el impacto mediático del juego y normalización del mismo también hacen mella en los jóvenes. Numerosos autores han señalado que la población juvenil es la principal destinataria del juego (Becoña, 1997; Cases, 2011; Monaghan y Derevensky, 2008). Estas razones podrían ser las responsables del incremento del juego con dinero y aumentar las probabilidades de desarrollar problemáticas con el mismo (Boldero, Bell y Moore, 2010; Derevensky, Skalar, Gupta, y Messerlian, 2010). Estudios como el realizado recientemente en Australia con 128 jóvenes con edades comprendidas entre los 18 y los 24 años van en esa línea. Este estudio muestra que quienes tienden a apostar de manera gratuita por Internet tienen una mayor propensión a jugar con dinero real. Estas apuestas vienen condicionadas por las invitaciones que aparecen mientras navegan por la red (Wood, 2013).

Además, los resultados también son útiles para corroborar el impacto que tienen las nuevas tecnologías (Messerlian, Byrne, y Derevensky, 2004) y los medios de comunicación (Monaghan, Derevensky y Skalar, 2008) en la difusión y normalización del juego en la población adolescente y juvenil (Zapata, Torres y Montoya, 2011). De hecho, se encuentran más adolescentes con problemas de juego entre quienes juegan en Internet (Potenza et al., 2011). Para paliar esta tendencia de juego de la juventud, se precisa por gestionar una regulación responsable de la publicidad, evitando la imagen y asociación que se vende de jóvenes – juego con dinero – éxito/fama.

La participación en grupo en el juego con dinero se podría considerar como la principal característica del juego en el colectivo adolescente y juvenil. Según se ha confirmado en esta investigación, las personas sin problema de ludopatía realizan apuestas compartidas. Esta forma de jugar tiene como inconveniente que aquellas personas que presenten problemas iniciáticos de juego se escondan en el grupo, ralentizando la detección de una ludopatía. El juego con dinero de manera grupal no ha sido estudiado en profundidad, pero sí que existen investigaciones que relacionan una mayor probabilidad de juego cuando las amistades son también jugadoras (Chalmers y Willoughby, 2006; Moore y Ohtsuka, 1997).

El tipo de juego es, como se ha visto, sobre todo de apuesta deportiva y presencial y son los chicos adolescentes los que más probabilidad tienen de jugar. En el primer informe del Observatorio del juego Online en España (2012) también destacan especialmente las apuestas deportivas y el póker entre el pú-



blico más joven, tanto por la frecuencia de juego como por su proyección de crecimiento en estos próximos años. Y son los varones los que significativamente tienen más riesgo de desarrollar juego que las adolescentes mujeres (Ashworth, Doyle y Howat, 2000; May-Chahal, Measham, Brannock, Amos, y Dagnall, 2004). Este dato ha sido también encontrado en jóvenes con problemas de juego en los que es todavía predominante el juego presencial, con gran aumento de las apuestas deportivas y en chicos adolescentes (Estévez, Herrero y Sarabia, 2013). Por tanto, según estos resultados, habría que hacer especial hincapié en la prevención de estos tipos de juegos en los jóvenes.

Desde el punto de vista educativo, la mejor prevención debería de comenzar en la Etapa de Educación Infantil y encuadrándola dentro de la línea Transversal de Educación para la Salud. Aunque incluir un tema más a tratar en la escuela parezca en principio otra carga a añadir a todas las tareas del equipo docente, la prevención, ya sea de juego u otras problemáticas como el consumo de drogas, se trabajan desde un mismo enfoque, el cual se basa en desarrollo y adiestramiento en distintas técnicas con el alumnado. Éstas son: el entrenamiento en la toma de decisiones, trabajar la asertividad y la empatía, saber gestionar la presión de grupo, promover actividades que favorezcan la mejora de la autoestima y el autocontrol, así como la tolerancia a la frustración.

Una de las principales aportaciones es conocer la realidad que se está viviendo con el juego con dinero entre la juventud y el aumento de

jóvenes con ludopatía que se está dando en un futuro inmediato. No sólo basta con educar a jóvenes y adolescentes en habilidades que les prevengan de tener conductas de riesgo, sino que es imperioso una regulación de la publicidad y del control de acceso a webs de juego por parte de menores de edad.

