

IX JORNADA DE
INTERCAMBIO DE
EXPERIENCIAS EN
EDUCACIÓN PARA LA SALUD

“Creando Salud en
la Escuela”

Murcia, 4 de junio 2019.

Prevención escolar de las adicciones sin sustancias

Daniel Lloret
Dpto. Psicología de la Salud
Universidad Miguel Hernández



IX JORNADA DE
INTERCAMBIO DE
EXPERIENCIAS EN
EDUCACIÓN PARA LA SALUD

“Creando Salud en
la Escuela”

Murcia, 4 de junio 2019.

Adicciones sin sustancias

Prevalencia

Las causas

Las respuestas:

Prevenir en la escuela



IX JORNADA DE
INTERCAMBIO DE
EXPERIENCIAS EN
EDUCACIÓN PARA LA SALUD

“Creando Salud en
la Escuela”

Murcia, 4 de junio 2019. .

1

Adicciones sin sustancias

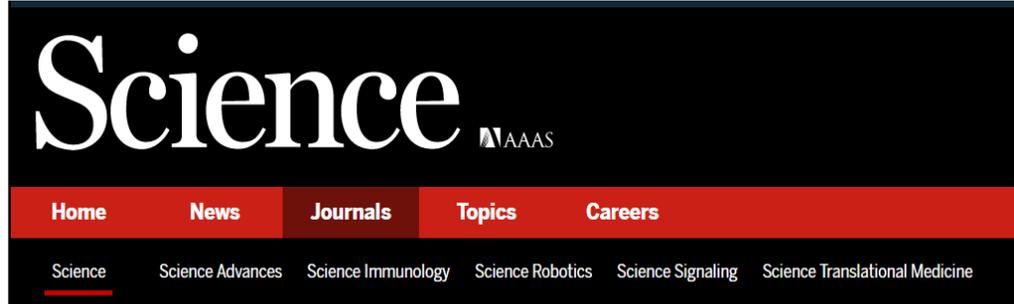
Prevalencia

Las causas

Las respuestas.

Prevenir en la escuela





¿EXISTEN LAS ADICCIONES CONDUCTUALES?

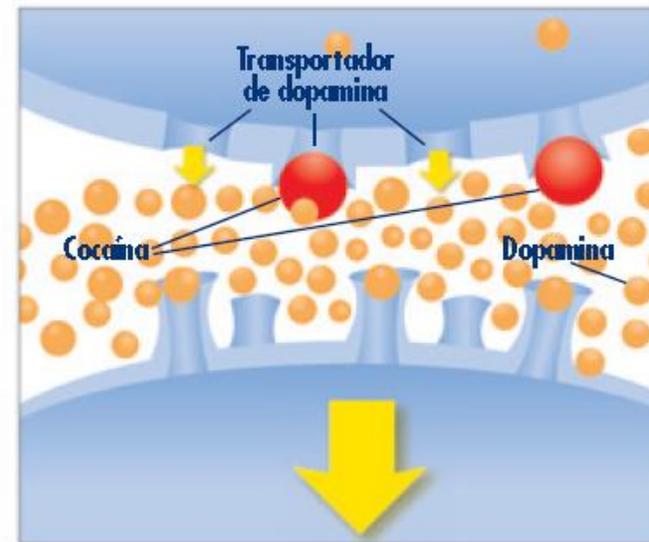
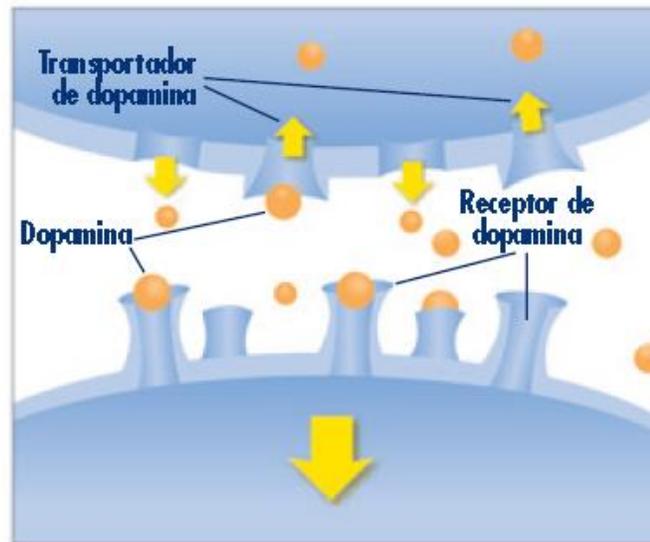
Una cuestión de intensidad.

SHARE NEWS FOCUS | ADDICTION

'Behavioral' Addictions: Do They Exist?

Constance Holden

Science 02 Nov 2001:
Vol. 294, Issue 5544, pp. 980-982
DOI: 10.1126/science.294.5544.980



La dopamina actúa como reforzador para aumentar la frecuencia de conductas de supervivencia.

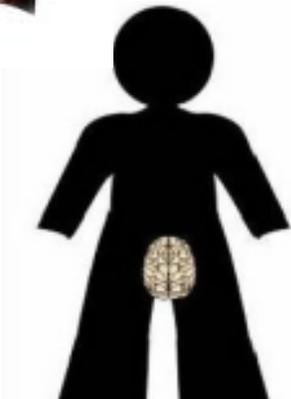
Alimentarse

Cocaína

1. Adicción.

Conducta Adictiva

Cualquier **conducta** normal que produce **satisfacción o placer** puede convertirse en patológica cuando su **intensidad y frecuencia** alcanza un nivel capaz de interferir en las relaciones familiares, sociales y/o laborales y se pierde el **control**.
(Echeburúa, de Corral y Amor, 2005; Labrador y Villadangos, 2010).



Intensidad
Satisfacción o placer
+
Frecuencia
+
Vulnerabilidad

↓
Interferir

↓
Pérdida de control

Bloqueo de receptores mu en el circuito de recompensa.

La naltrexona o la naloxona afecta a los trastornos de control de impulsos – adictivos sin sustancias.



Tras 11 semanas de tto con naltrexona

se registró mejoría en 9 de 10 pacientes con **cleptomanía**

el 75% de los **jugadores patológicos** redujeron su deseo de juego al frente al 24% tratados con placebo

Suck Won Kim University of Minnesota Med. School



Escuchar **música** activa los mismos receptores opioides del sistema nervioso central que intervienen en el placer

SCIENTIFIC REPORTS

OPEN **Anhedonia to music and mu-opioids: Evidence from the administration of naltrexone**

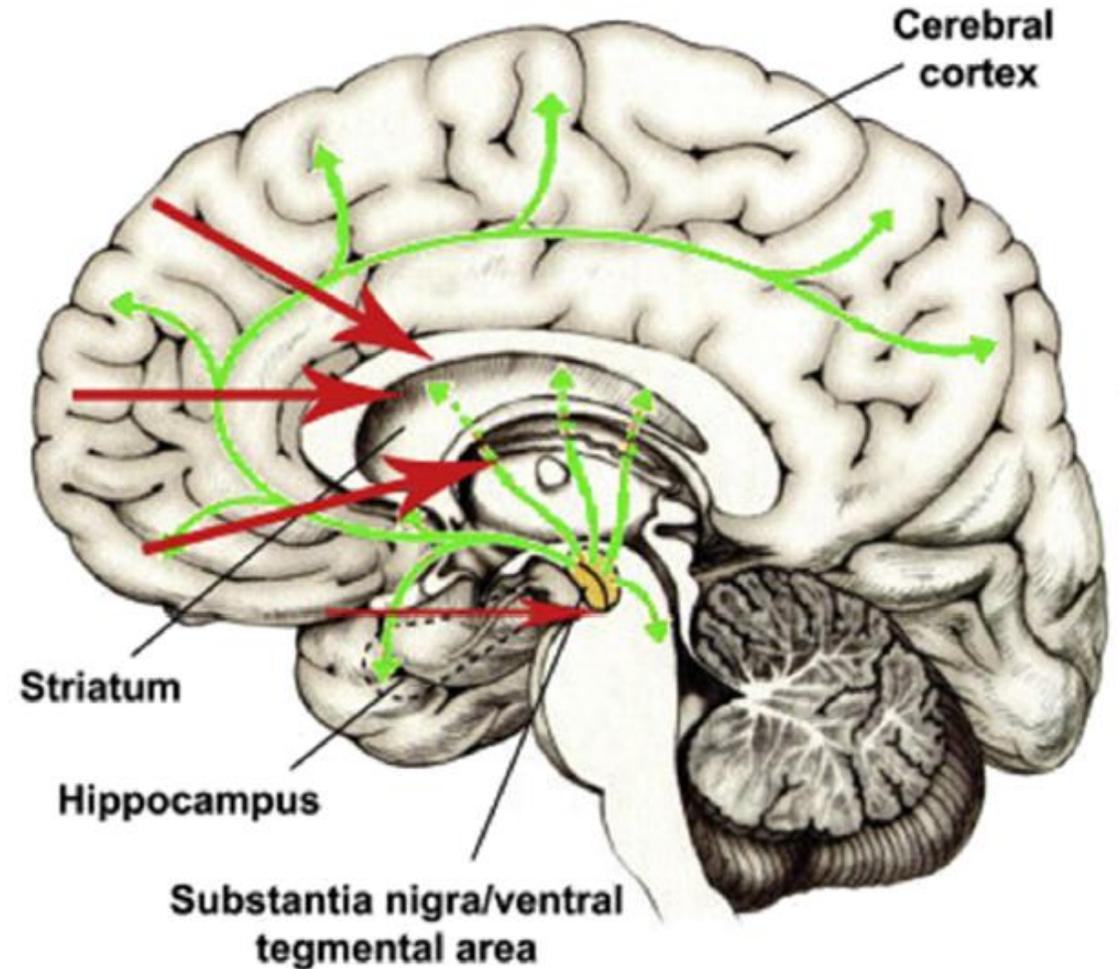
Mallik, A., Chanda, M.L. & Levitin, D.J. (2017) Anhedonia to music and mu-opioids: Evidence from the administration of naltrexone. Scientific Reports 7, Article number: 41952. doi:10.1038/srep41952

Internet and Video Game Addictions

Diagnosis, Epidemiology, and Neurobiology

Clifford J. Sussman, MD^{a,b,*}, James M. Harper, MD^{c,d},
Jessica L. Stahl, MD^e, Paul Weigle, MD^f

Child Adolesc Psychiatric Clin N Am - (2017)
<https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>



SISTEMA DE PROCESAMIENTO DUAL

Flechas verdes indican el sistema reactivo (vía dopaminérgica)

Flechas rojas indican el sistema reflectivo (vía glutamatérgica)

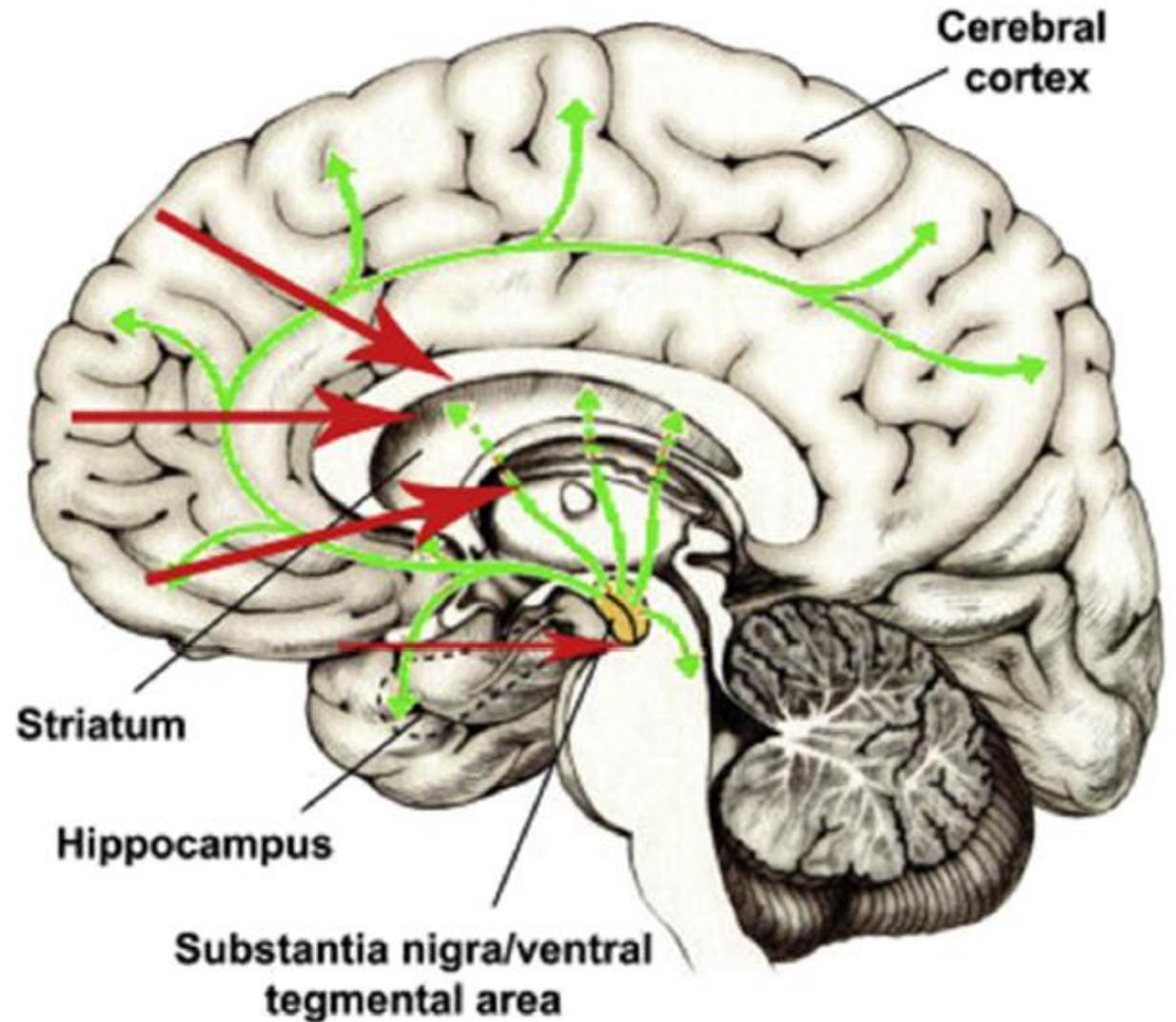
La falta de equilibrio entre ambos sistemas explica la adicción



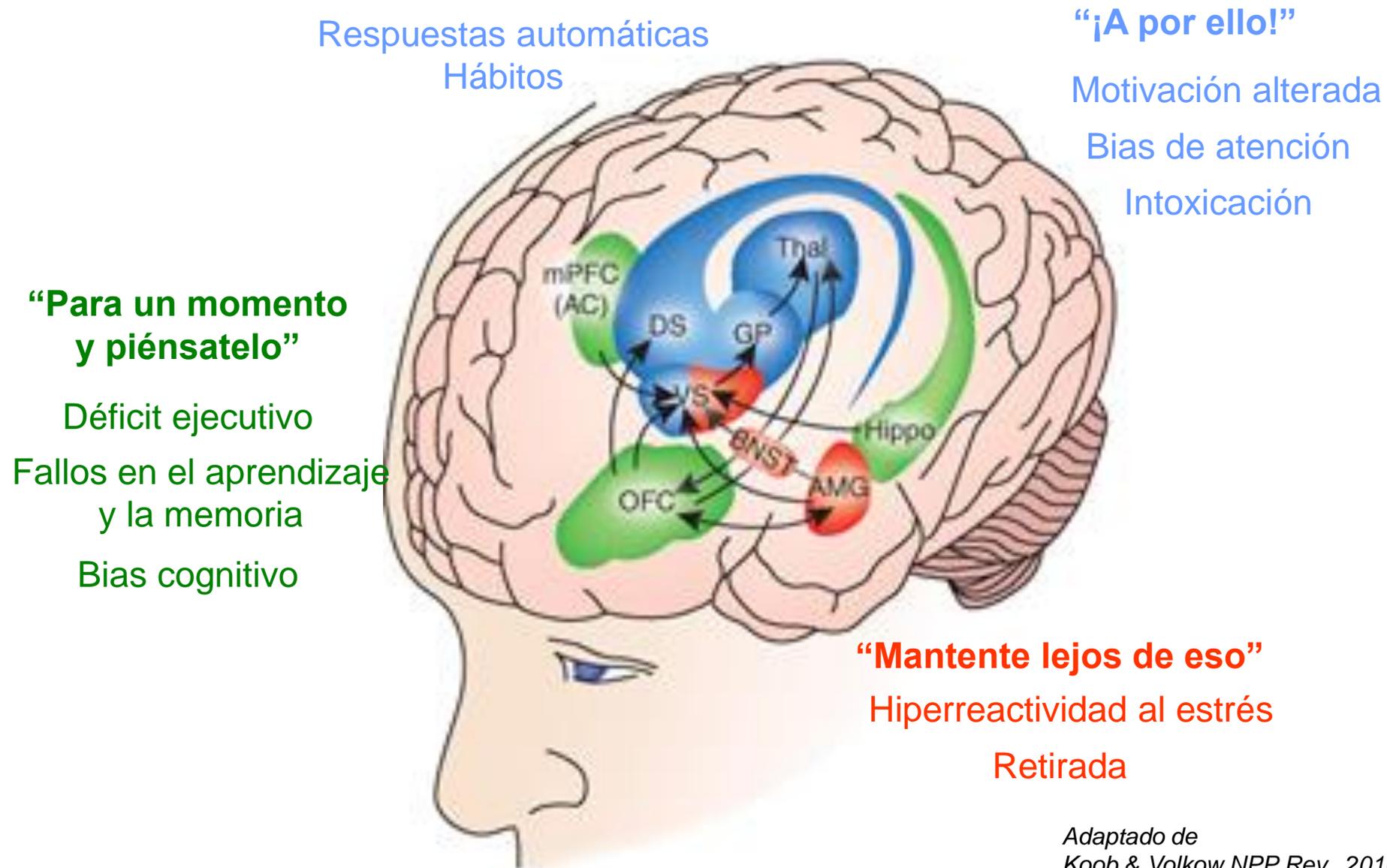
Los jugadores abusivos

Incremento de dopamina en Nucleo Accumbens
Menor densidad de receptores dopaminérgicos
Respuesta diferencial a estímulos de juego

Reducción de la materia gris en Lóbulos Frontales y Corteza Orbito y Pre Frontal



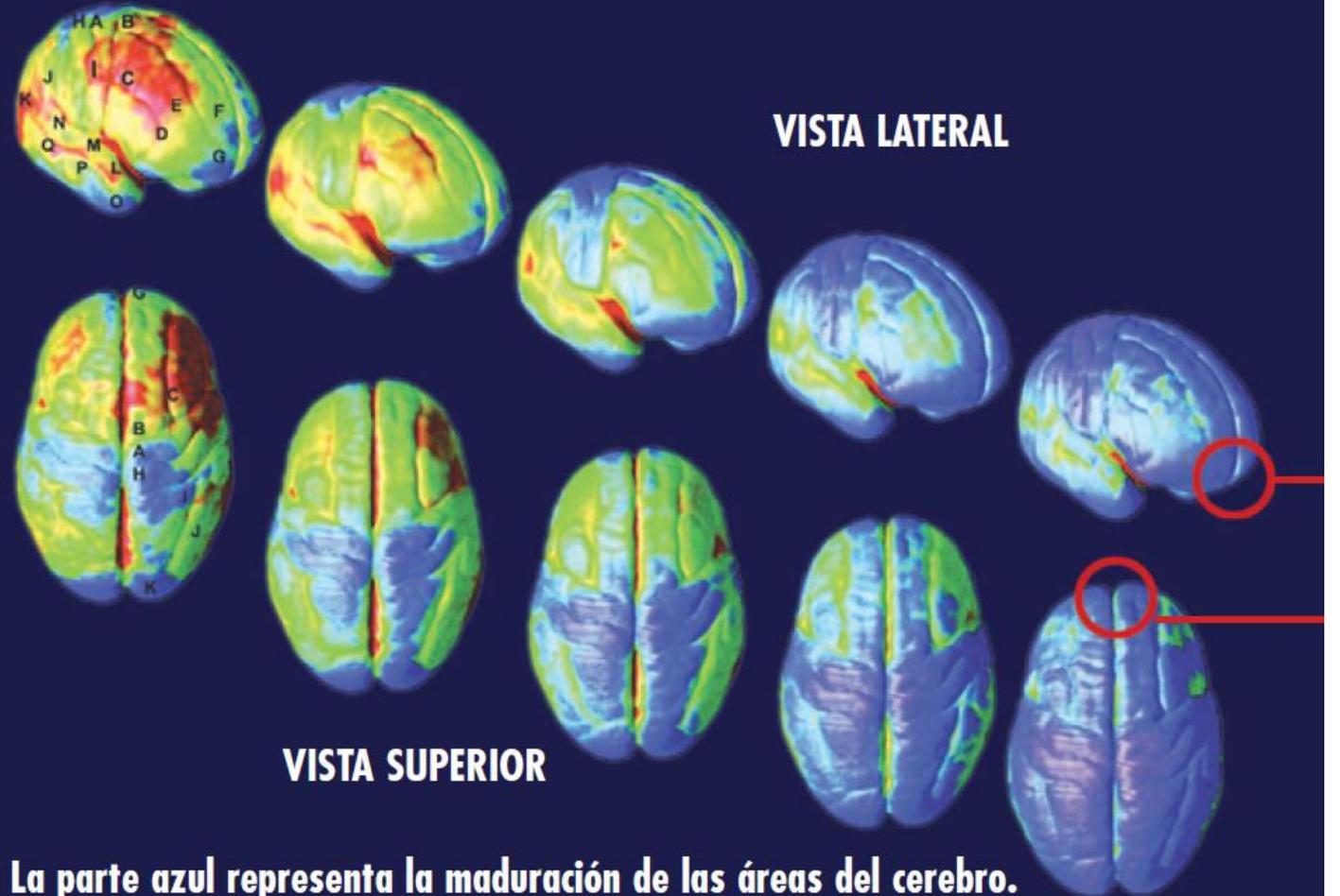
Circuitos neuronales que determinan el consumo y la recaída



Etapas evolutivas de Riesgo: la adolescencia

IMÁGENES DEL DESARROLLO DEL CEREBRO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES SANOS (ENTRE 5 Y 20 AÑOS DE EDAD)

5 ← EDADES → 20



La parte azul representa la maduración de las áreas del cerebro.



Cuando los jugadores patológicos se exponen a estímulos de juego o hablan de juego, a nivel frontal y límbico se activan las mismas áreas que en consumidores de cocaína cuando se exponen a imágenes que disparan el craving.

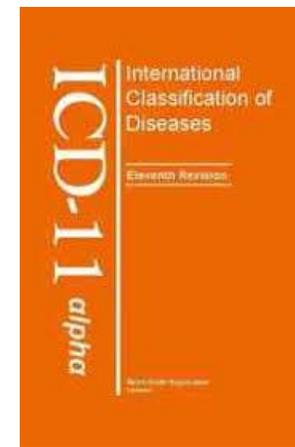


Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos

Se incluye el trastorno por **juego de azar**.

1. Uso peligroso
2. Problemas sociales/interpersonales relacionados con el juego
3. Incumplimiento de los principales roles (familia-trabajo-sociales)
4. Síndrome de abstinencia
5. Tolerancia. (Mayores apuestas para mantener la misma excitación)
6. Dedicar más tiempo del que pretendía.
7. Intentos infructuosos de dejar/controlar el juego
8. Problemas físicos/psicológicos relacionados con el juego
9. Dejar de hacer otras actividades debido al juego
10. Craving

American Psychiatric Association (2013) Highlights of Changes from DSM-IV-TR to DSM-5
<http://www.dsm5.org/Documents/changes%20from%20dsm-iv-tr%20to%20dsm-5.pdf>



6C50 Trastornos por Juego de Apuestas

6C51 Trastorno por Juego

Ambos trastornos se caracterizan por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juego digital" o "videojuego"), que puede estar en línea (es decir, a través de Internet) o fuera de línea, manifestado por:

1) **Falta de control** de la conducta de juego (ej., inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto);

2) **aumentar la prioridad** otorgada a los juegos en la medida en que los juegos tengan prioridad sobre otros intereses de la vida y las actividades diarias; y

3) continuación o escalada del juego **a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas**.

<https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fentity%2f499894965>

IX JORNADA DE
INTERCAMBIO DE
EXPERIENCIAS EN
EDUCACIÓN PARA LA SALUD

“Creando Salud en
la Escuela”

Murcia, 4 de junio 2019.

2

Adicciones sin sustancias

Prevalencia

Las causas

Las respuestas.

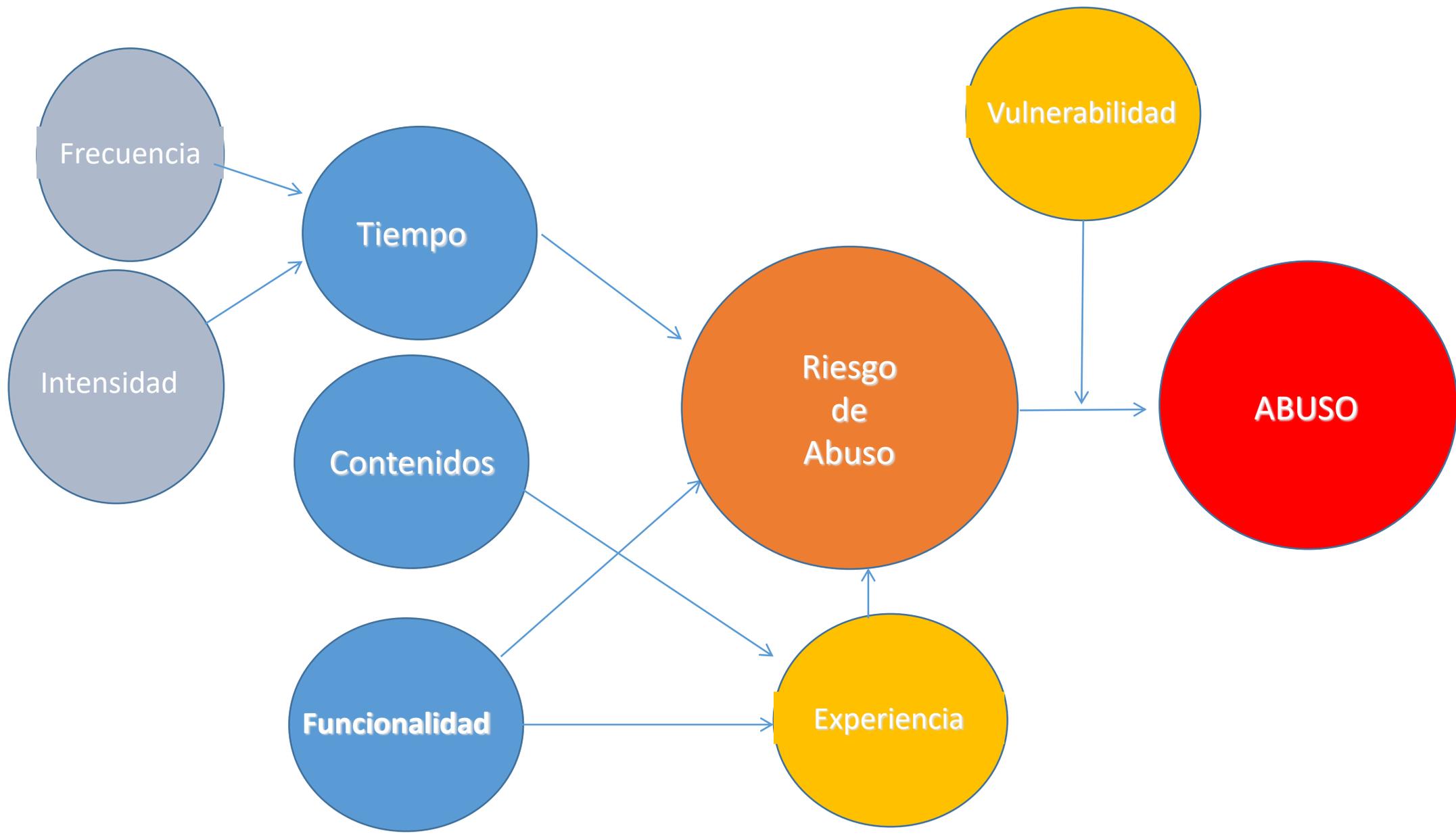
Prevenir en la escuela



VIDEOJUEGOS.



Parámetros de la conducta de juego.



Los Videojuegos. ¿Cuanto jugamos?.



La población infantil española dedica una media de **1,3 horas diarias** a los videojuegos.

(Del Pozo J., González A. y Fundación Gaudium, 2011)

La mitad de la muestra analizada no juega a videojuegos de lunes a viernes.

Durante el fin de semana la media diaria es **3 horas diarias**.

1 de cada 4 dedica más de 3 horas diarias en fin de semana.



technoeduca
PREVENCIÓN Y TRATAMIENTO DE LAS
ADICCIONES TECNOLÓGICAS

2012. n = 610; Edad 13,85 (12 – 17)

Juego abusivo - problemático

2%-10% prevalencia de jugadores abusivos

(Lemmens, 2009; Peukert et al. 2010; Rehbein, 2010; Van Rooij et al. 2011)

Tras pasar el umbral de las **20 horas semanales** aumenta significativamente la probabilidad de sufrir trastornos graves asociados al juego: trastornos del sueño, depresión, ansiedad y obsesiones

(Wenzel et al., 2009)

Los jugadores abusivos puntúan más alto en depresión, soledad y baja autoestima (Van Rooij *et al.*, 2011) y en ansiedad y depresión (Peukert et al. 2010)

Gaming Addiction Scale for Adolescents

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95



Publicación Oficial de la Sociedad Española de Medicina de Familia y Comunitaria

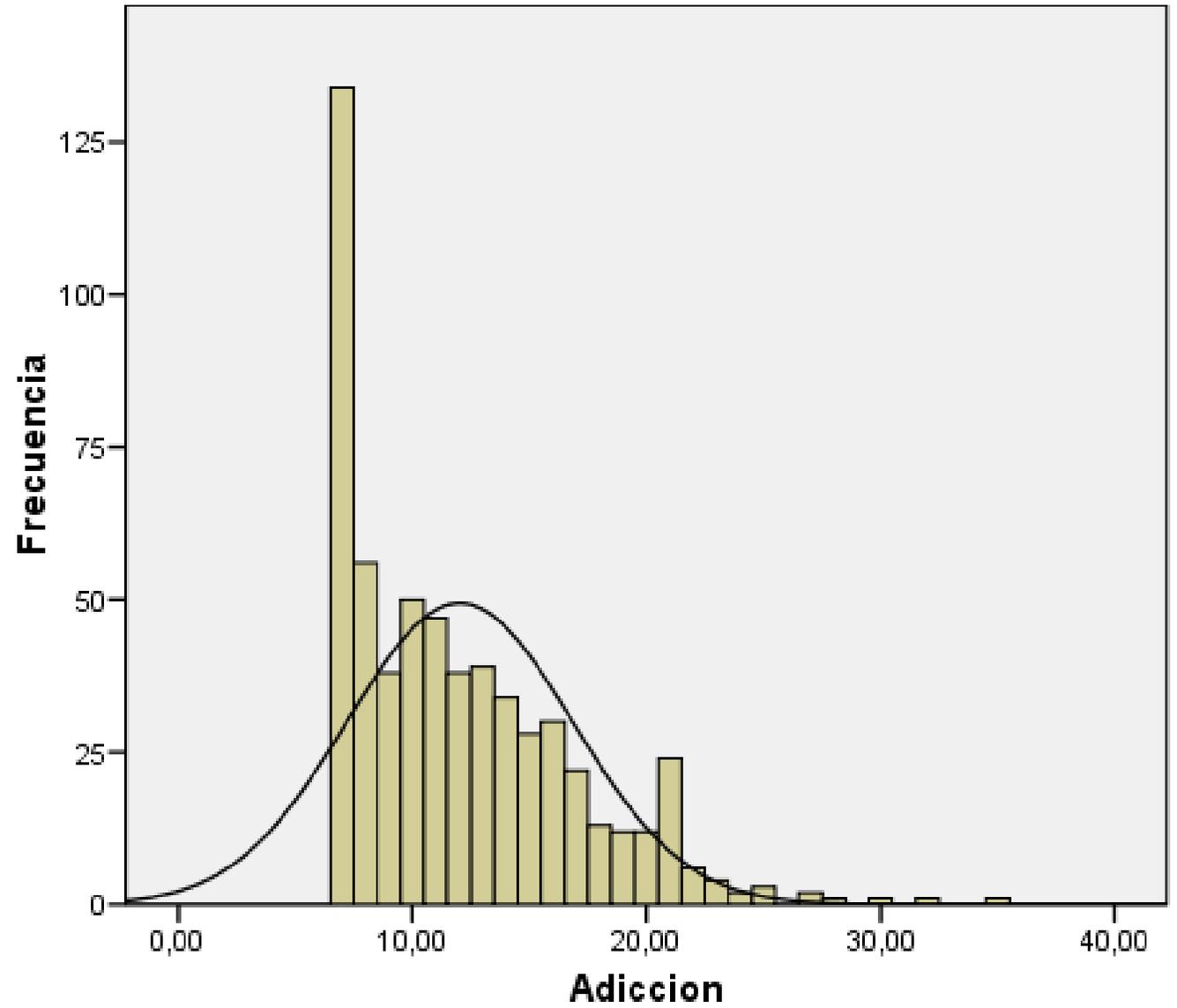


Válidos 598
Perdidos 12
Media 12,0234
Desv. típ. 4,82485
Mínimo. 7 Máximo. 35

% de menores que cumplen criterio.

Cálculo Monotético ... **1,5%**

Cálculo Politético **7,5%**



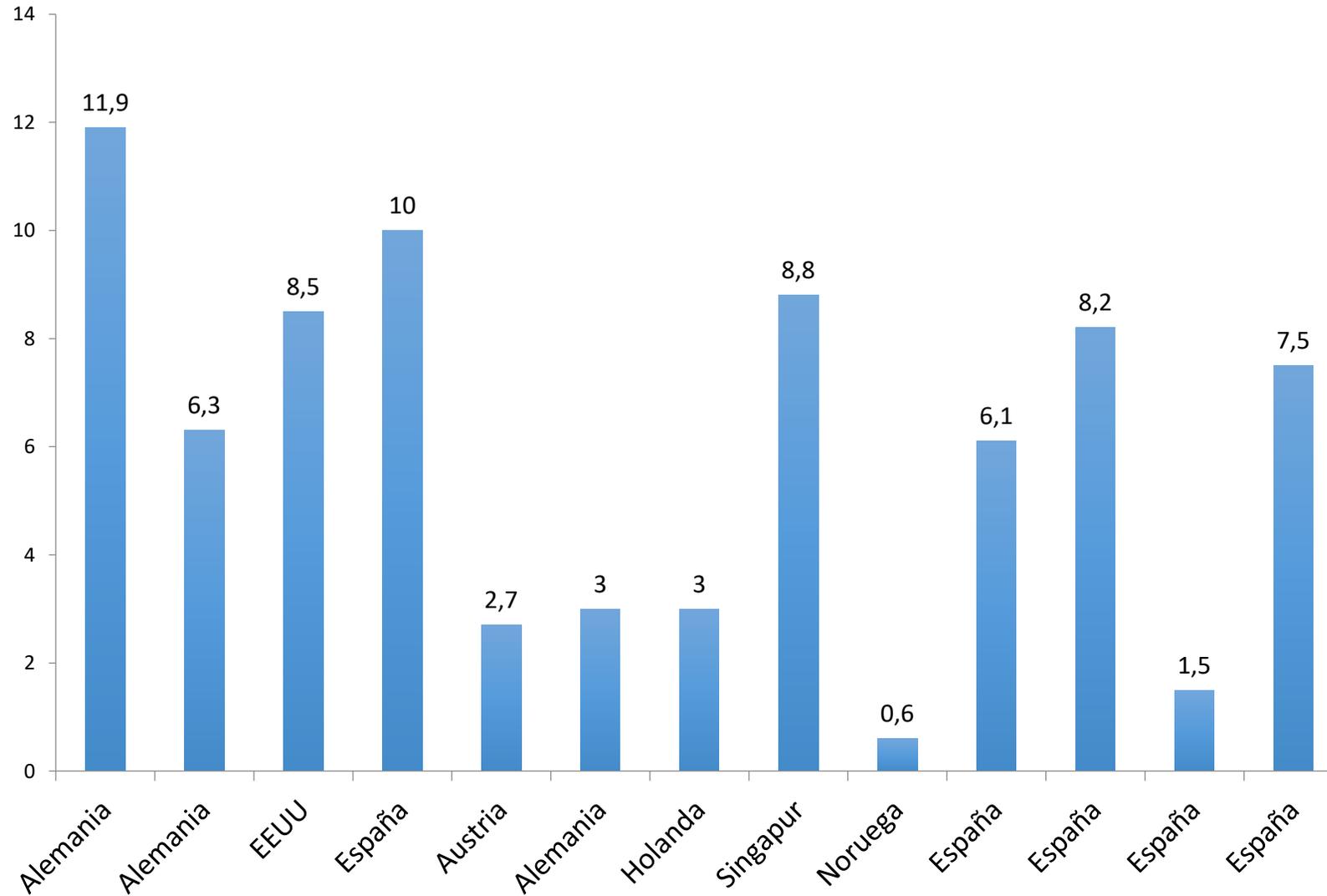
VIDEOJUEGOS.

| Autor | Lugar | Muestra | Edad | Severidad Conducta de Juego | | | Observaciones |
|---|----------|------------------------|----------------------------------|--|---|--|--|
| Grusser, Thalemann & Griffiths, 2009 | Germany | 7069 | X = 21,11 | ----- | ----- | 11,9% | Encuesta ad-hoc on-line |
| Wolfig,Thalemann & Grusser-Sinopoli, 2008 | Alemania | 221 | Adolescentes | ----- | ----- | 6,3% | CIE10. |
| Gentile, 2009 | EEUU | 1178 | 8-18 | 52% < 5 veces por semana 12% = Nunca. | 36% > 5 veces/semana | 8,5% | - Escala de 11 ítems basada en criterios DSMIV para Juego Patológico. - General Media Habits Questionnaire - Adult Involvement in Media Scale; |
| Bathany, Muller, Benker y Wolfig, 2009 | Austria | 1068 | Adolescentes con psicopatologías | ---- | 9,6% | 2,7% | CIE 10 |
| Rehbein, Kleimann y Mössle, 2010 | Alemania | 44610 | X = 15,3 | ----- | 4,7% chicos en riesgo. 0,5% chicas en riesgo | 3% Chicos 0,3% Chicas | Video Game Dependency Scale (KFN-CSAS-II) basada en Internet Addiction Scale (ISS-20), |
| Van Rooij et al. 2011 | Holanda | 467 jugadores en línea | 13-16 | | 3% >40horas/semana | | Estudio longitudinal. Dos medidas. Juego en línea (internet). CIU (Compulsive Internet Use Scale . version de 14 ítems) |
| Gentile et al. 2011 | Singapur | 3034 | 7-11 | 83% ocasional | 8,8% Jugadores patológicos | ----- | |
| Mentzoni et al. 2011 | Noruega | 816 | 15-40 | 56,3% uso semanal | 4.1% | 0.6% | Gaming Addiction Scale for Adolescents (GASA) |

VIDEOJUEGOS.

| Autor | Muestra | Edad | Severidad de la conducta | | | Observaciones |
|--|---------|---------|---|--|---|--|
| Villadangos y Labrador, 2009 | 1710 | 12-17 | 84,1% alguna vez 28,89% a veces | 45,26% Con frecuencia | 10% Siempre | Cuestionario de Detección de Nuevas Adicciones (DENA) |
| Chamarro, Carbonell, Manresa et al. 2014 | 7168 | 12 - 20 | Sin problemas ♂ 22% ♀ 4,8 % | Problemas potenciales (PP) ♂ 23,9%; ♀ 43,2% | Problemas severos (PS) ♂ 5,5%; ♀ 0,7% | CERV (Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos) |
| González, Espada & Tejeiro, 2017 | 380 | 12-17 | 86,1% Ultimo año Habitualmente ♂ 52,6%; ♀ 19,5% | ----- | Punto de corte = 4 ♂ 30%; ♀ 7,4% | Problem Video Game Playing (PVP) |
| García-Oliva, Piqueras & Marzo, 2017 | 319 | 14-16 | | | Problemas severos (PS) ♂ 12,1%; ♀ 8,7% | CERV (Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos) |
| Lloret, Morell y Marzo, 2017 | 621 | 10-16 | | | 1,5% | Gaming Addiction Scale for Adolescents (GASA) |
| | | | | | | |

Prevalencia de uso problemático Media 8,3 % Rango 0.6 -11.9



Amplia variabilidad
No consenso en metodología
Instrumentos
Puntos de corte
Edad
Sexo



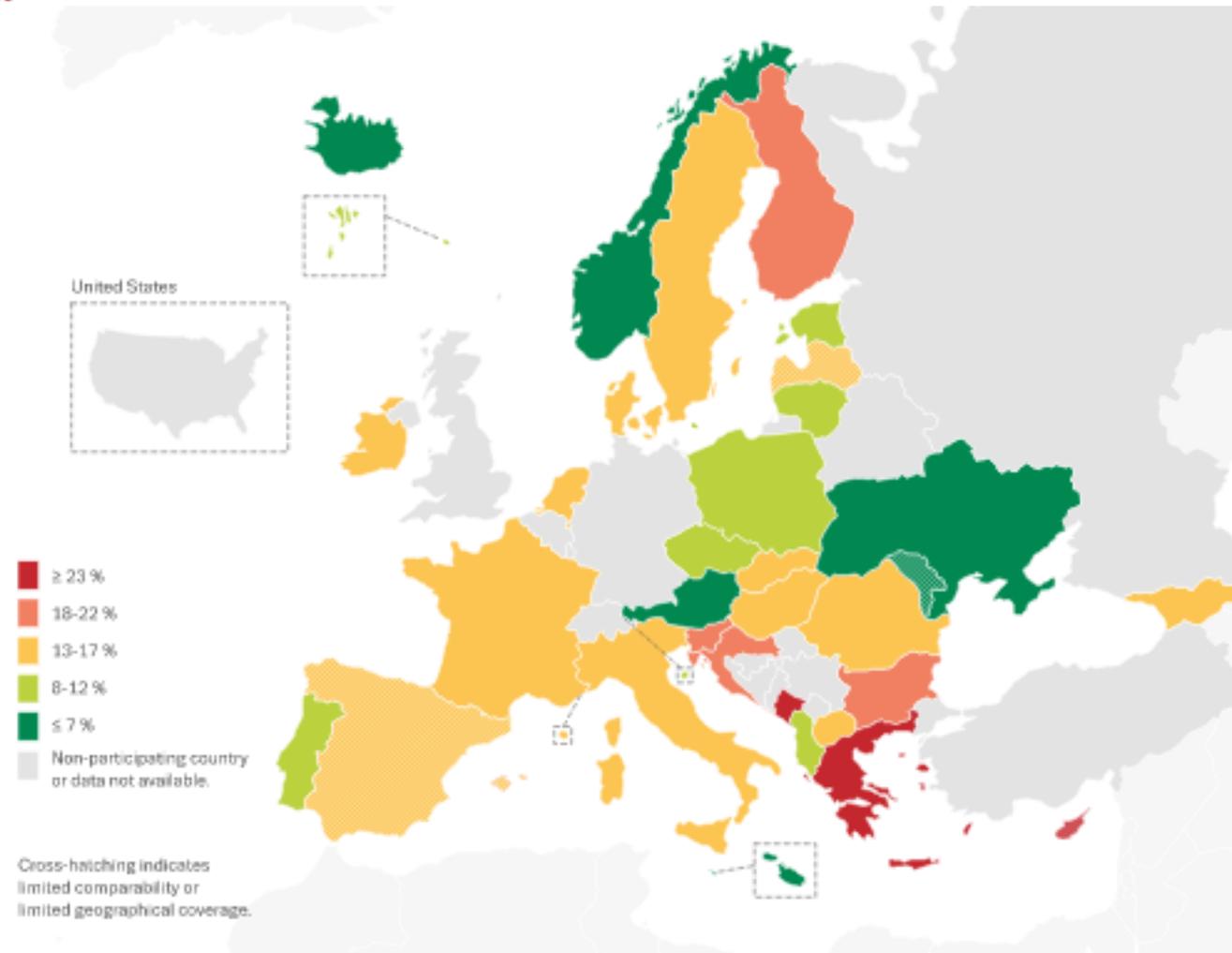
APUESTAS



The European School Survey Project
on Alcohol and Other Drugs

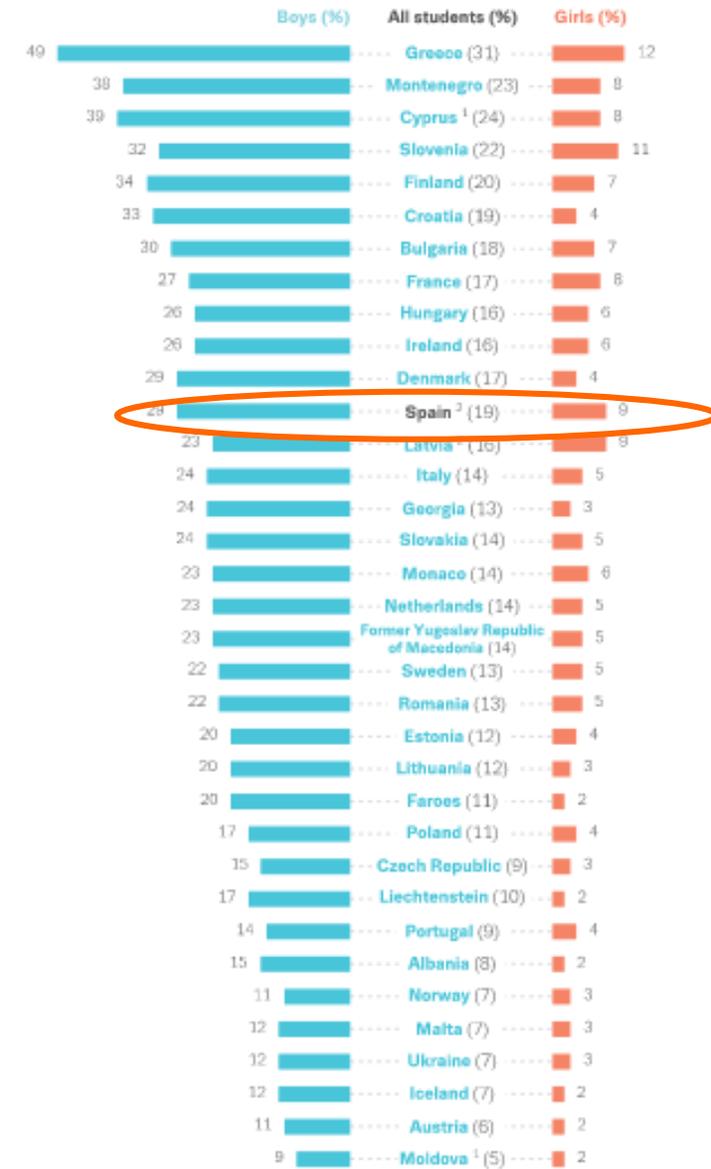
16 % de los participantes
informaron haber jugado al
menos una vez en los últimos
12 meses

7% haberlo hecho
frecuentemente.
(2 o más veces al mes).