Este estudio presenta algunas limitaciones. Una de ellas es que la muestra está recogida en el País Vasco donde las apuestas deportivas tienen un gran arraigo cultural. Asimismo sería importante simultanear pruebas cualitativas con otro tipo de medidas. A pesar de eso, este estudio podría ser útil para acercarse a una realidad como la de jóvenes y juego. Como líneas de investigación futuras se proponen, por un lado, estudiar en profundidad el impacto de la publicidad en la motivación de juego y por otro, la estructuración de un sistema que imposibilite o dificulte el uso de webs de juego por parte de menores de edad.

RECONOCIMIENTOS

Los resultados que se presentan en el siguiente artículo han sido obtenidos gracias a la financiación de la ONCE a través de la edición del Certamen Internacional ONCE de Investigación sobre Juego Responsable.

Los autores agradecen a todas las personas que participaron o posibilitaron la realización de los grupos focales por su generosa participación en esta investigación.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ashworth, J.; Doyle, N. y Howat, N. (2000). *Under 16s and the National Lottery: Tracking survey July, 2000*. Preparado para National Lottery Commission, Londres. Recuperado de [http://www.natlotcomm.gov.uk/assets-uploaded/documents/Under%2016s%20and%20the%20National%20Lottery%20\(June%202001\).pdf](http://www.natlotcomm.gov.uk/assets-uploaded/documents/Under%2016s%20and%20the%20National%20Lottery%20(June%202001).pdf)
- Barroso, C. (2003). *Bases sociales de la ludopatía*. Tesis inédita doctoral, Universidad de Granada, España. Recuperado de <http://hera.ugr.es/tesisugr/15435568.pdf>
- Becoña, E. (1997). Pathological gambling in Spanish children and adolescents: An emerging problem. *Psychological Reports*, 81, (1), 275-287.
- Becoña, E. (2004). El juego patológico: prevalencia en España. *Salud y Drogas*, 4, (2), 9-34.
- Becoña, E.; Míguez, M. C. y Vázquez, F. (2001). El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria. *Psicothema*, 13, (4), 551-556.
- Bierman, K. L.; Coie, J.; Dodge, K.; Greenberg, M.; Lochman, J.; McMohan, R.; Pinderhughes, E. y Conduct Problems Prevention Research Group (2013). School outcomes of aggressive-disruptive children: prediction from kindergarten risk factors and impact of the fast track prevention program. *Aggressive Behaviour*, 39, (2), 114-130. Doi: 10.1002/ab.21467.
- Boldero, J. M.; Bell, R. C. y Moore, S. M. (2010). So gambling activity patterns predict gambling problems? A latent class analysis of gambling forms among Australian youth. *International Gambling Studies*, 10, (2), 151-163. Doi: 10.1080/14459795.2010.501808.
- Cases, J. I. (2011). La transformación de las políticas públicas de juego de azar en España. *Revista Gestión y Análisis de Políticas Públicas*, 6, 75-103.
- Chalmers, H. y Willoughby, T. (2006). Do predictors of gambling involvement differ across male and female adolescents? *Journal of Gambling Studies*, 22, (4), 373-392.
- Cole, T.; Barrett, D. y Griffiths, M. (2011). Social facilitation in online and offline gambling: a pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, (3), 240-247. Doi: 10.1007/s11469-010-9281-6
- Derevensky, J. y Gupta, R. (2000). Prevalence estimates of adolescent gambling: a comparison of the SOGS – RA, DSM – IV, and the GA 20 Questions. *Journal of Gambling Studies*, 16, (2/3), 227-251.
- Derevensky, J.; Skalar, A.; Gupta, R. y Meserlian, S. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health Addiction*, 8, (1), 21-34. Doi: 10.1007/s11469-009-9211-7.
- Ellenbogen, S.; Derevensky, J. y Gupta, R. (2007). Gender differences among adolescents with gambling-related problems. *Journal of Gambling Studies*, 23, (2), 133-143. Doi: 10.1007/s10899-006-9048-y.
- Estévez, A.; Herrero, D. y Sarabia, I. (2013). *Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes*. ONCE: Documento técnico no publicado.
- Fisher, S. (1993). El impacto del juego en máquinas tragaperras legales para niños sobre el juego y el juego patológico en adolescentes:



el Reino Unido como un caso de estudio. *Psicología Conductual*, 1, (3), 351-359.

Gibbons, F.; Kingsbury, J. y Gerrard, M. (2012). Social-Psychological Theories and Adolescent Health Risk Behavior. *Social & Personality Psychology Compass*, 6, (2), 170-183. Doi: 10.1111/j.1751-9004.2011.00412.x.

King, D.; Delfabbro, P. y Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in Young people. *Journal of Gambling Studies*, 26, (2), 175-187. Doi: 10.1007/s10899-009-9153-9.