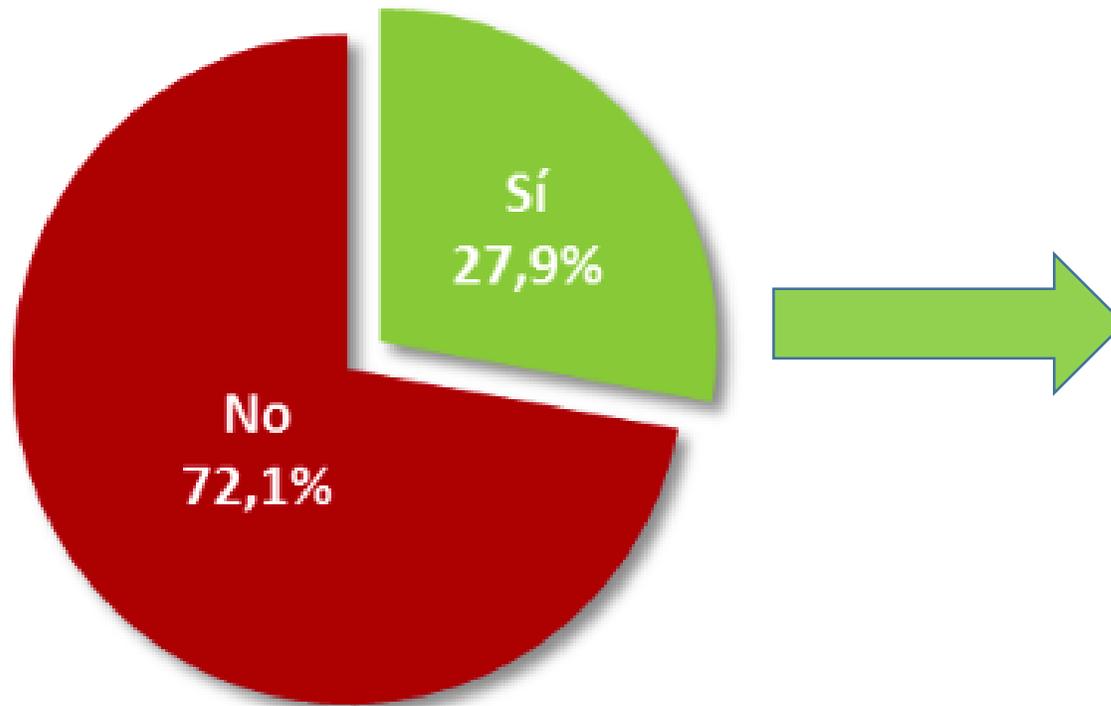
España
 El 16% ha jugado a menos una vez
 6% los ha hecho frecuentemente.



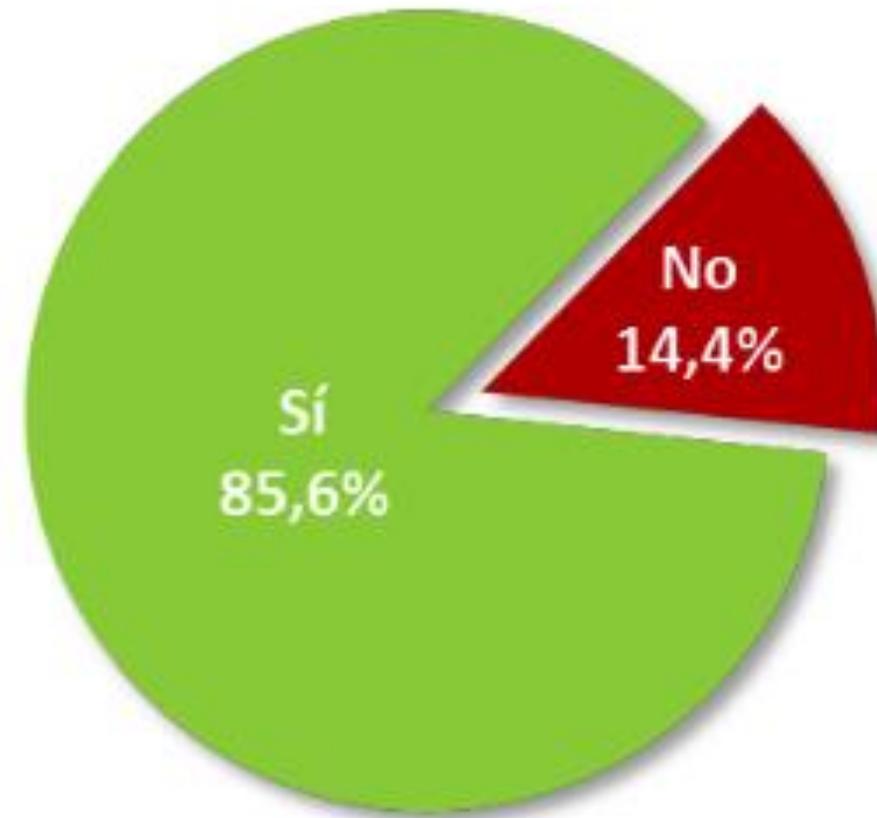
Colour indicates significant difference between boys and girls (not tested for Spain).

² Latvia and Spain: limited comparability.

PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HAN JUGADO ALGUNA VEZ A JUEGOS DE AZAR, QUE HAN IMPLICADO ALGÚN TIPO DE APUESTA ECONÓMICA



PORCENTAJE DE PERSONAS QUE HABIENDO JUGADO A JUEGOS DE AZAR, LO HA HECHO EN EL ÚLTIMO AÑO



Fuente : Dirección General de Ordenación del Juego
Población 15 – 17 años

Juego en los últimos 12 meses



de los jóvenes europeos
de 15 años ⁽¹⁾



de los jóvenes españoles
de 15 a 17 años ⁽²⁾

Juego en Riesgo

Se define como una *alta probabilidad* de que el juego pueda causar problemas de orden económico, social, académico.

En España, entre un 4% y un 5,6% de los adolescentes se sitúan en la franja de riesgo ⁽³⁾



Juego problemático

| Autor, año | Muestra | Medida | Prevalencia | Juego Riesgo / Problema |
|--------------------------|--------------------------------|--------|-------------|-------------------------|
| Becoña et al. 2001 | 2790. 14–21 Galicia | SOGS | -- | 5,6% |
| Míguez y Becoña, 2015 | 1447. 11-17 años Galicia | SOGS | -- | 4,6% |
| González-Roz et al. 2016 | 1767 Asturias | SOGS | 33,9% | 4% / 1,2% |

Becoña, E., Míguez M.C. y Vázquez, F. (2001) El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria. *Psicothema*. 13, nº 4, pp. 551-556

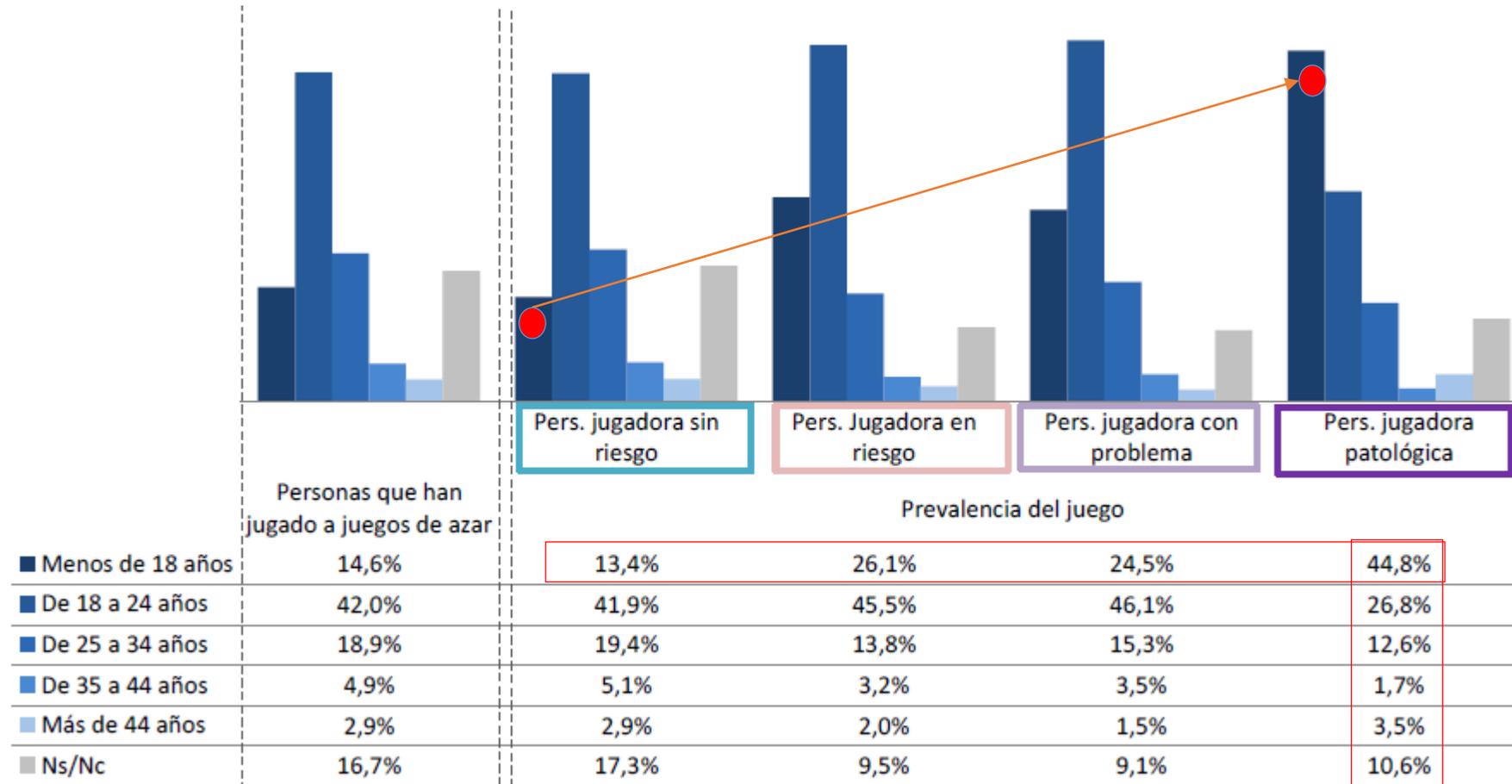
Míguez, M C. y Becoña, E (2015) ¿El consumo de cigarrillos y alcohol se relaciona con el consumo de cánnabis y el juego problema en adolescentes españoles?. *Adicciones*, [S.l.], v. 27, n. 1, p. 8-16, doi:<http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.189>.

González-Roz, A., Fernández-Hermida, J. R., Weidberg, S., Martínez-Loredo, V., & Secades-Villa, R. (2016). Prevalence of Problem gambling among adolescents: a comparison across modes of access, gambling activities, and levels of severity. 10.1007/s10899-016-9652-4



Juego problemático

Edad de inicio según gravedad de juego



A mayor problemática relacionada con los juegos de azar, menor es la edad de inicio.



Juego problemático

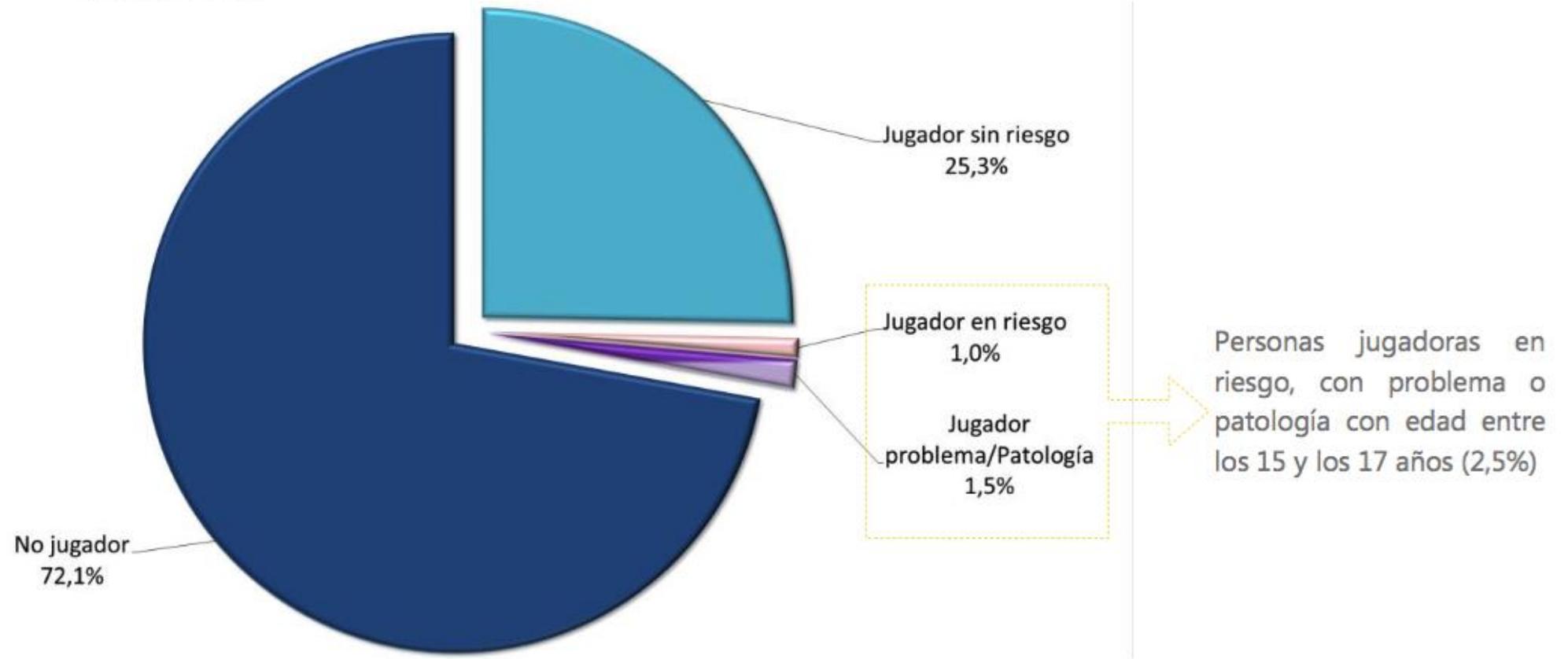
Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ)

| | 2014 | 2015 | 2016 |
|-------|-------|-------|-------|
| 18-25 | 10,46 | 15,12 | 16,45 |
| 26-35 | 28,65 | 30,76 | 30,24 |
| 36-45 | 26,58 | 24,7 | 26,73 |
| 46-55 | 19,2 | 13,76 | 14,21 |
| 56-65 | 9,8 | 9,47 | 8,13 |
| > 65 | 5,49 | 6,20 | 4,25 |



Juego problemático

GRÁFICO 74: PORCENTAJE DE PERSONAS JUGADORAS SEGÚN SU NIVEL DE PATOLOGÍA CON EL JUEGO, MEDIANTE EL SISTEMA NODS.



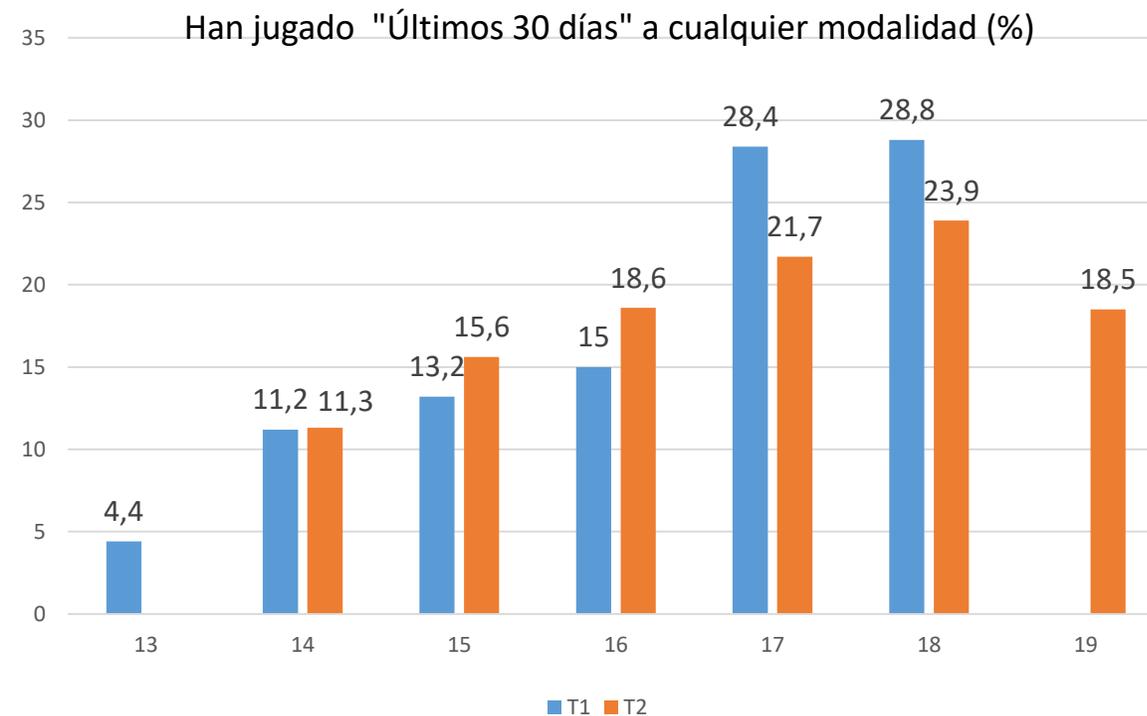
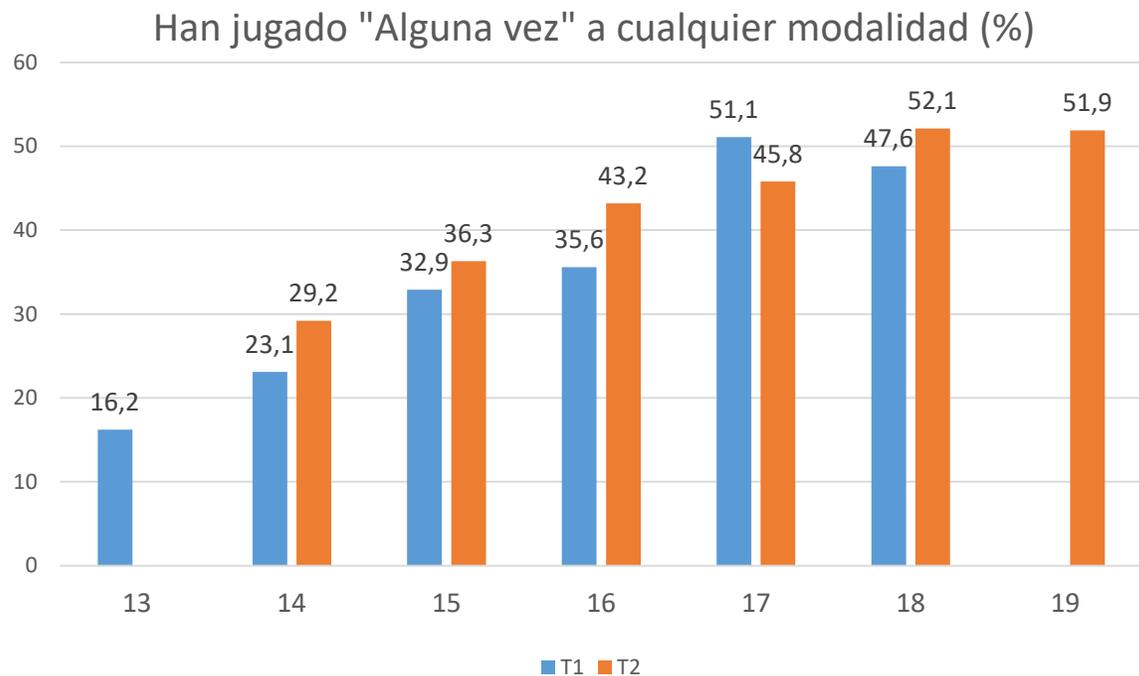
Fuente : Dirección General de Ordenación del Juego
Población 15 – 17 años



Distribución de la edad en cada medición

| Edad | T ₁ 2016 | | T ₂ 2017 | |
|------|------------------------|------------|------------------------|------------|
| | Frec. | % | Frec. | % |
| 13 | 136 | 5 | -- | -- |
| 14 | 636 | 23.5 | 106 | 4.3 |
| 15 | 837 | 31 | 604 | 24.8 |
| 16 | 849 | 31.4 | 903 | 37.1 |
| 17 | 186 | 6.9 | 673 | 27.6 |
| 18 | 59 | 2.2 | 117 | 4.8 |
| 19 | -- | -- | 27 | 1.1 |
| | 2703 | 100 | 2430 | 100 |

Frecuencia



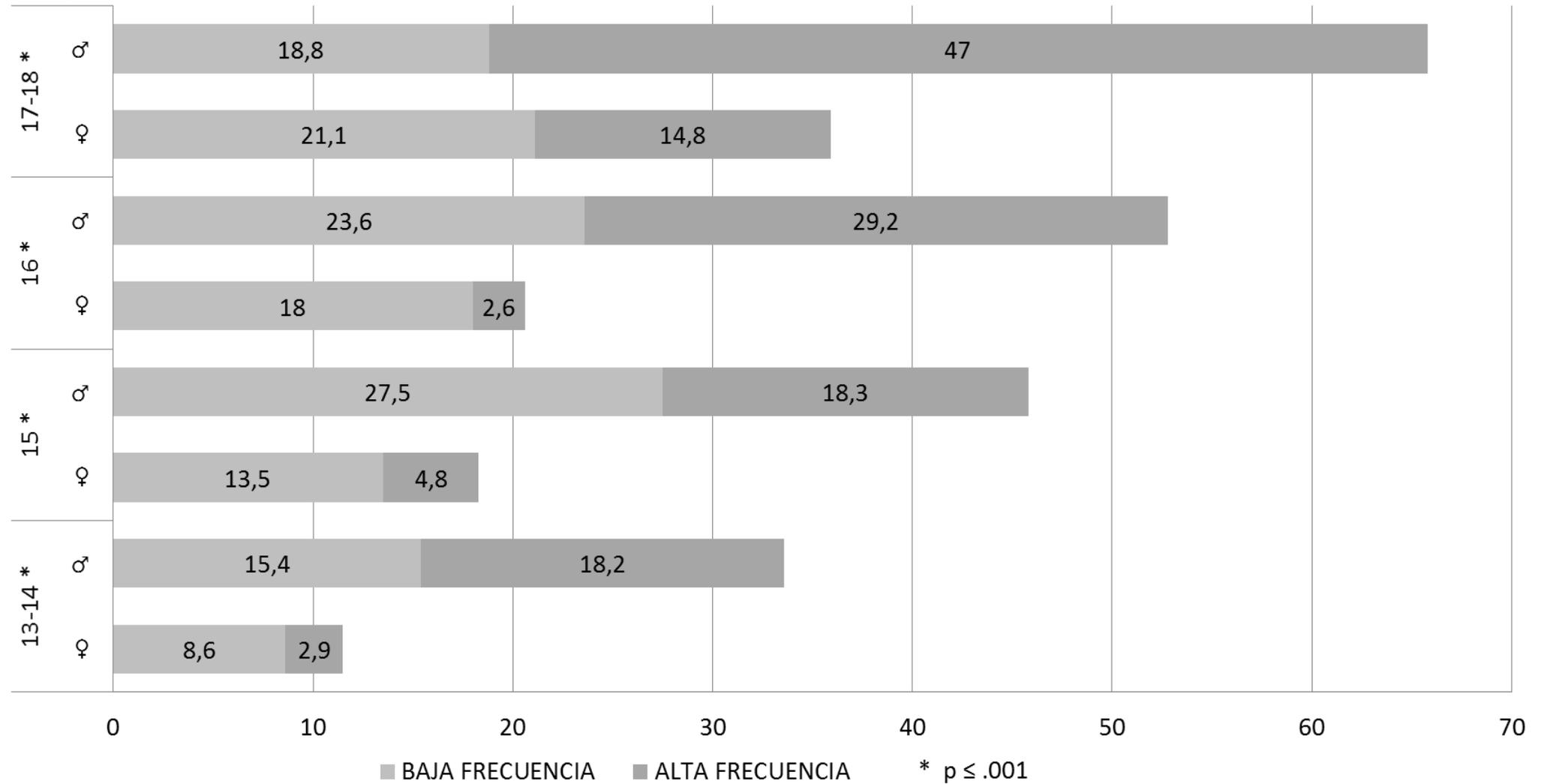
Haber jugado alguna vez a alguno de los cinco tipos de juego analizados.

2016..... 28,5%

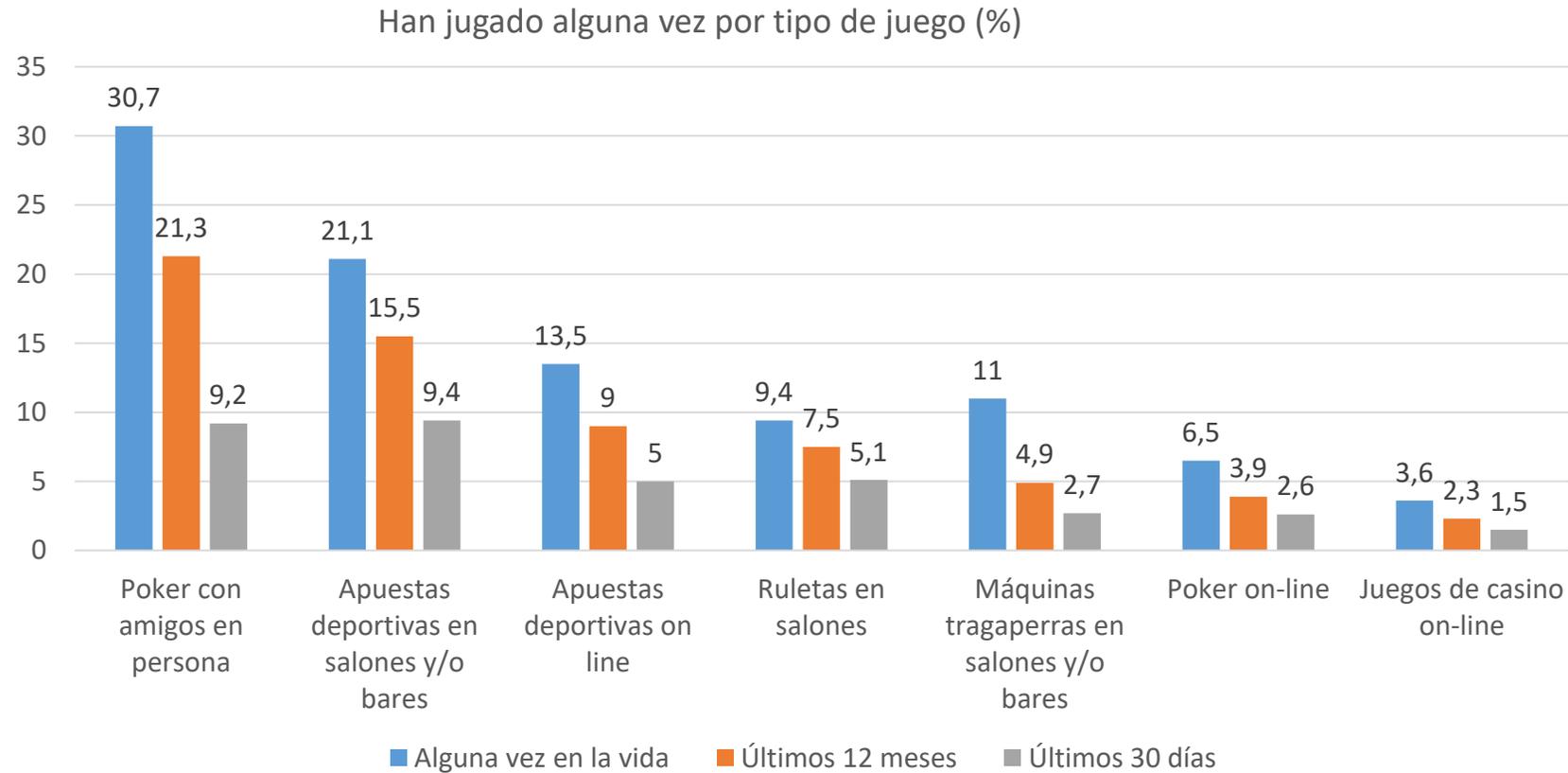
2017..... 42,1%

Frecuencia

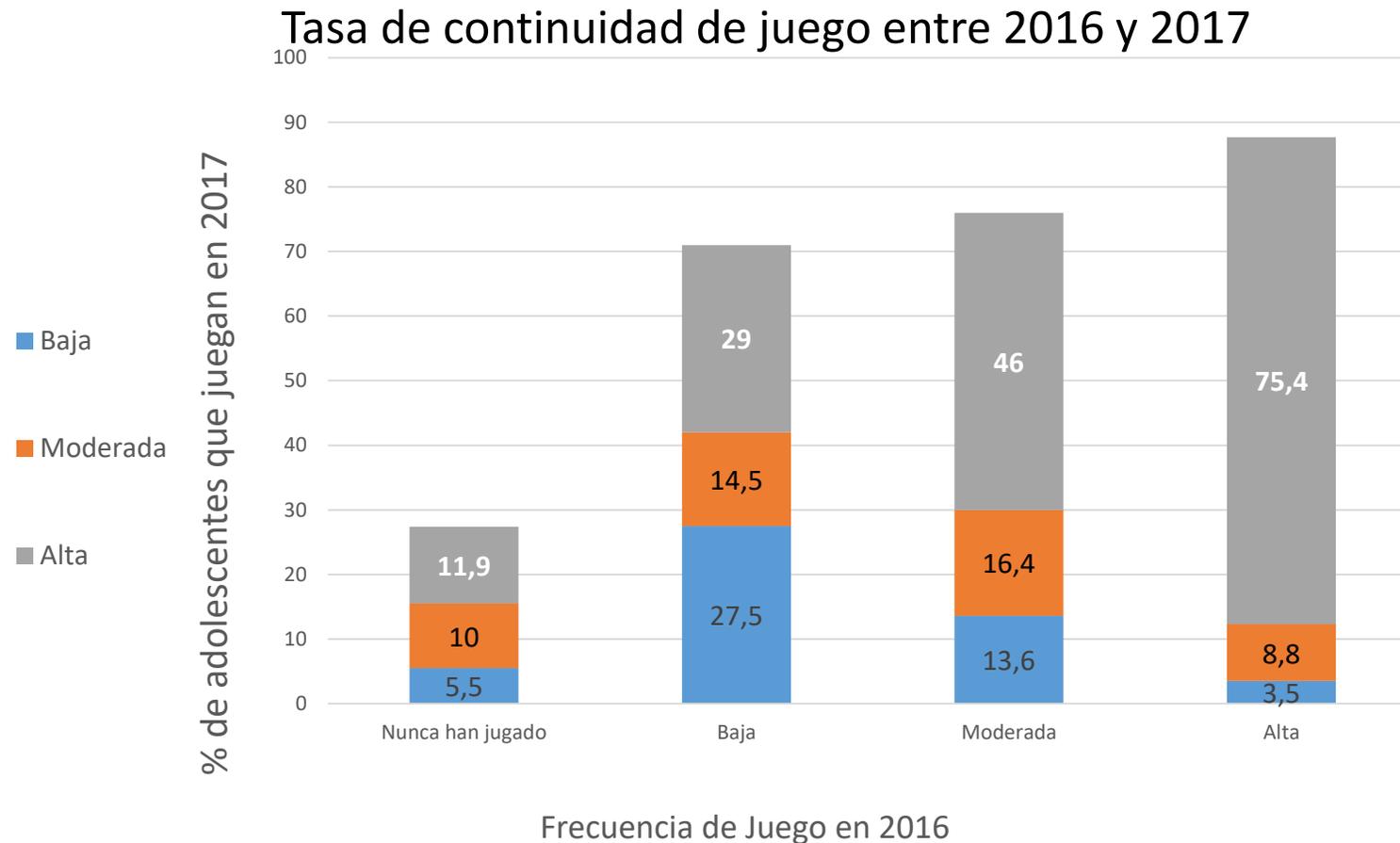
Figura 1. Porcentaje de frecuencia de juego (alta vs. baja frecuencia) según sexo y edad



Frecuencia por tipo de juego

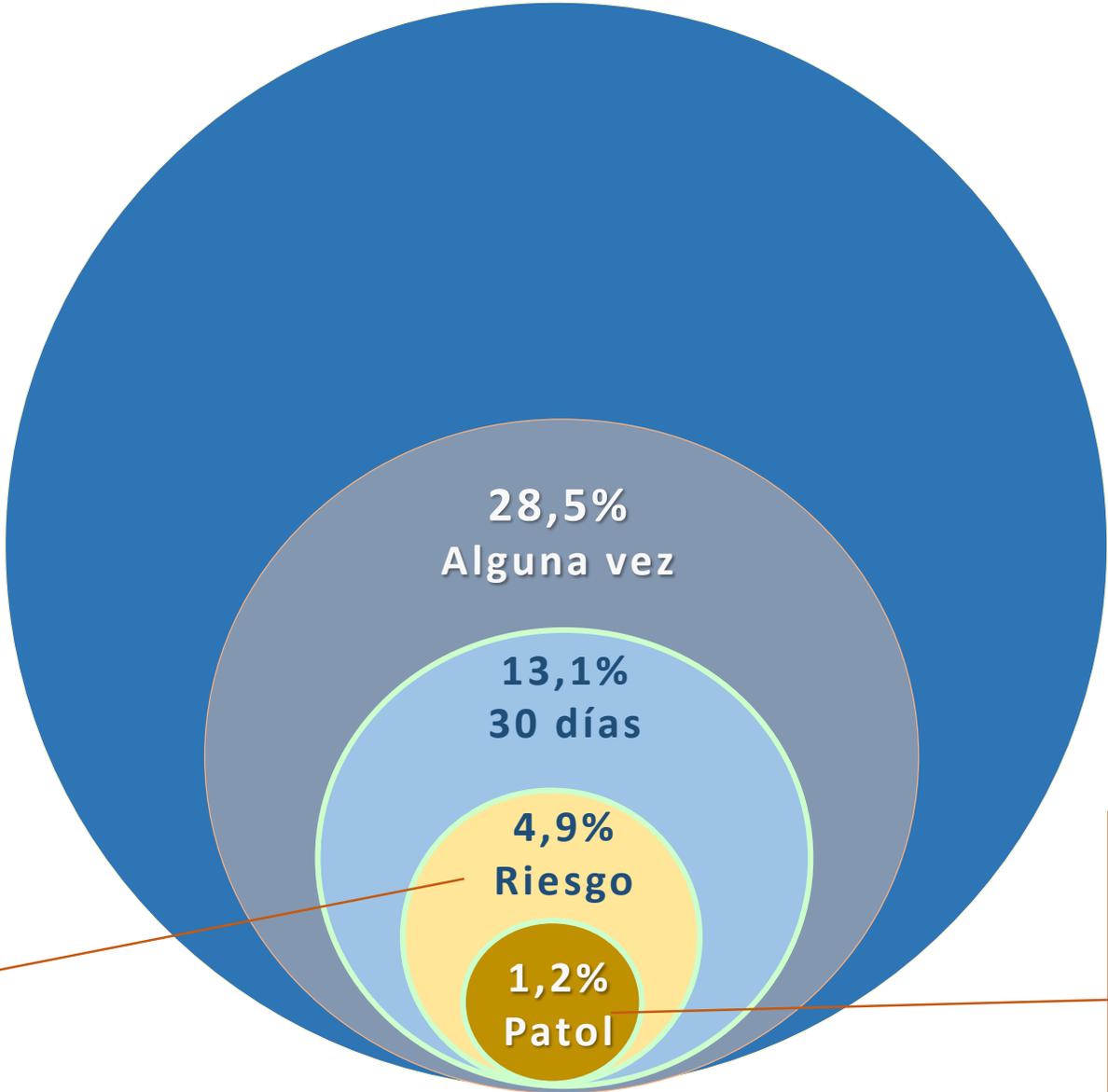


Tasa de continuidad



El 70% de los que jugaron en 2016 lo sigue haciendo en 2017.

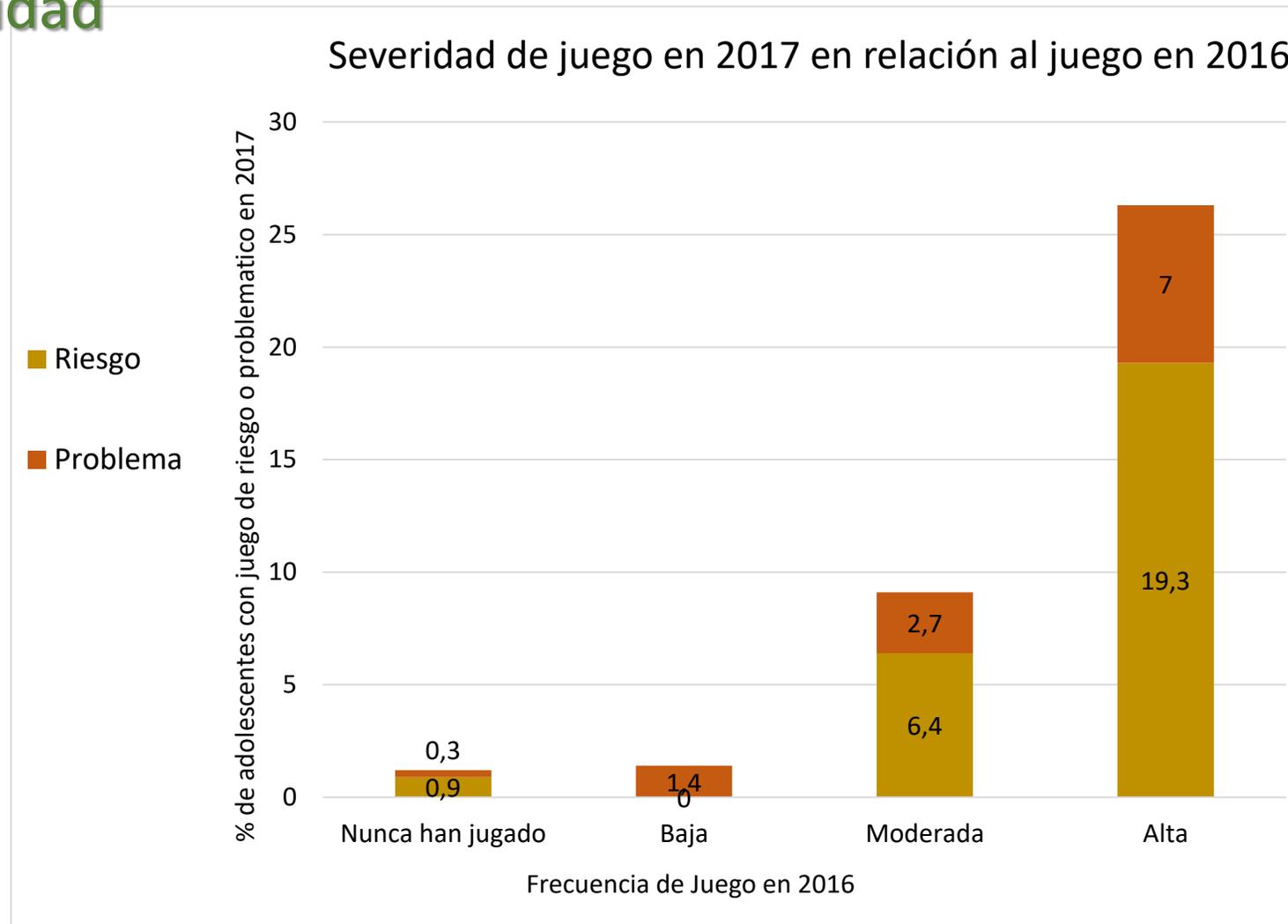
Así las tasas de continuidad son del 71% para los que jugaban con *baja frecuencia*, del 76% para los de frecuencia *moderada*. Y el 87,7 de los que informaron jugar en 2016 con *alta frecuencia* siguen jugando en 2017, el 75,4% de ellos siguen jugando con alta frecuencia.



El 17,2% de los que han jugado alguna vez.

el 95,8% de los que han jugado alguna vez no llega a desarrollar un juego problemático

Tasa de continuidad



Una mayor frecuencia de juego se relaciona con una mayor probabilidad de desarrollar un juego de riesgo al año siguiente. Los que jugaron moderadamente (9,1%) y los que lo hicieron con alta frecuencia (26,3%).

IX JORNADA DE
INTERCAMBIO DE
EXPERIENCIAS EN
EDUCACIÓN PARA LA SALUD

“Creando Salud en
la Escuela”

Murcia, 4 de junio 2019.

3

Adicciones sin sustancias
Prevalencia

Las causas

Las respuestas.

Prevenir en la escuela





VIDEO-JUEGOS



Vídeo Juegos

El sector de los videojuegos, el de mayor facturación

Facturación de distintos segmentos de la industria digital (en millones de €)



2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET

REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES



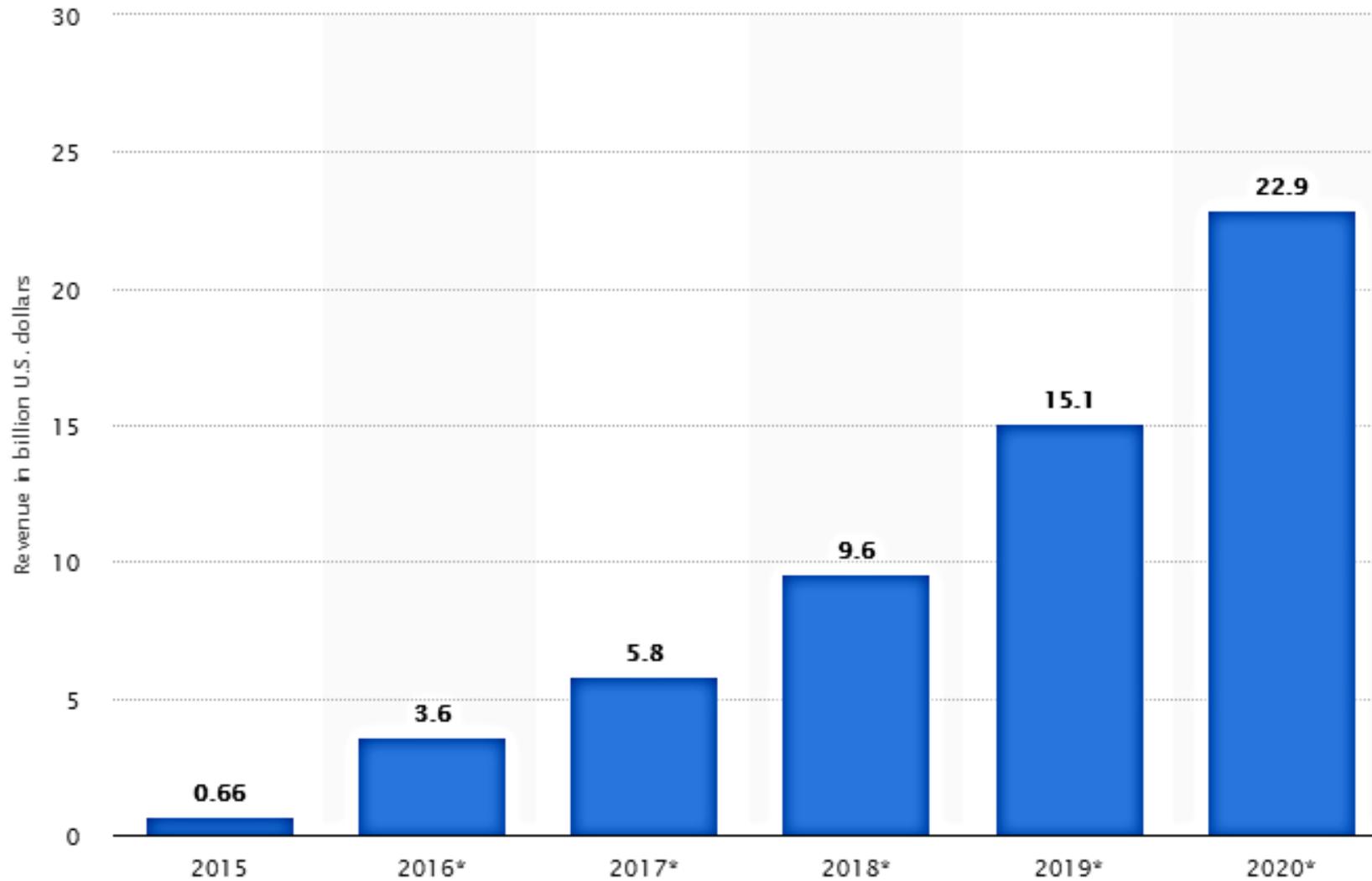
El mercado global del videojuego x 2,5 en una década.

Fuente



Ventas mundiales de video juegos de Realidad Virtual

(Miles de millones de \$)



El mercado global del VR X 3,5 en 5 años

Fuente Statista

5 Mas vendidos 2017



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO



CRASH BANDICOOT: N.SANE TRILOGY



GRAND THEFT AUTO V



MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (INCL. EXCLUSIVE ED.)