Korman, H. (1986). *The focus group sensing*. Nueva York: SUNY at the Stony Brook.

Kuntsche, E.; Rossow, I.; Simons-Morton, B.; Bogt, T. T.; Kokkevi, A. y Godeau, E. (2013). Not Early Drinking but Early Drunkenness Is a Risk Factor for Problem Behaviors Among Adolescents from 38 European and North American Countries. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 37, 308-314. Doi: 10.1111/j.1530-0277.2012.01895.x.

Maguire, E.; Wells, W. y Katz, C. (2011). Measuring Community risk and protective factors for adolescent problem behavior: evidence for developing Nation. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 48, (4), 594-620. Doi: 10.1177/0022427810395148.

May-Chahal, C.; Measham, F.; Brannock, M.; Amos, J. y Dagnall, P. (2004). Young People and Gambling in Britain: A Systematic and critical review of the research literature relating to gaming machine, lottery and pools coupons practice by children and young people under 18. Lancaster University. Department for Culture, Media and Sport Technical Report Series. Technical Paper N° 8.

McBride, J. y Derevensky, J. (2009). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers. *International Journal of Mental Health Addiction*, 7, (1), 149-167. Doi: 10.1007/s11469-008-9169-x.

Messerlian, C.; Byrne, A. y Derevensky, J. (2004). Gambling, youth and the Internet: should we be concerned? *Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 13, (1), 3-6.

Molde, H.; Pallesen, S.; Bartone, P.; Hystad, S. y Johnsn, B. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19 years old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology*, 50, 55-64. Doi: 10.1111/j.1467-9450.2008.00667.x.

Monaghan, S. y Derevensky, J. (2008). An Appraisal of the impact of the depiction of gambling in society on youth. *International Journal of Mental Health Addiction*, 6, (4), 537-550. Doi: 10.1007/s11469-008-9155-3.

Monaghan, S.; Derevensky, J. y Skalar, A. (2008). Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: policy recommendations to minimise harm. *Journal of Gambling Issues*, 22, 252 – 274.

Moore, S. y Ohtsuka, K. (1997). Gambling activities of young Australians: developing a model of behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 13, (3), 207-236.

NCH. (2004). *Underage Internet Gambling*. GamCare. Recuperado de <http://www.gamcare.org.uk/pdfs/StudyReportFinal.pdf>

Neighbours, C.; Lostutter, T. W.; Cronce, J. M. y Larimer, M. E. (2002). Exploring college student gambling motivation. *Journal of Gambling Studies*, 18, (4), 361-370.



NetValue (2002). *Europeans take a gamble online*. NetValue Survey. Recuperado de www.nua.ie/surveys/analysis/weekly_editorial/archives/issue1no307.html

Observatorio del juego online en España. (2012). *Informe de resultados 1ª medición*. España: Ministerio de Hacienda y Administraciones públicas.

Ólason, D. T.; Kristjansdottir, E.; Einarsdottir, H.; Haraldsson, H.; Bjarnason, G. y Derevensky, J. (2011) Internet Gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *Journal Mental Health Addiction*, 9, (3), 257-263. Doi: 10.1007/s11469-010-9280-7.

Potenza, M. N.; Wareham, J. D.; Steinberg, M. A.; Rugle, L.; Cavallo, D. A.; Krishnan-Sarin, S. y Desai, R. A. (2011). Correlates of at risk/problem internet gambling in adolescents. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 50, (2), 150-159. Doi: 10.1016/j.jaac.2010.11.006.

Urdániz, G.; Izco, A.; Muñoz, O. y Salinas, M. (1999). Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra. *Revista Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 22, (3), 155-162.

Villoria, C. (2003). El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. *Clínica y Salud*, 14, (1), 43-65.

Volberg, R. A.; Gupta, R.; Griffiths, M. D.; Ólason, D. T. y Delfabbro, P. (2011). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *International journal of adolescent medicine and health*, 22, (1), 3 – 38.

Winters, K. C.; Stinchfield, R. D. y Fulkeron, J. (1993). Toward the development of an adolescent problem severity scale. *Journal of*

Gambling Studies, 9, (1), 63-84. Doi: 10.1007/BF01019925.

Wood, J. (2013). Practice Does Not Make Perfect In Internet Gambling. *Psych Central*. Recuperado de <http://psychcentral.com/news/2013/03/16/practice-does-not-make-perfect-in-internet-gambling/52673.html>

Zapata, M.; Torres, Y. y Montoya, L. (2011). Riesgo de juego patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín – Colombia. *Adicciones*, 23, (1), 17 – 25.