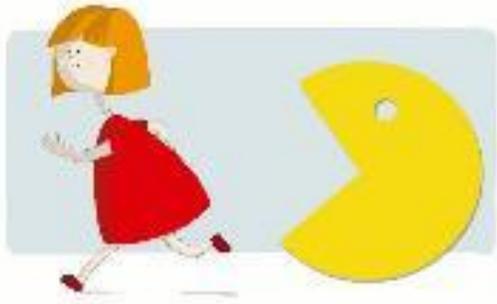
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE



Fuente:



AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS



1ª INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO

El sector del videojuego facturó en España 1.163 millones de euros durante 2016, un 7,4% más

Supera ampliamente al cine (601 millones)
y a la música grabada (163,7 millones)

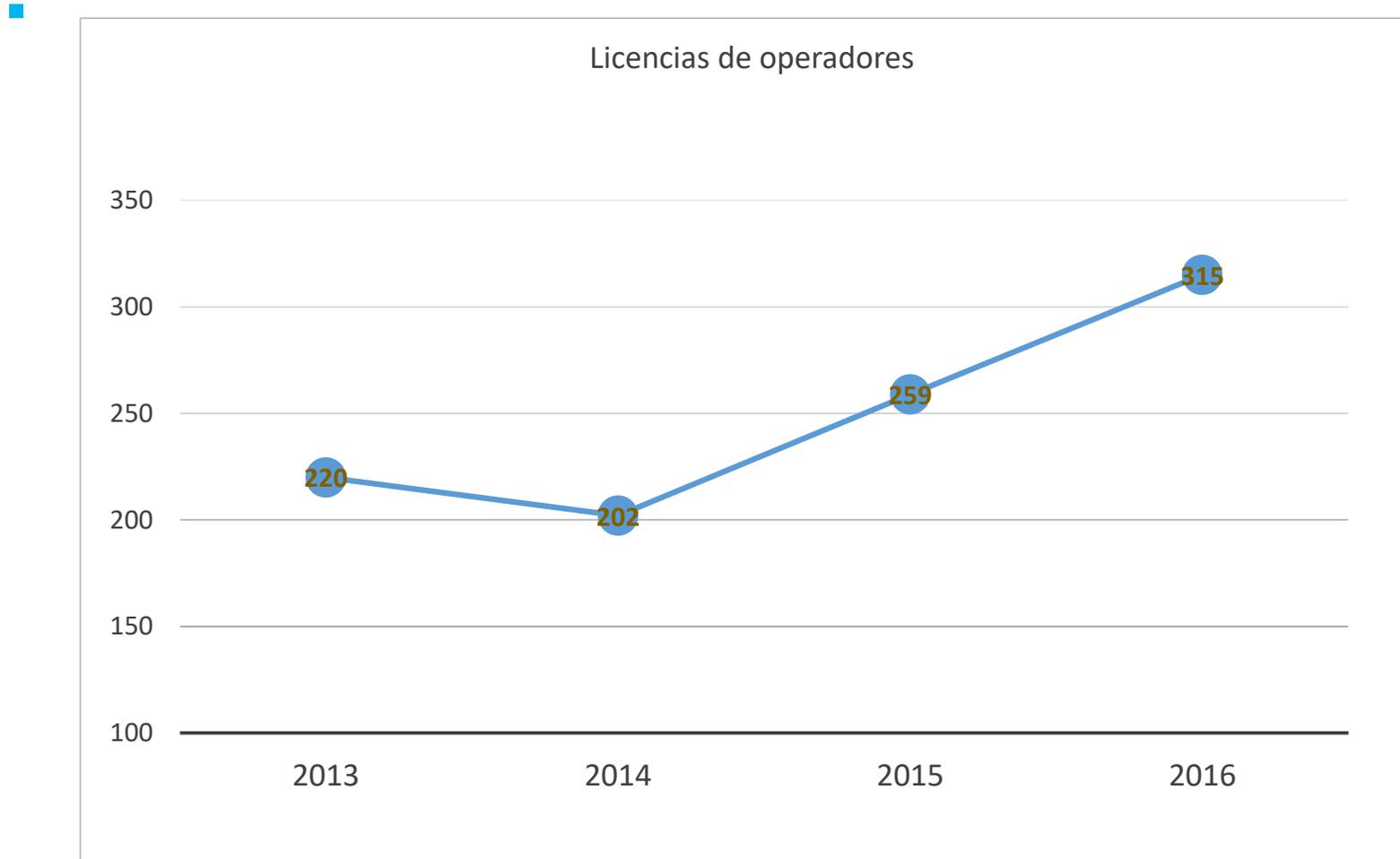
En España 15 millones de personas juegan a videojuegos (56% hombres).

Los españoles dedican una media de 6,2 horas a la semana a jugar a videojuegos, por detrás de Reino Unido -8,9 horas- y Alemania -8,1 horas-.

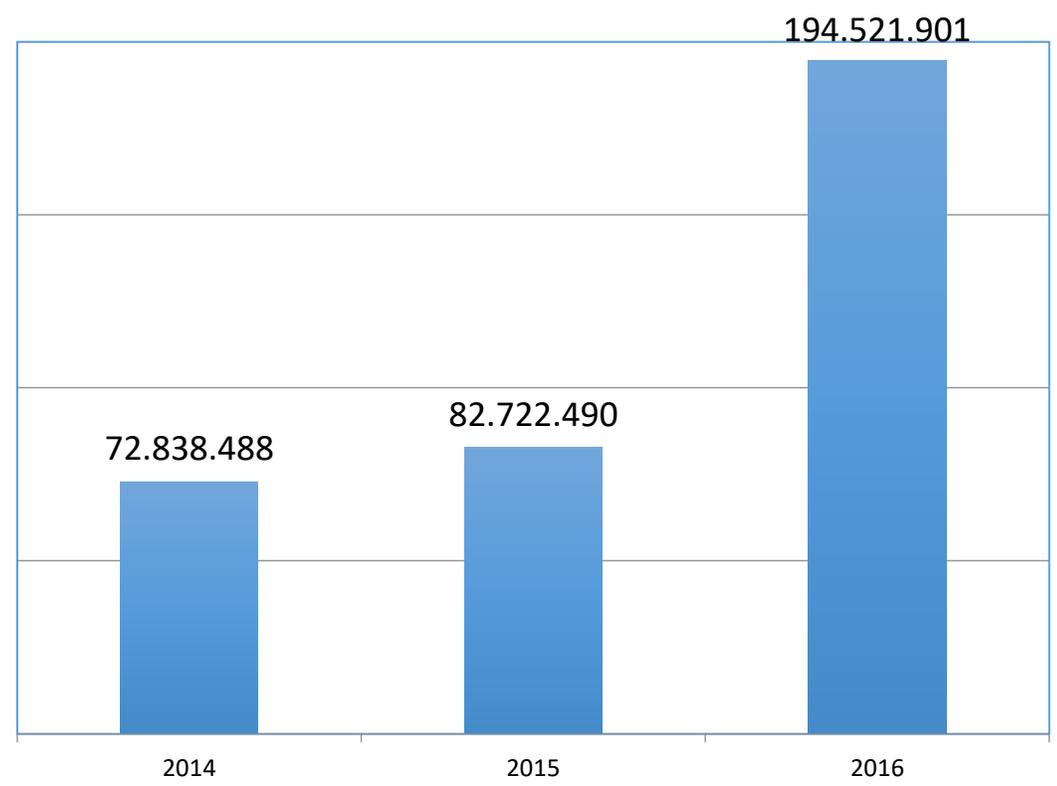


APUESTAS

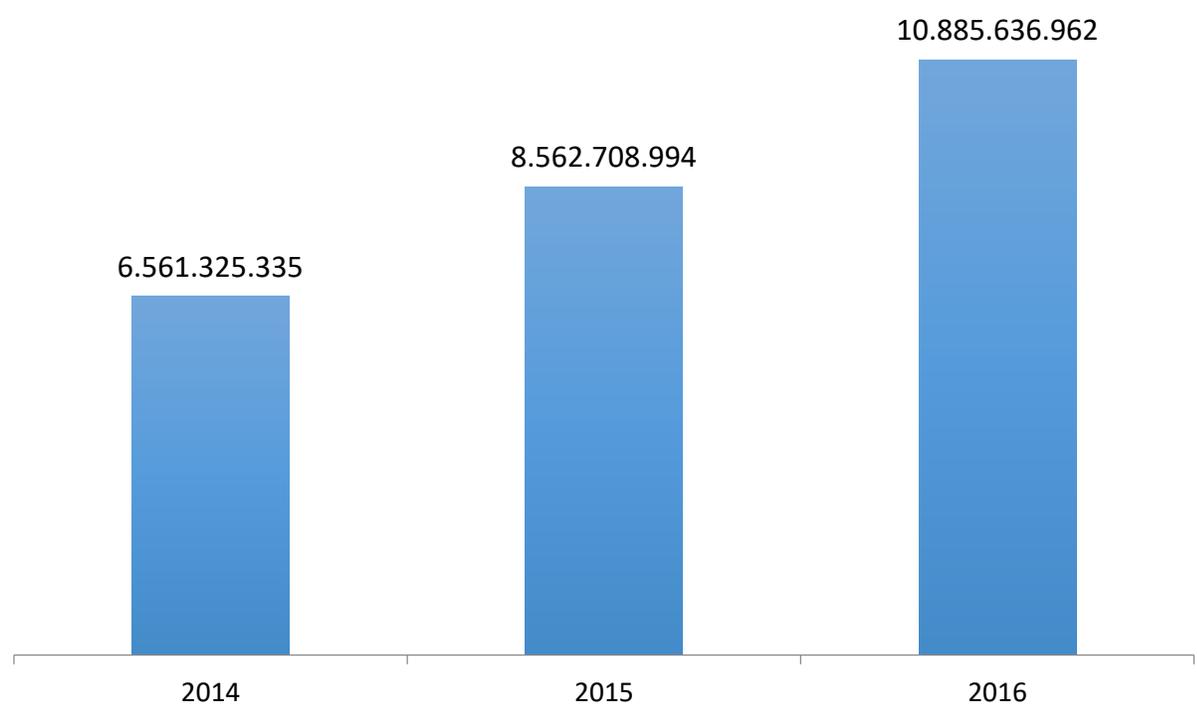
El volumen de negocio total del juego de azar en España se sitúa por encima de los **35.000 millones** de euros anuales.



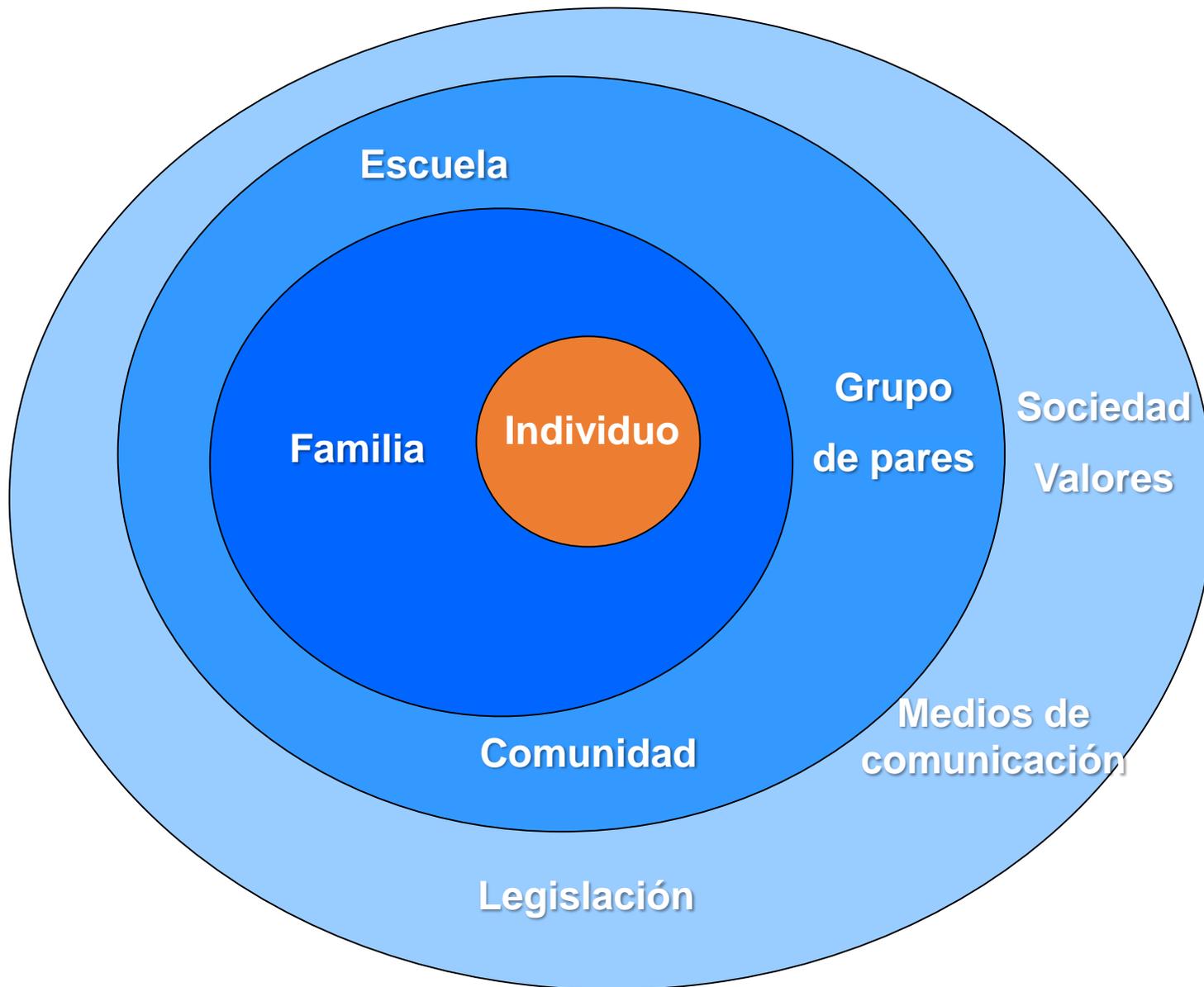
Juego on-line
Inversión Publicitaria



Facturación.



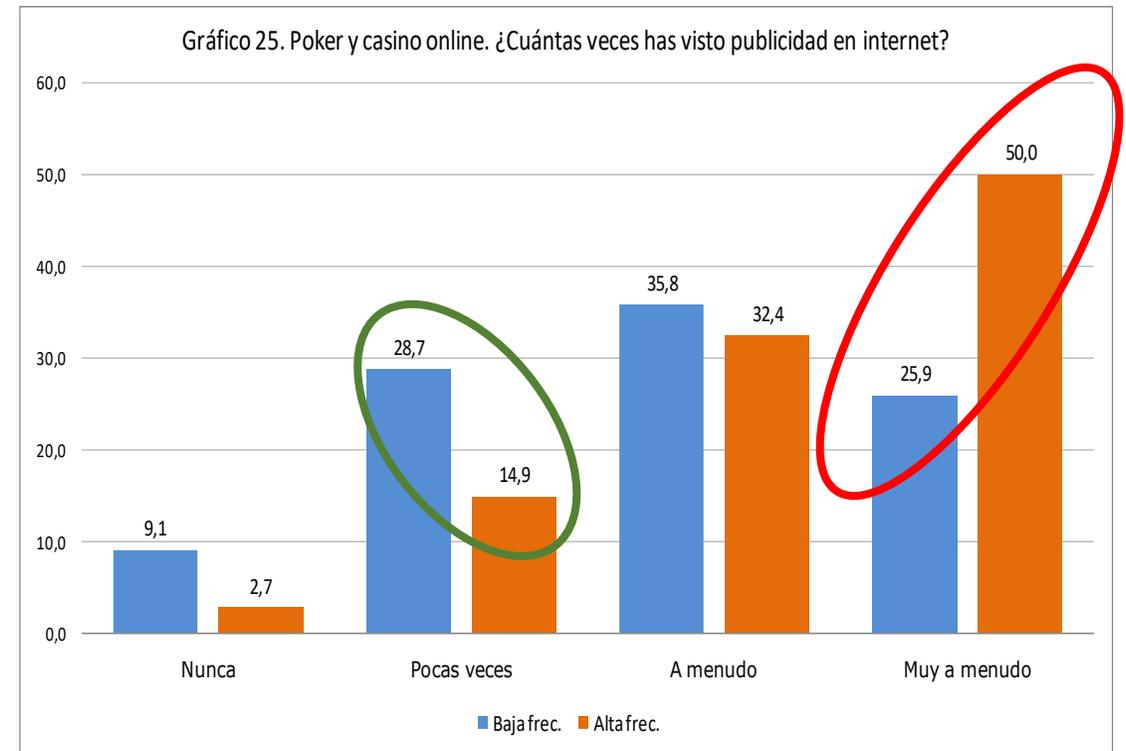
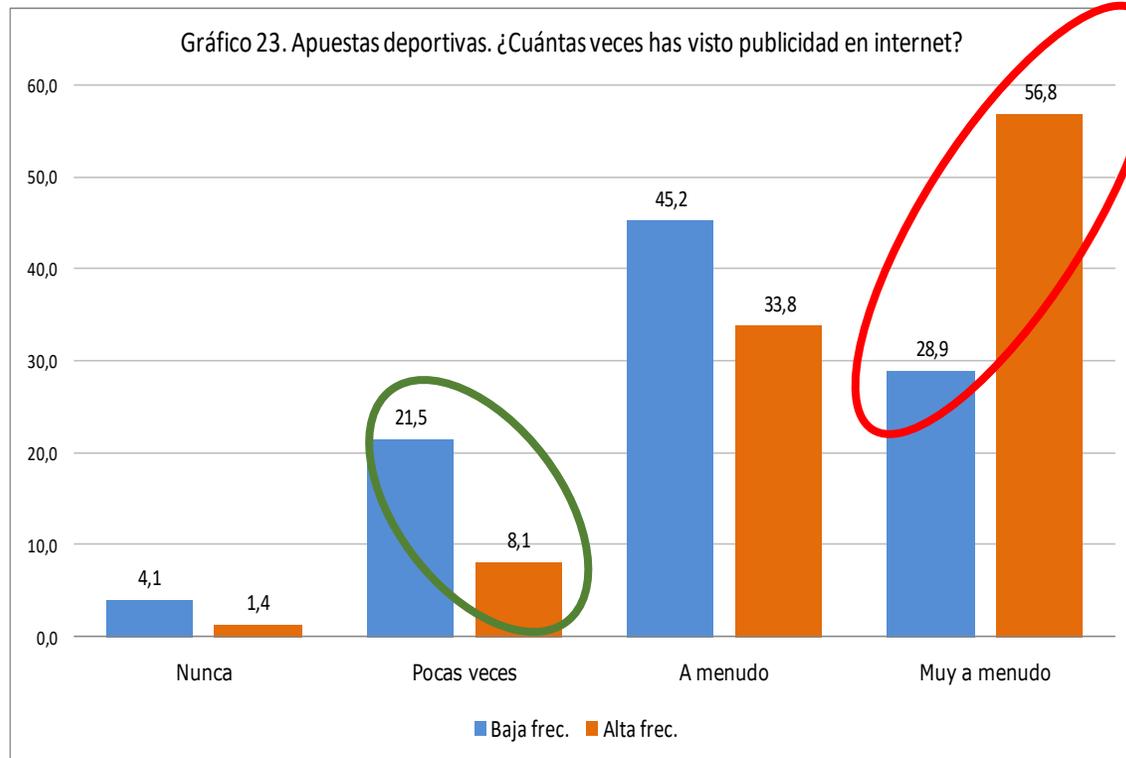
Como cualquier conducta potencialmente problemática, el inicio y mantenimiento de la conducta de juego de apuestas es un fenómeno multifactorial, que responde a la presencia e interacción de diferentes factores.



Factores de riesgo Macrosociales



Entorno Social Extenso. Exposición a Publicidad

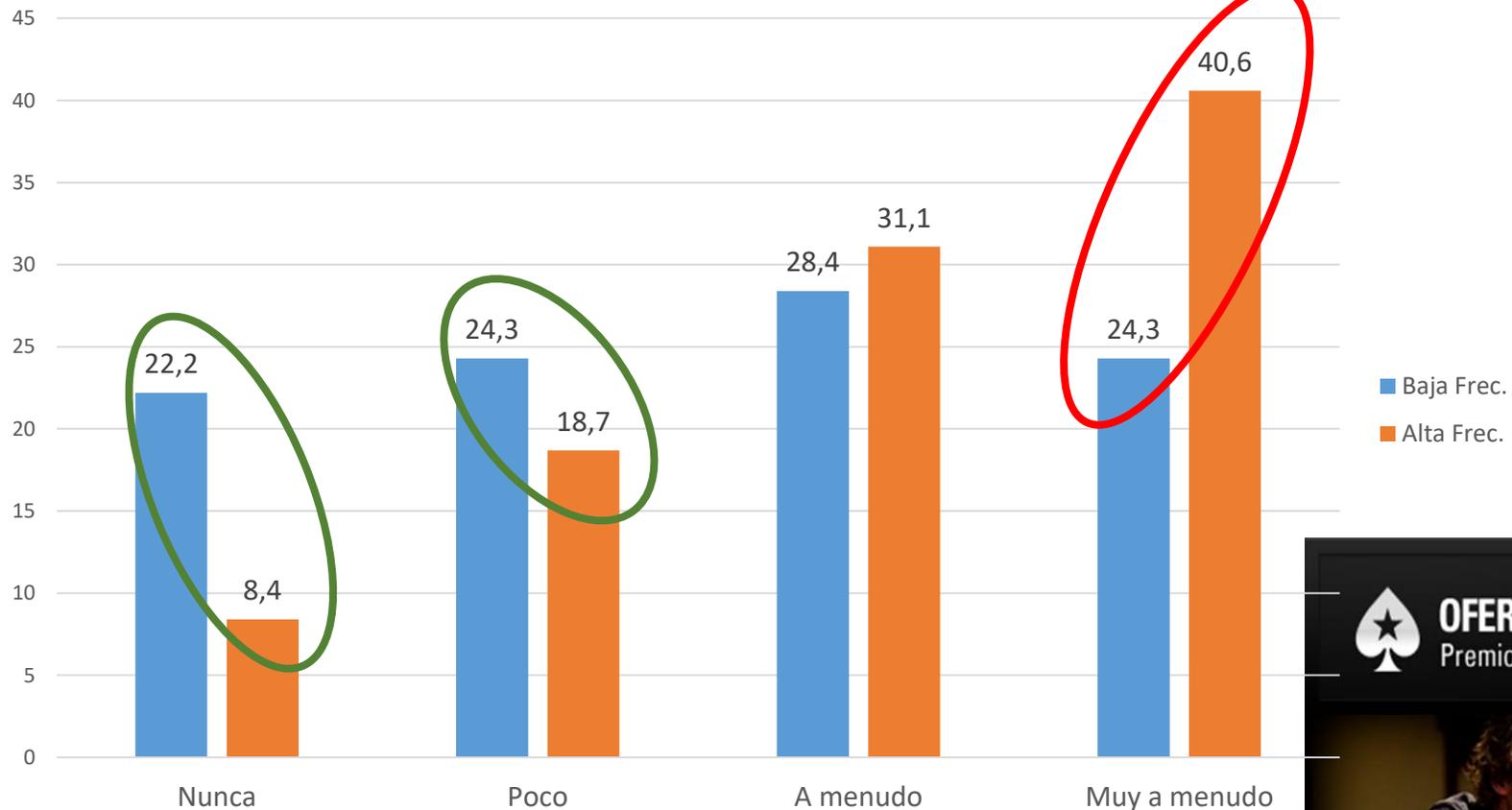


Ver POCA publicidad es más frecuente entre los adolescentes que juegan con BAJA frecuencia

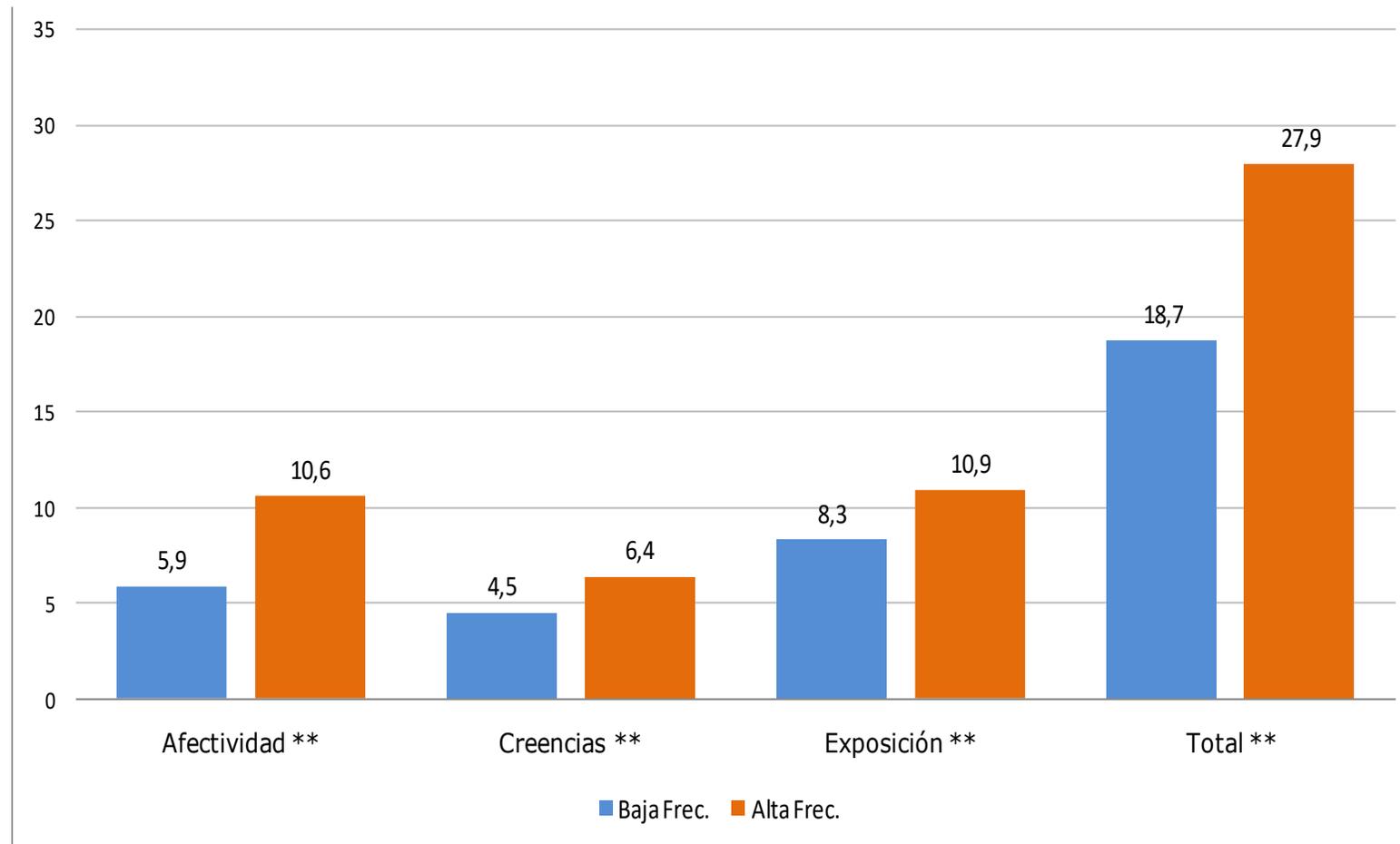
Ver publicidad MUY A MENUDO es más frecuente entre los adolescentes que juegan con ALTA frecuencia

Entorno Social Extenso. Exposición a Publicidad

¿Cuántas veces has visto famosos anunciando juegos de apuestas?

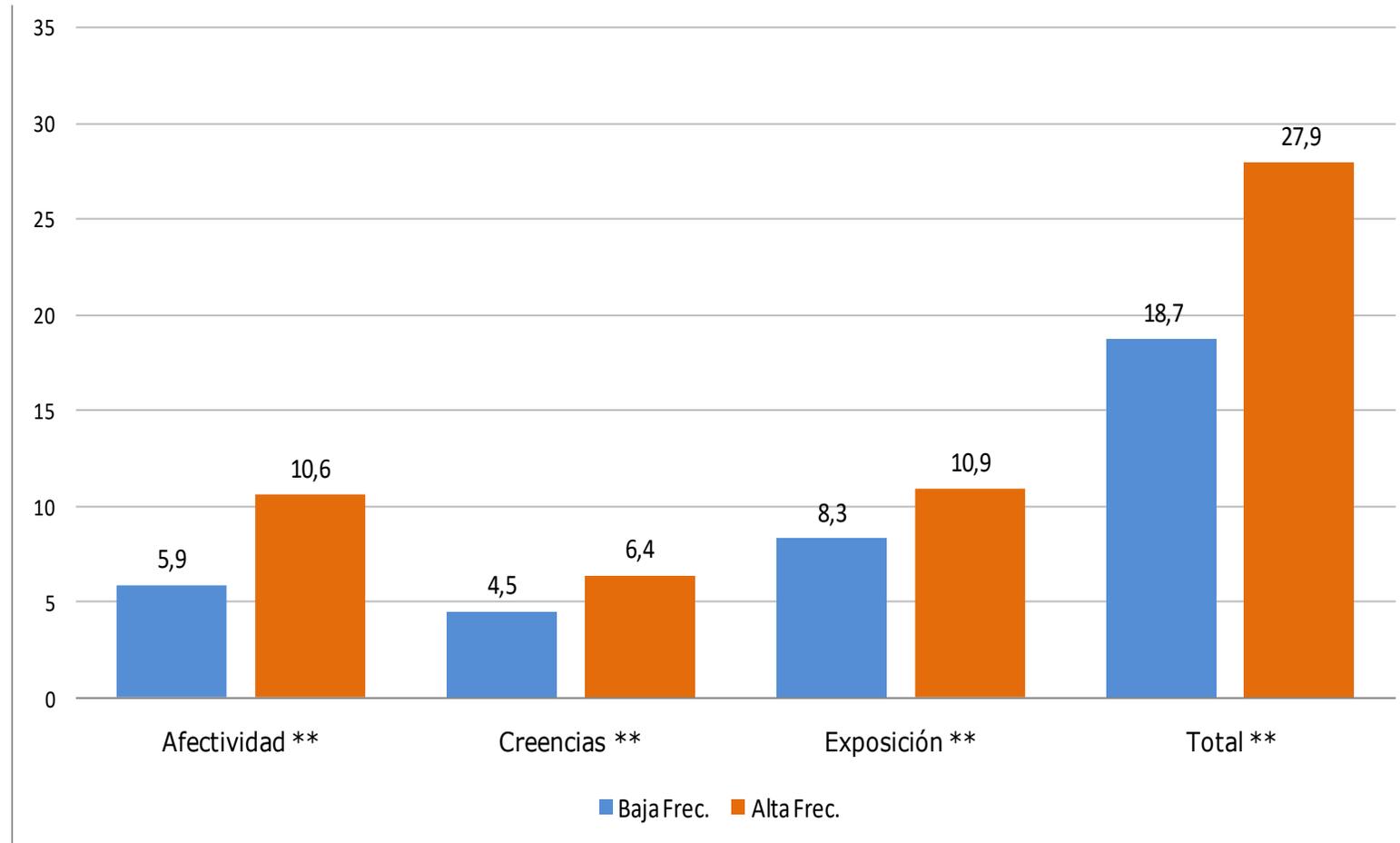


Entorno Social Extenso. Actitud a Publicidad



Ver POCA publicidad es más frecuente entre los adolescentes que juegan con BAJA frecuencia

Entorno Social Extenso. Actitud a Publicidad



La actitud hacia la publicidad es más favorable entre los adolescentes que juegan con ALTA frecuencia

Publicidad dirigida a menores

lun 28/11/2016 1:16

Profit P. <profit@profit-and-poker.us>

[POSIBLE SPAM] Llévese un Bono de Bienvenida de \$/€1200! Únase a Jungle Jim en su búsqueda del tesoro perdido

Daniel



LLÉVESE UN BONO DE BIENVENIDA DE \$/€1200

Únase a Jungle Jim en su búsqueda del tesoro perdido



SOY LO SURCIENTEMENTE VALIENTE

¡Su nueva aventura le espera!



The Micros es una serie de dibujos animados sobre tres jugadores de poker on line: Chase, Tommy y Rose.

<https://www.youtube.com/watch?v=YN2260WELCw&t=67s>

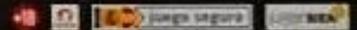


CASINO

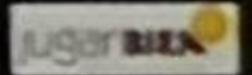
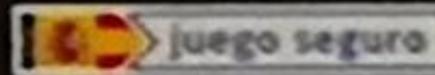
777.es

**LLÉVATE HASTA
600 € GRATIS**

CON TU PRIMER DEPÓSITO



Casino777.es es propiedad de y operada por la S.A. Española Digital Distribution Management Ibérica.



Casino777.es es propiedad de y operada por la S.A. Española Digital Distribution Management Ibérica.
Los menores de 18 años tienen prohibido el acceso al sitio web. Condiciones de la promoción en www.casino777.es

JUEGA CON RESPONSABILIDAD

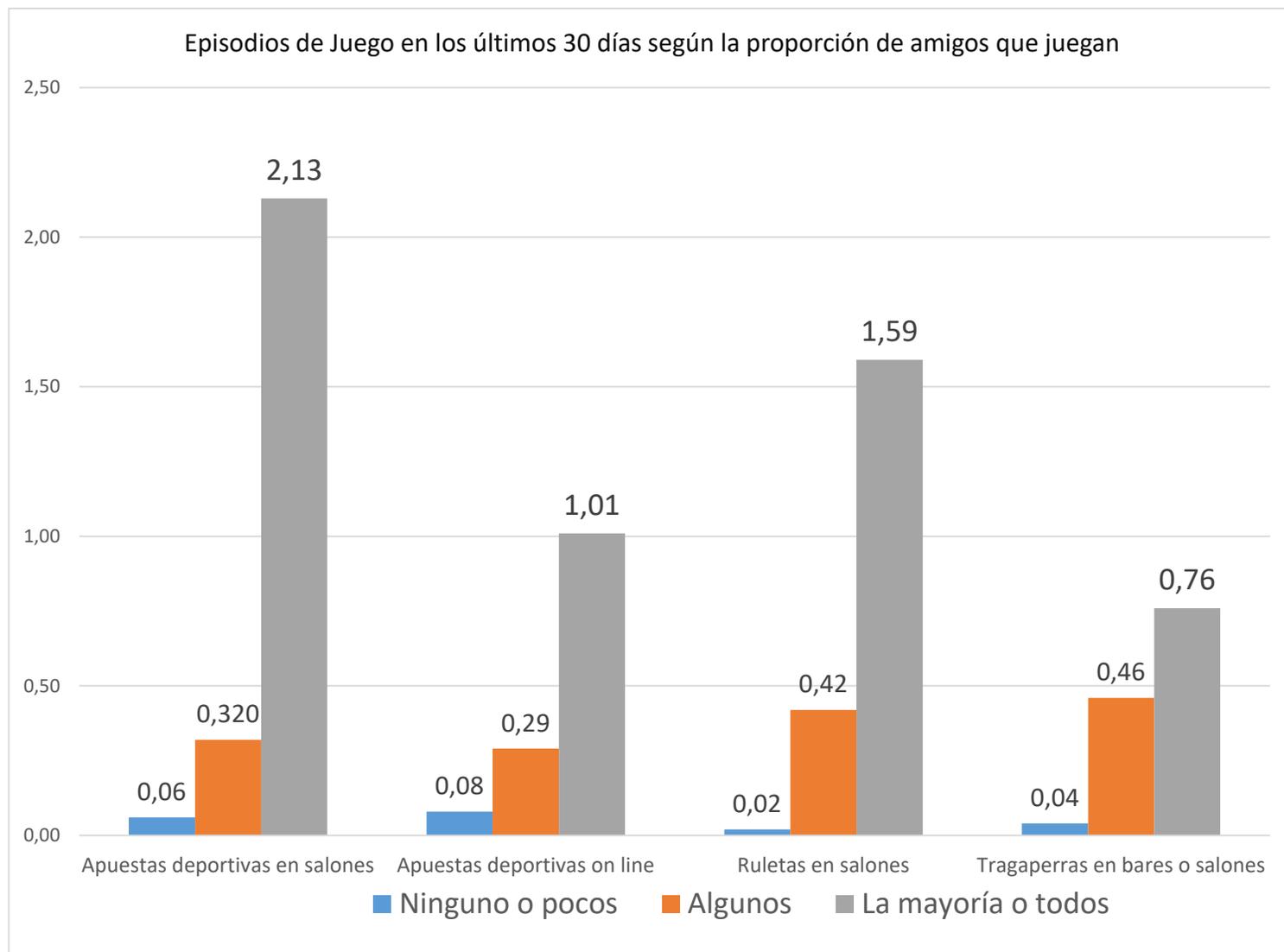
Factores de riesgo

Microsociales





Entorno Social Íntimo. Presión de grupo

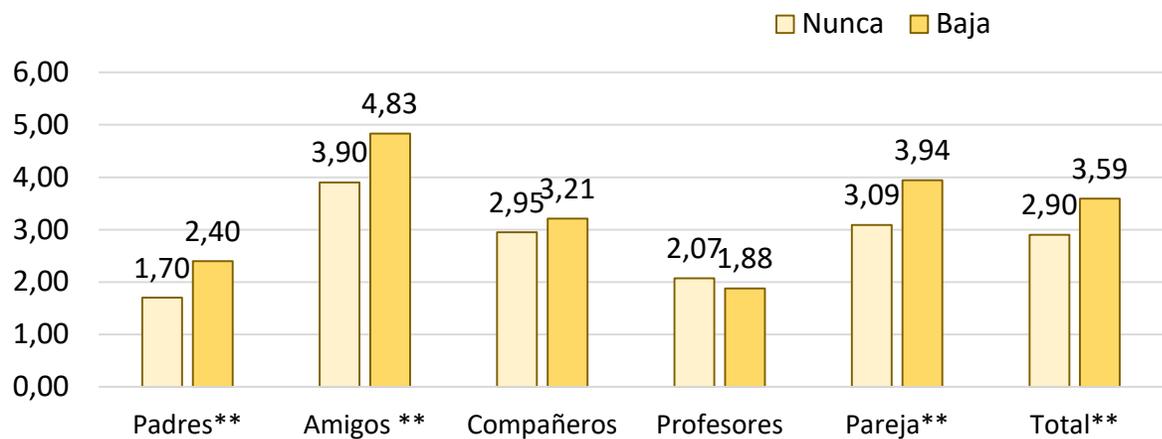


El incremento del número de amigos que apuestan se relaciona con la frecuencia de juego en los últimos 30 días.

La capacidad para resistir a la *presión de grupo* se muestra eficaz cuando esta no es elevada, es decir cuando solo unos pocos o algunos amigos juegan

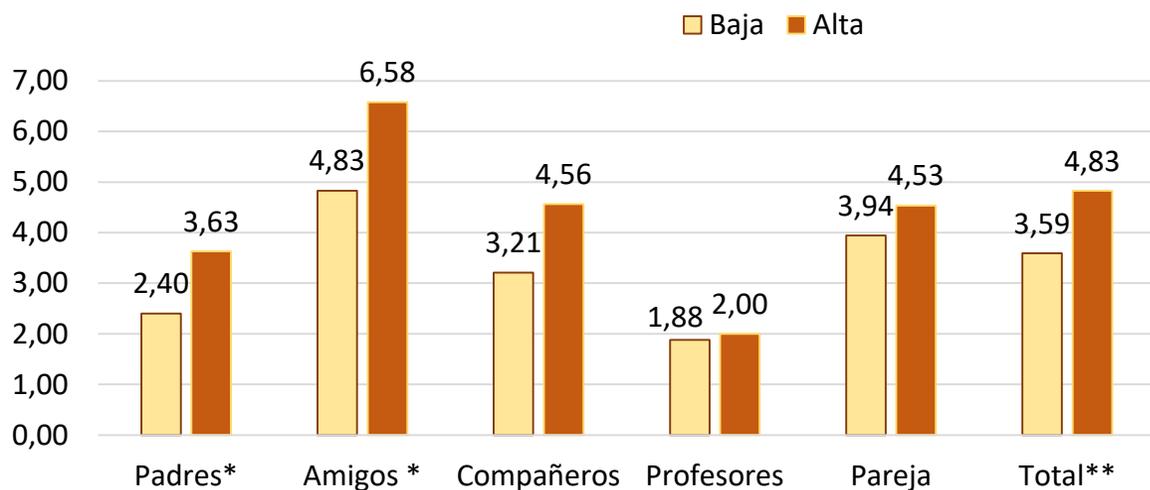


Entorno Social Íntimo. Norma subjetiva



Creencia normativa
Acuerdo de las personas más cercanas sobre la propia conducta de juego.

X



Valoración
Motivación para acomodarse a la opinión de las personas cercanas.

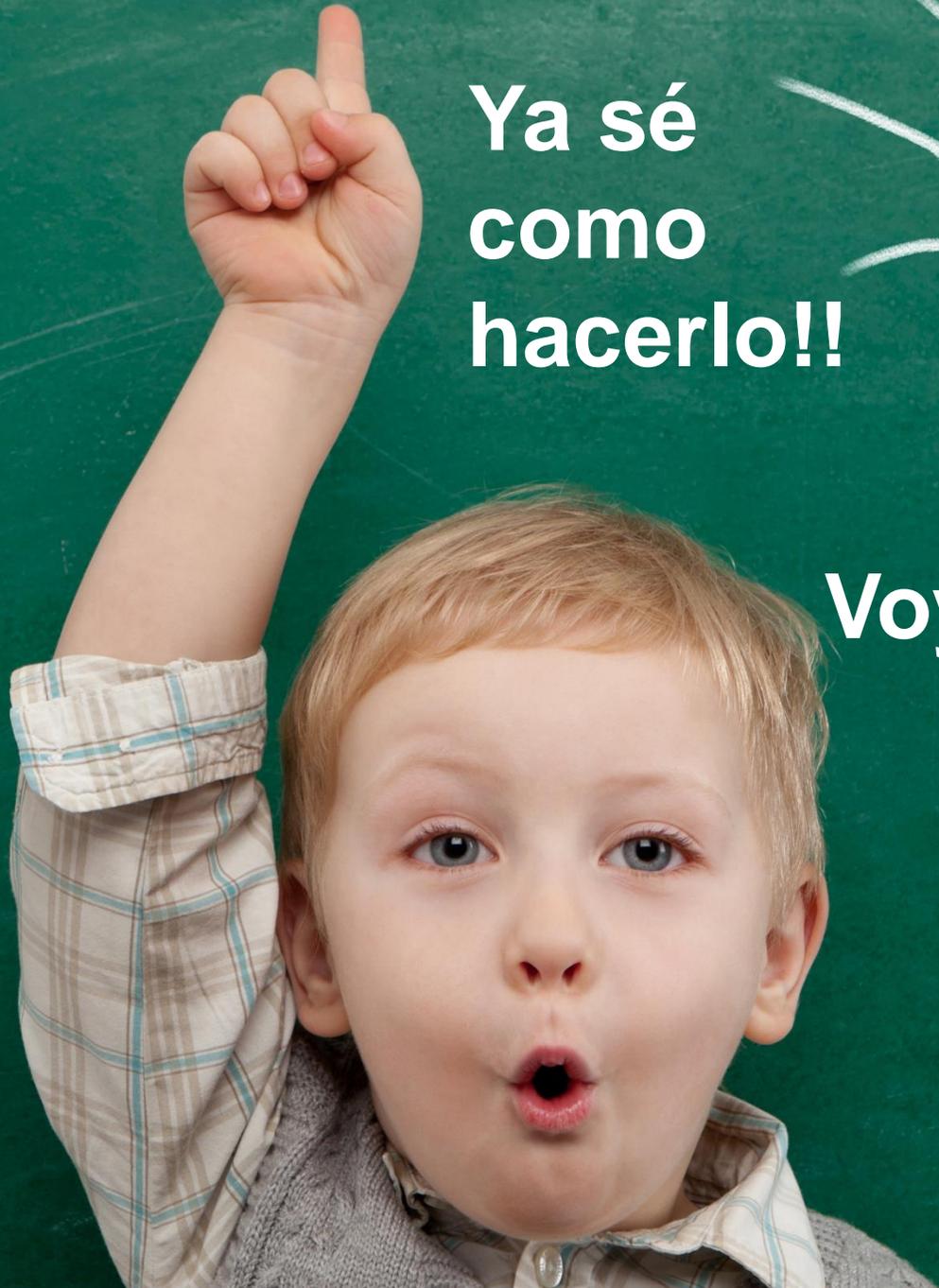
** $p = 0,000$ * $p < 0,005$
** $p = 0,000$ * $p < 0,005$

**Ya sé
como
hacerlo!!**



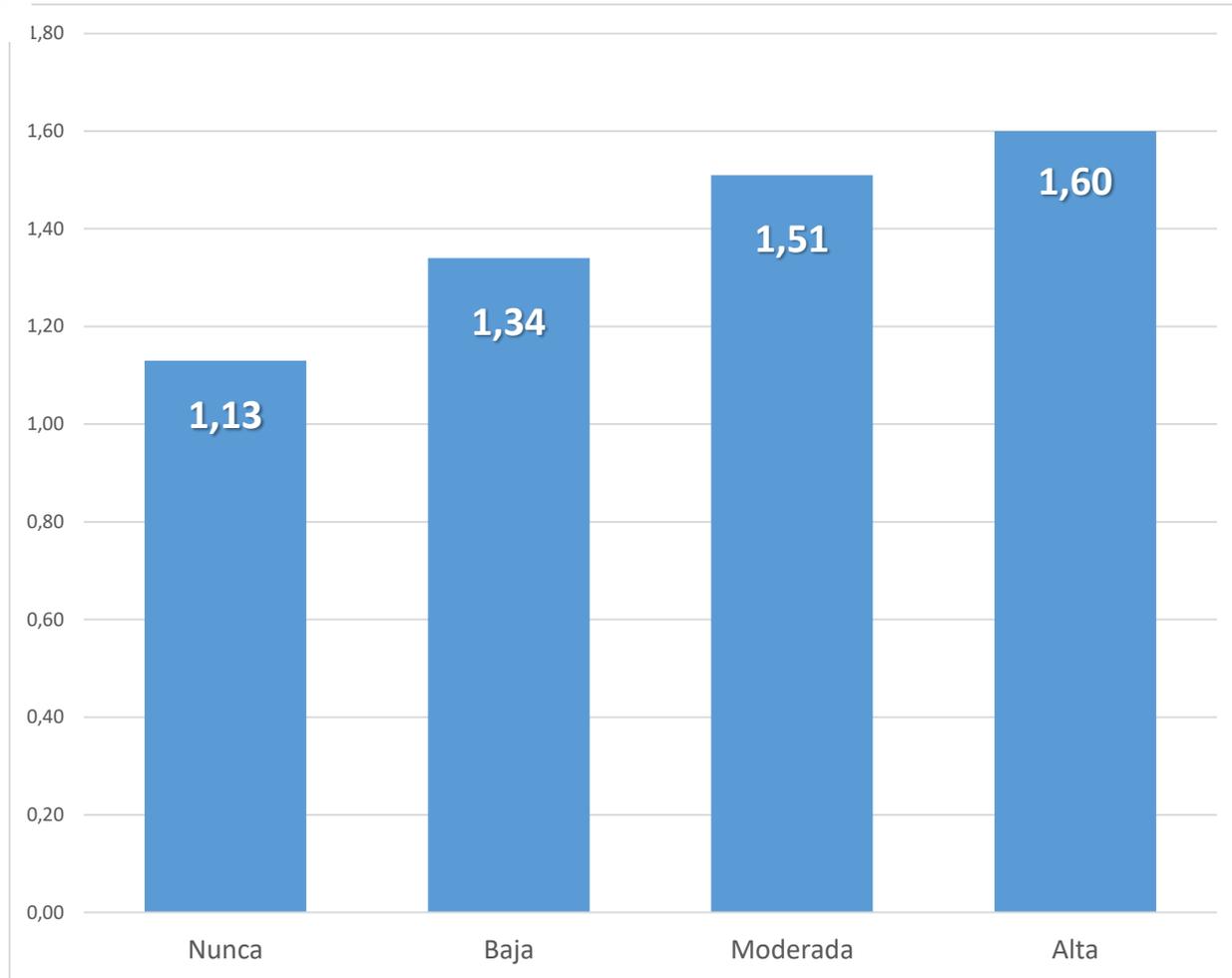
Voy a imitar a papá!!

Modelo y Actitud.





Entorno Social Íntimo. Actitud parental





Entorno Social Íntimo. Modelo parental

| | | Ap. Deport.. Online | | Ap. Deport. Salón | | Tragaperras | | Poker Online | |
|----------------------------------|------------|------------------------|------|----------------------|------|-------------|------|--------------|------|
| | | Nunca | Alta | Nunca | Alta | Nunca | Alta | Nunca | Alta |
| Frecuencia juego en el hijo/a | | | | | | | | | |
| Conducta juego de los padres | Ninguno | 94,5 | 89,0 | 91,5 | 81,7 | 92,7 | 84,0 | 95,9 | 88,7 |
| | Solo madre | 2,6 | 4,5 | 3,2 | 4,7 | 2,6 | 4,2 | 2,1 | 4,7 |
| | Solo padre | 2,4 | 4,7 | 5,0 | 12,3 | 4,3 | 10,5 | 1,7 | 5,0 |
| | Ambos | ,5 | 1,8 | ,3 | 1,3 | ,3 | 1,3 | ,3 | 1,6 |

En las cuatro modalidades, los jóvenes que juegan con mayor frecuencia perciben más que sus padres/madres también juegan.

La probabilidad de que ambos progenitores sean jugadores se multiplica por 3 y por 5 cuando el hijo/a también es jugador.

Destacan los datos relativos a los padres, que en las apuestas presenciales aumenta del 5,0 al 12,3% en apuestas deportivas y del 4,3 al 10,5% en las tragaperras, y del 1,7 al 5,0% en el póker online.

Factores de riesgo

Personales





Individuo. Percepción del riesgo.

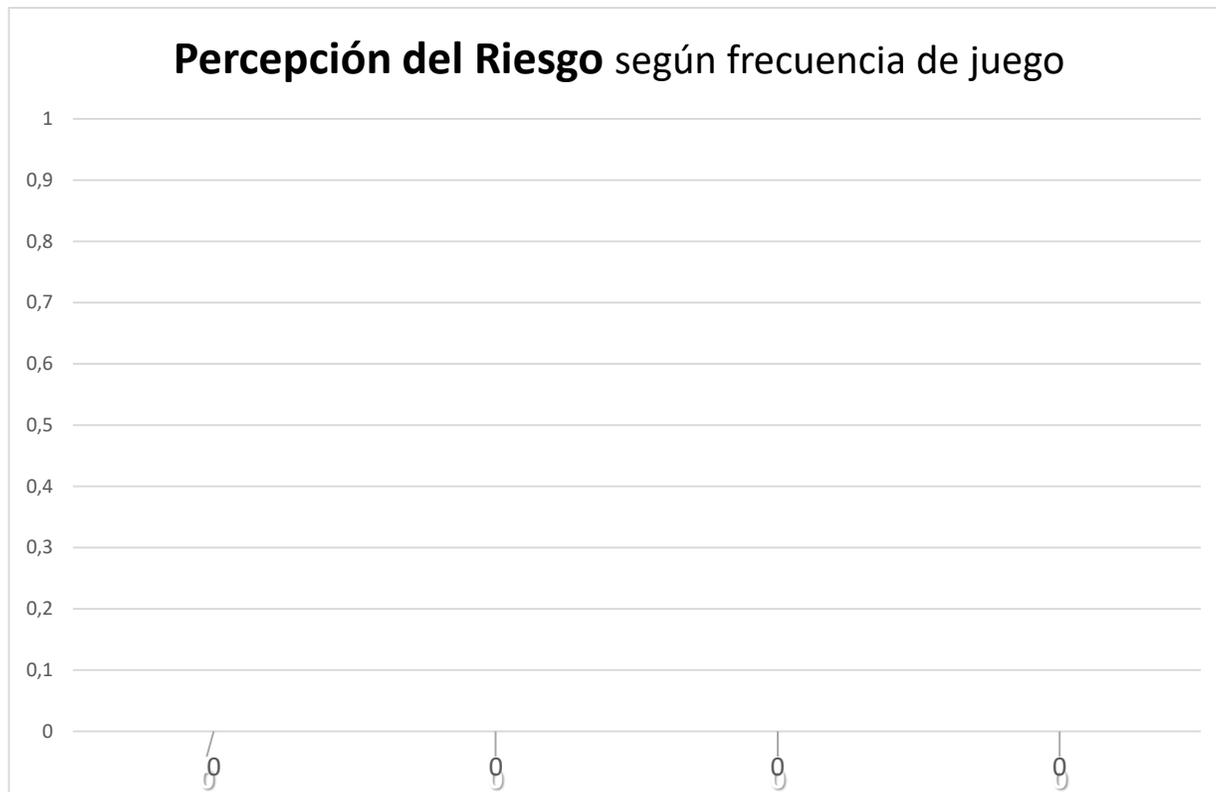


Tabla 3. Contraste de las puntuaciones medias en la escala de Percepción del Riesgo media en 2016 entre las categorías de frecuencia en 2017

| Frecuencia de juego en 2017 | n | \bar{X} (DT) | t | GL | p | d |
|-----------------------------|-----|----------------|--------|-------|-------|------|
| Nunca | 605 | 2.540 (0.444) | 2,275 | 681 | 0,023 | 0.27 |
| Baja | 78 | 2.418 (0.480) | | | | |
| Nunca | 605 | 2.540 (0.444) | -0,242 | 715 | 0,809 | |
| Moderada | 112 | 2.552 (0.515) | | | | |
| Nunca | 605 | 2.540 (0.444) | 5,489 | 354,8 | 0,000 | 0.42 |
| Alta | 239 | 2.313 (0.577) | | | | |
| Baja | 78 | 2.418 (0.480) | -1,814 | 188 | 0,071 | |
| Moderada | 112 | 2.552 (0.515) | | | | |
| Baja | 78 | 2.418 (0.480) | 1,449 | 315 | 0,148 | |
| Alta | 239 | 2.313 (0.577) | | | | |
| Moderada | 112 | 2.552 (0.515) | 3,739 | 349 | 0,000 | 0.43 |
| Alta | 239 | 2.313 (0.577) | | | | |

\bar{X} Puntuación media del grupo; DT. Desviación Típica; t Prueba t de Student;
 d =Tamaño Efecto (Cohen) *Pequeño >0,2-< 0,5; **Mediano > 0,5 - < 0,8; ***Grande > 0,8

Una menor *percepción del riesgo* se relaciona con una mayor frecuencia de juego tanto en el mismo año (análisis transversal) como al año siguiente (análisis longitudinal)



Individuo. Autoeficacia para no apostar

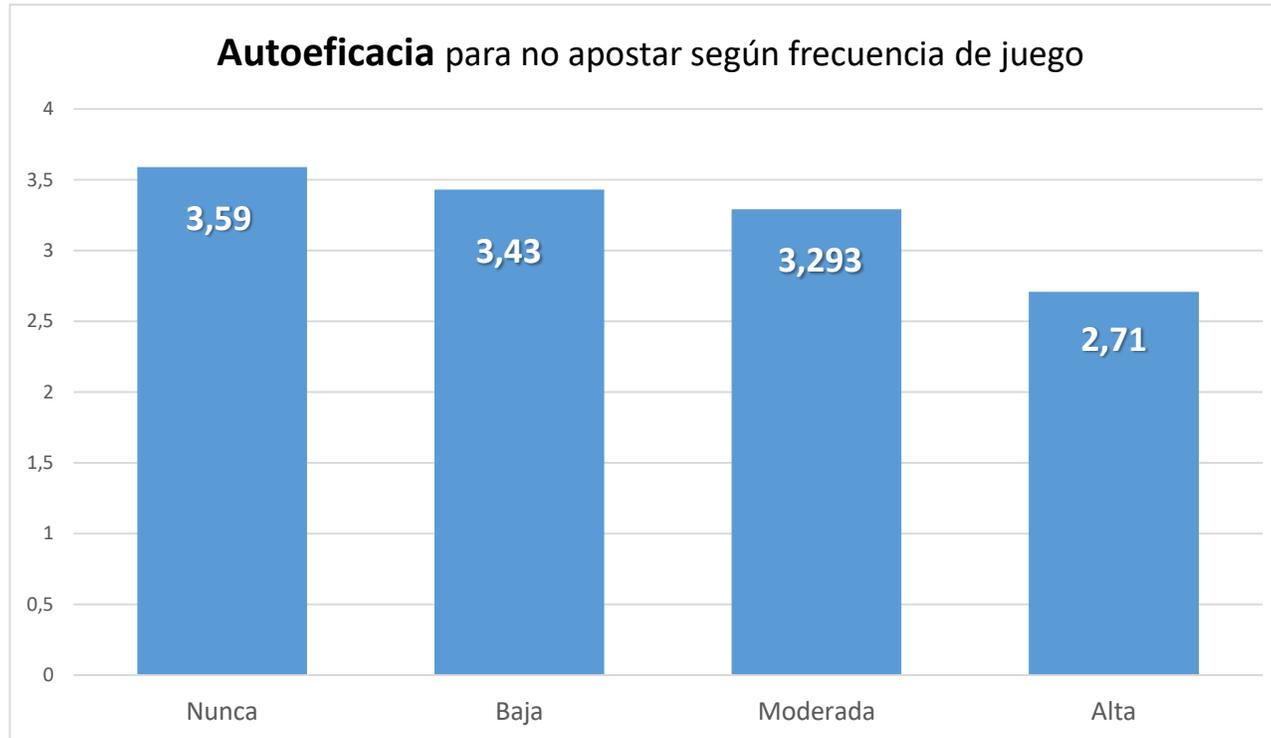


Tabla 4. Contraste de las puntuaciones medias en la escala de *Autoeficacia para no apostar* medida en 2016 entre las categorías de frecuencia de juego en 2017.

| Frecuencia de juego en 2017 | n | \bar{X} (DT) | t | GL | p | d |
|-----------------------------|-----|----------------|--------|-----|-------|--------|
| Nunca | 614 | 3.510 (0.633) | 2.026 | 691 | 0.043 | 0.24 |
| Baja | 79 | 3.351 (0.830) | | | | |
| Nunca | 614 | 3.510 (0.633) | 2.171 | 725 | 0.030 | 0.22 |
| Moderada | 113 | 3.364 (0.778) | | | | |
| Nunca | 614 | 3.510 (0.633) | 4.975 | 853 | 0.000 | 0.61** |
| Alta | 241 | 3.251 (0.802) | | | | |
| Baja | 79 | 3.351 (0.830) | -0.113 | 190 | 0.910 | 0.16 |
| Moderada | 113 | 3.364 (0.778) | | | | |
| Baja | 79 | 3.351 (0.830) | 0.949 | 318 | 0.344 | 0.12 |
| Alta | 241 | 3.251 (0.802) | | | | |
| Moderada | 113 | 3.364 (0.778) | 0.797 | 352 | 0.214 | 0.09 |
| Alta | 241 | 3.251 (0.802) | | | | |

\bar{X} Puntuación media del grupo; DT. Desviación Típica; t Prueba t de Student; D=Tamaño Efecto (Cohen) *Pequeño >0,2-< 0,5; **Mediano > 0,5 - < 0,8; ***Grande>0,8

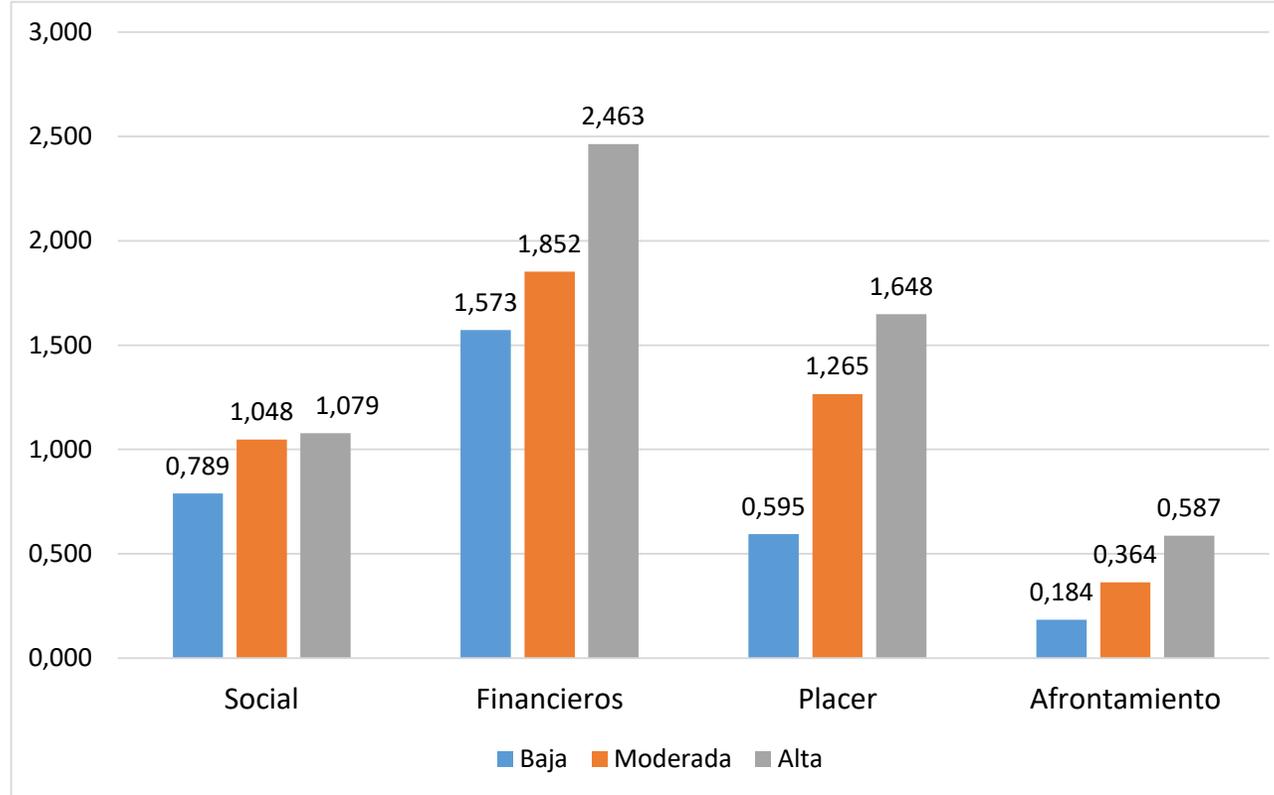
Capacidad auto-percibida de no jugar en situaciones en las que se invita al juego “estar con amigos que apuestan” o “recibir invitaciones de juego”

T₂ A mayor Autoeficacia para no apostar menor frecuencia de juego

T₁ → T₂. Una mayor Autoeficacia en T1 está relacionada con menor frecuencia de juego en T₂



Individuo. Motivación para apostar



GMQ,
Gambling Motives Questionnaire,
Stewart y Zack, 2007

“Motivos sociales” el juego como medio de adaptación social al grupo de amigos (x 1,3)

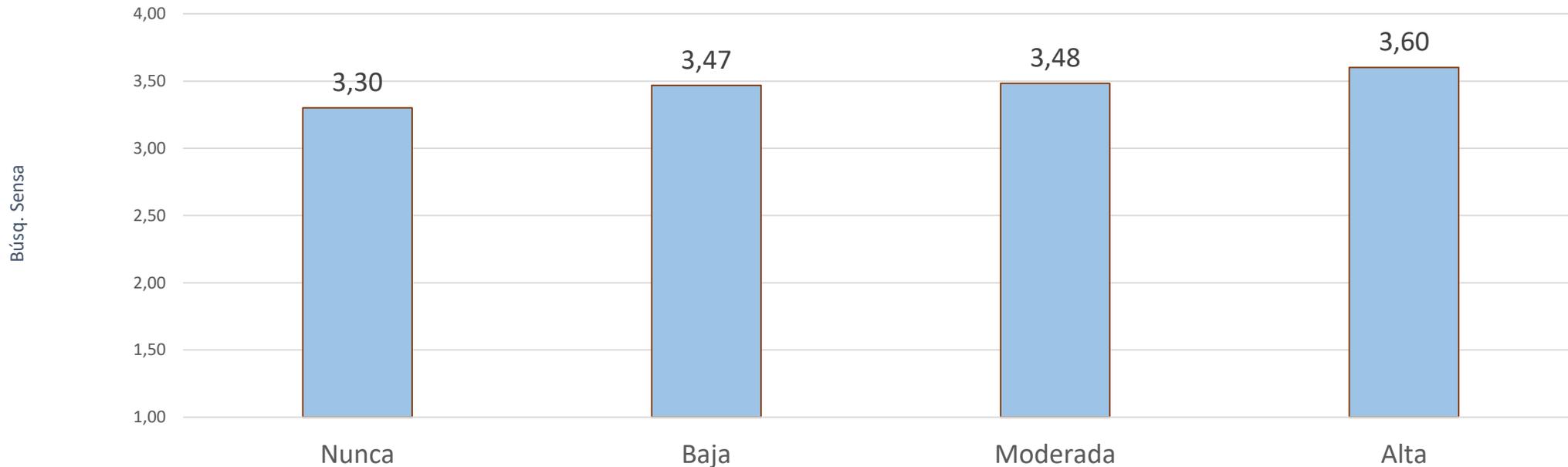
“Financiero”. el juego es útil para ganar dinero (x1,5)

“Placer” el juego como refuerzo interno positivo y generador de emociones placenteras (x 2,8)

“Afrontamiento” el juego representa una actividad que le permite olvidar o escapar de los problemas (x 3,2)



Individuo. Búsqueda de Sensaciones



Frecuencia de juego

Las diferencias entre las categorías son significativas entre el grupo que nunca juega (3,30) y los otros tres grupos. Es decir, el haber jugado a juegos de apuestas en cualquier frecuencia se relaciona con una mayor presencia del rasgo de búsqueda de sensaciones. Sin embargo, las diferencias entre las frecuencias baja (3,47), moderada (3,48) y alta (3,60) no son significativas.

IX JORNADA DE
INTERCAMBIO DE
EXPERIENCIAS EN
EDUCACIÓN PARA LA SALUD

“Creando Salud en
la Escuela”

Murcia, 4 de junio 2019.

4

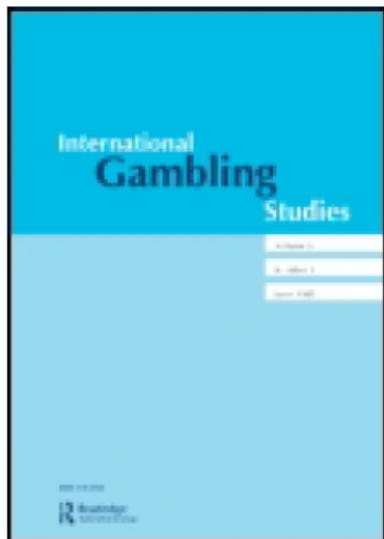
Adicciones sin sustancias
Prevalencia

Las causas

Las respuestas.

Prevenir en la escuela





International Gambling Studies

Publication details, including instructions for authors and subscription information:

<http://www.tandfonline.com/loi/rigs20>

Prevention programmes for youth gambling: a review of the empirical evidence

Robert Ladouceur^a, Annie Goulet^a & Frank Vitaro^b

^a École de Psychologie, Université Laval, Québec, Canada

^b École de Psycho-éducation, Université de Montréal, Montréal, Canada

Published online: 22 Nov 2012.

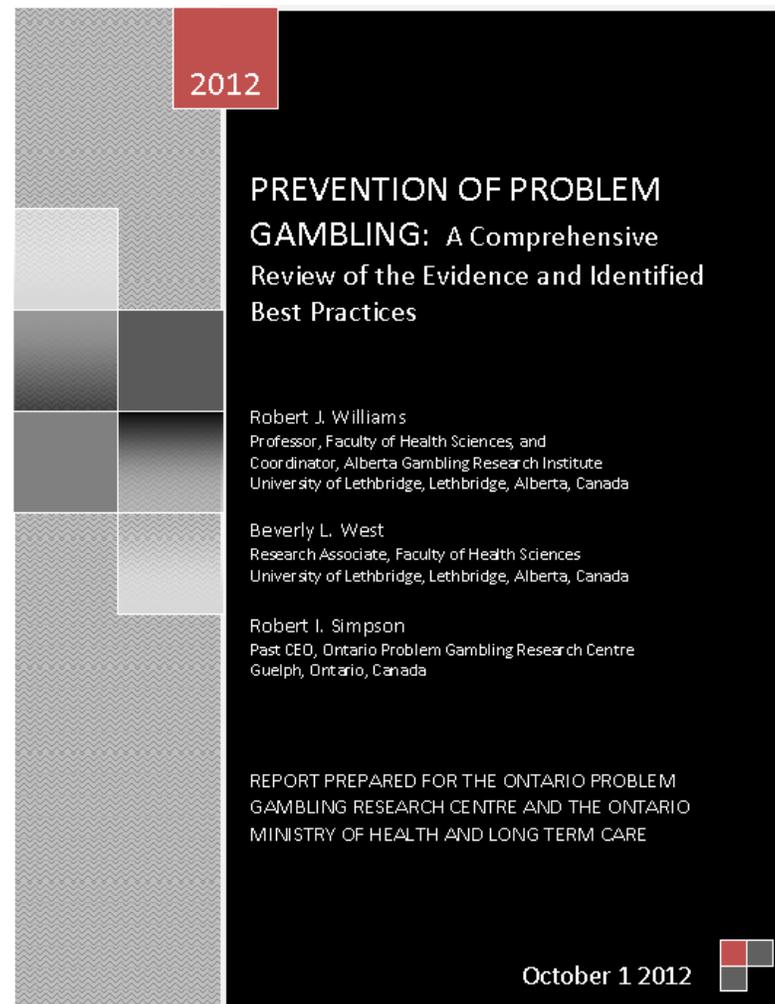
J Gambl Stud (2012) 33:301–325
DOI 10.1007/s10899-012-9641-7



REVIEW PAPER

Systematic Review of Empirically Evaluated School-Based Gambling Education Programs

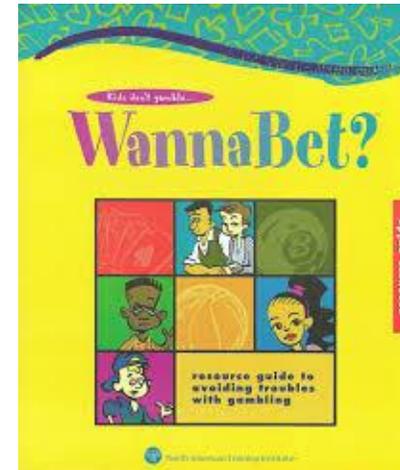
Brittany Keen¹  · Alex Blaszczynski¹ · Fadi Anjoul¹





Too Much to Loose

Información sobre juego de apuestas y sus tipos
Comprender que los resultados son aleatorios e independientes
Debatir sobre los factores de riesgo
Conocer el proceso de la adicción
Identificar los cambios de la conducta en el proceso de adicción
Promover las habilidades para el rechazo.
Recursos y herramientas



Kids Don't Gamble...Wanna bet?

- ❑ Juegos de azar.
- ❑ Probabilidad
- ❑ Adicción
- ❑ Historias Personales sobre adicción
- ❑ Recursos asistenciales



Sesión 1. El juego, jugadores y adicción

- El azar
- Historia del juego
- El juego como actividad económica
- Adicción

Sesión 2. La nueva realidad del juego en España

- Juego online en España
- Juego online y adicción
- Publicidad
- Políticas

QTJ?

**QUE TE
JUEGAS**



Destinatarios

15 y 16 años

4º de la ESO, 1º de BAC, Formación Profesional.

Estructura

3 sesiones de 50 minutos cada una.

Metodología

Cada sesión incluye varias actividades que el dinamizador puede elegir y adaptar a las características del grupo y a su propias habilidades. Las actividades incluyen: Exposición; Debate; Dinámicas grupales Visualización y comentario de casos (vídeo).

Sesión 1.

La
“anormalidad”
del juego de
apuestas”

Objetivos

1. Identificar y reestructurar las **creencias que motivan** el inicio y permanencia en la conducta de juego
2. Instruir a los menores respecto a los criterios fundamentales de las creencias racionales.
3. Conocer las **consecuencias del trastorno por juego**
4. Aumentar la percepción del riesgo de que las apuestas conllevan a consecuencias negativas , incluso adicción

Resultados

Aumento de la
Percepción del Riesgo.

Reducción de la **intención**
de juego.

Incremento de la
autoeficacia para no jugar

Sesión 2.

La
probabilidad
en el juego de
apuestas

Objetivos

Transmitir conceptos básicos sobre probabilidad, sucesos independientes y valor esperado

Promover la **toma de decisiones** basadas en el razonamiento y no en sesgos cognitivos.

Desarrollar **pensamiento crítico sobre probabilidad** de ganancia en juegos de apuestas

Modificar las **expectativas de éxito** en la apuesta

Resultados

Reducir **la ilusión de control** hacia el éxito en el juego.

Reducción de la **intención** de juego.

Sesión 3.

Desmontando la publicidad

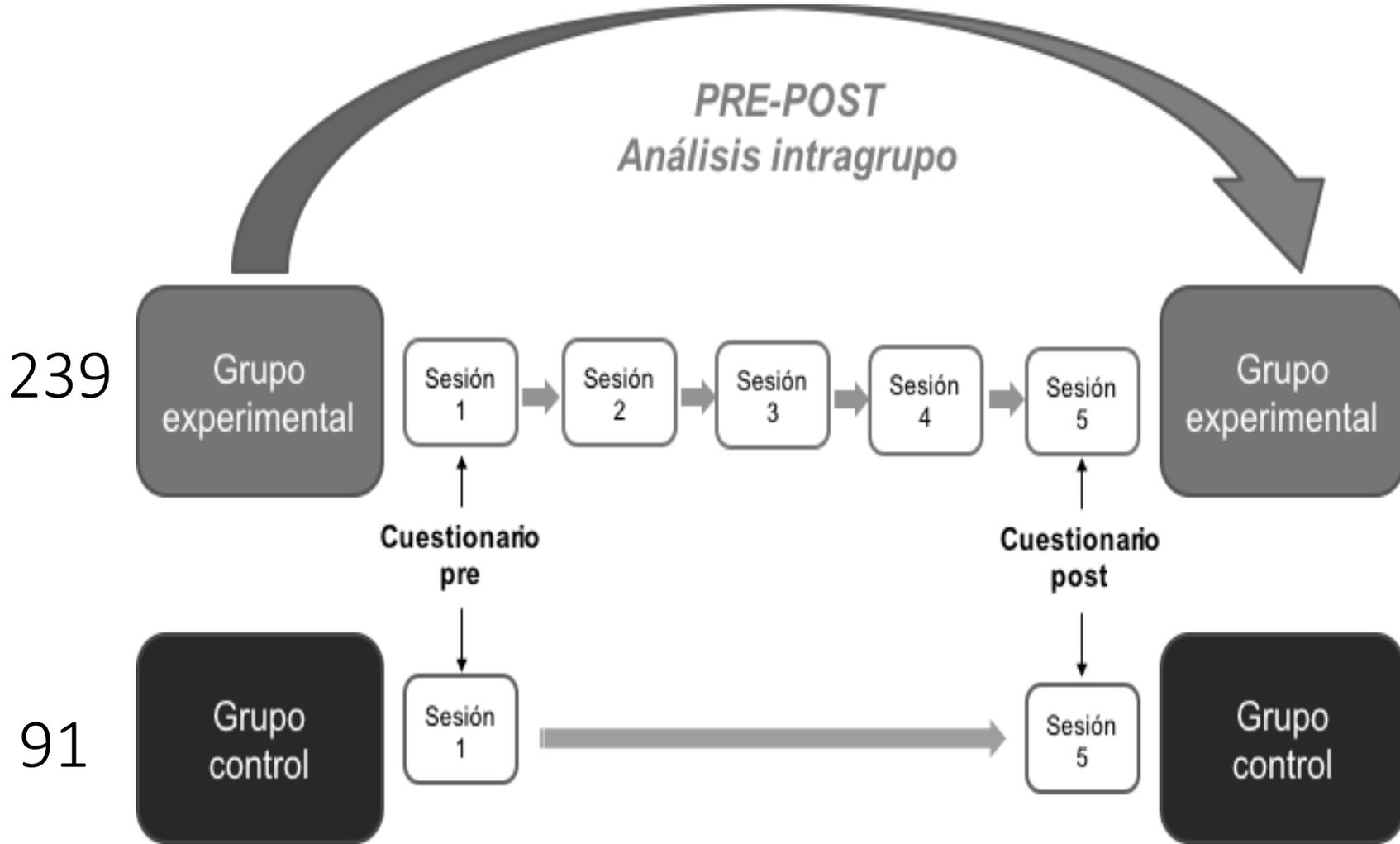
Objetivos

- Conocer y debatir el **impacto de la publicidad** en la conducta de juego
- Identificar las estrategias y técnicas publicitarias.
- Favorecer una **respuesta crítica y racional** frente a la presión publicitaria de las apuestas

Resultados

- Aumentar la **conciencia crítica** hacia la manipulación mediática.
- Reducir el nivel de **aceptación** de los mensajes publicidad.
- Reducir la **intención** de juego.

415
15.7 años (15-17).
59% chicas.
53% 4º de ESO
47% 1º de Bachiller





Percepción de Riesgo.

8 ítems. La puntuación está invertida, una mayor puntuación en la escala significa una menor Percepción del Riesgo. La consistencia interna es de α de Cronbach = .80. (Early Detection Gambling Addiction Risk – Adolescents).

Intención de apuestas (ad-hoc) 3 Items

Autoeficacia para no apostar 7 ítems que evalúa la capacidad autopercebida de no jugar en situaciones en las que se invita al juego

Escala de ilusión de control y desconocimiento de probabilidad de juego de apuestas.

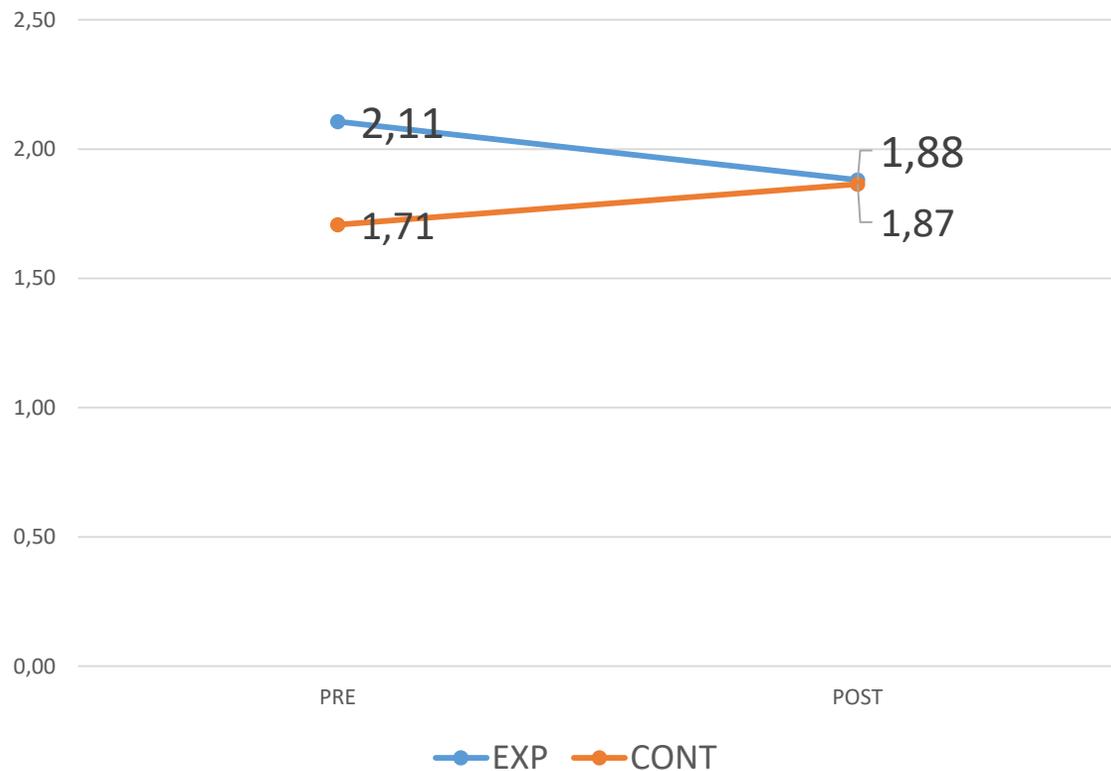
10 ítems. Subescalas: Conocimiento probabilidad; Ilusión de control.

Escala de Actitud hacia la publicidad de juego.

Aceptación (6) Evaluación afectiva (4) Recuerdo (3)

Diferencias de puntuaciones PRE – POST Intragrupo

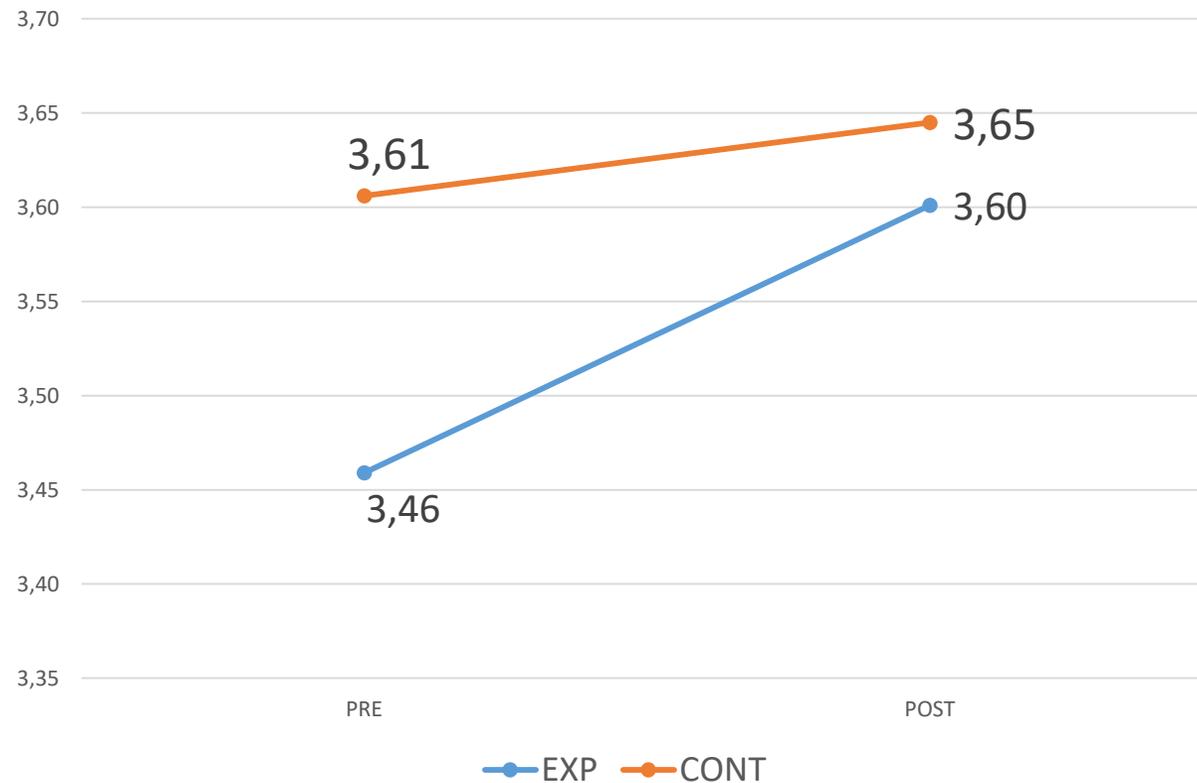
Intención de apostar



Experimental $p=0,002$ $d=0,16$

*“¿Tienes intención de jugar a juegos de apuestas?”,
“¿Tienes planeado apostar on-line próximamente?”*

Autoeficacia para no apostar

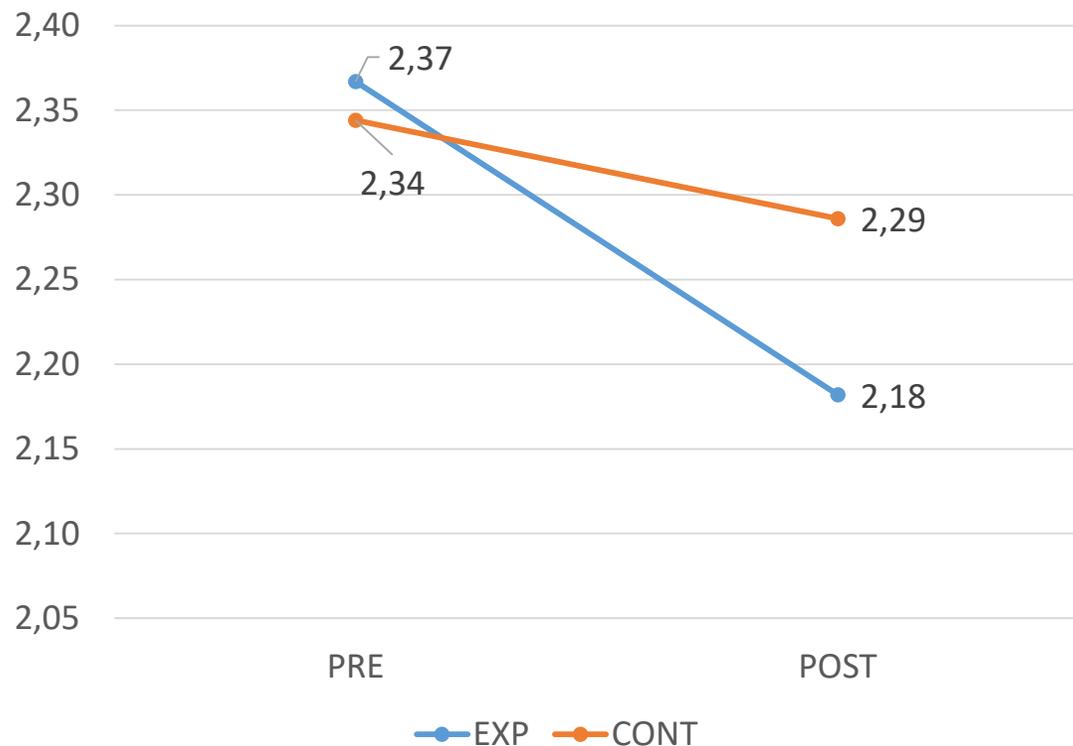


Experimental $p=0,000$ $d=0,24$

Capacidad autopercebida de no jugar en situaciones en las que se invita al juego
*“Estar con amigos que apuestan”
“Recibir invitaciones de juego”*

Diferencias de puntuaciones PRE – POST Intragrupo

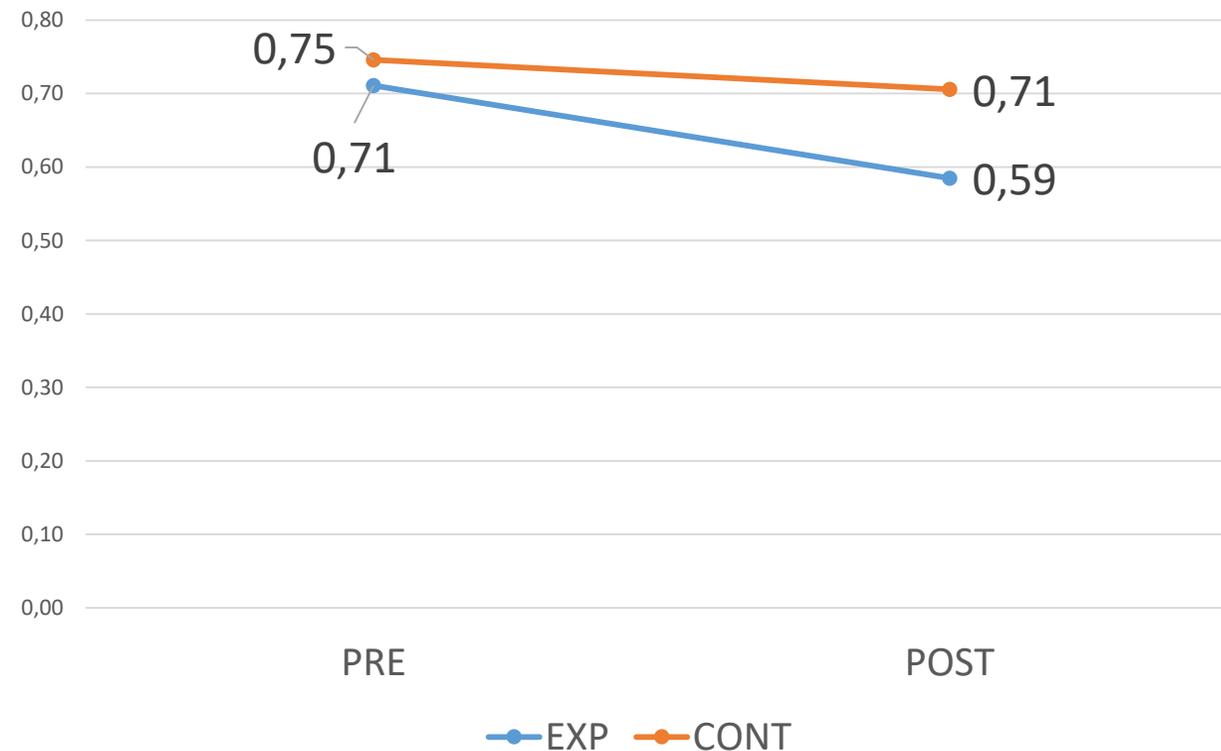
Actitud hacia la publicidad



Experimental $p=0,000$ $d=0,33$

Opinión crítica sobre la publicidad (6 ítems) y Evaluación afectiva (4 ítems).

Probabilidad



Control $P=0,048$ $d=0,17$; Experimental $p=0,000$ $d=0,49$

Conocimiento leyes básicas de probabilidad (5 ítems)
Ilusión de control o la tendencia a creer que podemos influir sobre ciertos acontecimientos (5 ítems)

IX JORNADA DE
INTERCAMBIO DE
EXPERIENCIAS EN
EDUCACIÓN PARA LA SALUD

“Creando Salud en
la Escuela”

Murcia, 4 de junio 2019.

Muchas gracias

daniel.lloret@umh.es



JUEGOS DE APUESTAS

- Becoña, E., Míguez M.C. y Vázquez, F. (2001) El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria. *Psicothema*. 13, nº 4, pp. 551-556
- Caselles, P. Cabrera, V. y Lloret, D. (2018) Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Health and Addictions* (en prensa)
- Míguez, M C. y Becoña, E (2015) ¿El consumo de cigarrillos y alcohol se relaciona con el consumo de cánnabis y el juego problema en adolescentes españoles?. *Adicciones*, [S.I.], v. 27, n. 1, p. 8-16, doi:<http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.189>.
- ESPAD Group (2016). *ESPAD Report 2015: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs*. Luxemburgo: Publications Office of the European Union. doi: 10.2810/289970
- Forbes España (2017) El Juego en España: Una apuesta de 35.000 millones de euros. Recuperado de <http://forbes.es/business/10630/el-juego-en-espana-una-apuesta-de-35000-millones-de-euros/>
- González-Roz, A., Fernández-Hermida, J. R., Weidberg, S., Martínez-Loredo, V., & Secades-Villa, R. (2016). Prevalence of Problem gambling among adolescents: a comparison across modes of access, gambling activities, and levels of severity. *Journal of Gambling Studies*, 33 (2),371–382 DOI: 10.1007/s10899-016-9652-4
- Lloret, D., Cabrera, V., Castaños, A. et al. (2016). estudio Juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante. Diputación de Alicante. Recuperado de <http://www.pnsd.msssi.gob.es/profesionales/publicaciones/catalogo/bibliotecaDigital/publicaciones/BDMenoresyDrogas.htm>

VIDEOJUEGOS

- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mössle, P. (2010) Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Network*, 13, 269-77.
- Van Rooij, A.J., Schoenmakers, T.M., Vermulst, A.A., Van Den Eijnden, R.J.J.M., & Van De Mheen, D.(2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106, 205-212.
- Gentile, D.A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A.(2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127, e319-e329

VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Douglas A. Gentile, D.A., Li, D., Khoo, A., Prot, S. Anderson, C. (2014) Mediators and Moderators of Long-term Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior. *JAMA Pediatr*. Published online March 24, 2014. doi:10.1001/jamapediatrics.2014.63
- Ferguson, C (2015) Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*. 10(5) 646–666. DOI: 10.1177/1745691615592234
- Ferguson, C. J. (2007b). The good, the bad and the ugly: A metaanalytical review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309-316.
- Greitemeyer, T. & Mügge, D.O. (2014) Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin* 40 (5) 578–589 DOI: 10.1177/0146167213520459