

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**

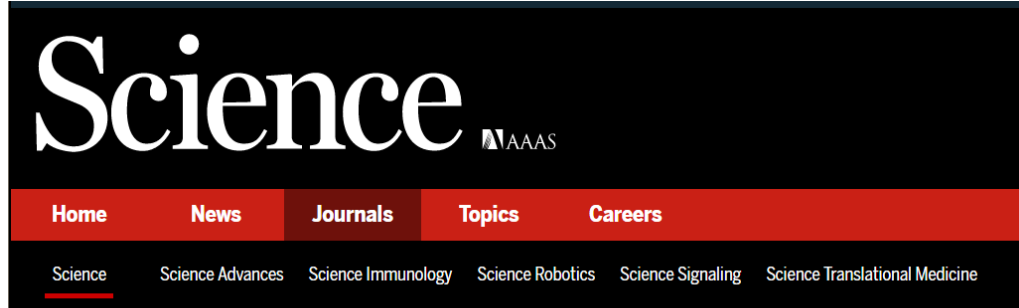
Prevalencia

Las causas

Las respuestas.

Prevenir en la escuela





## ¿EXISTEN LAS ADICCIONES CONDUCTUALES?

Una cuestión de intensidad.

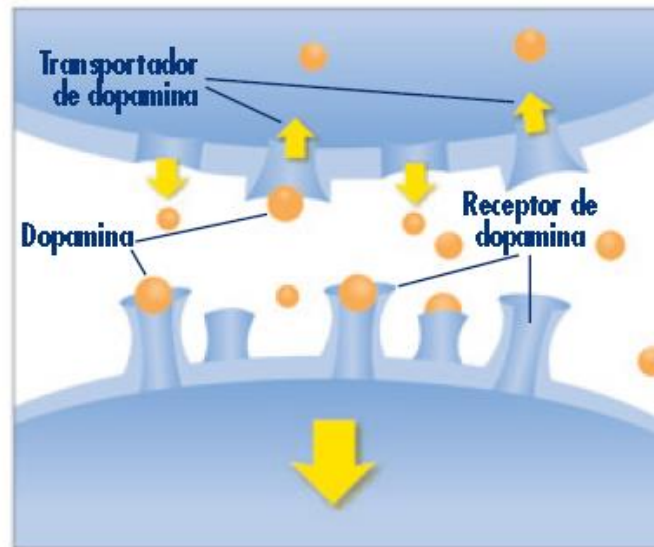
SHARE

NEWS FOCUS | ADDICTION

### 'Behavioral' Addictions: Do They Exist?

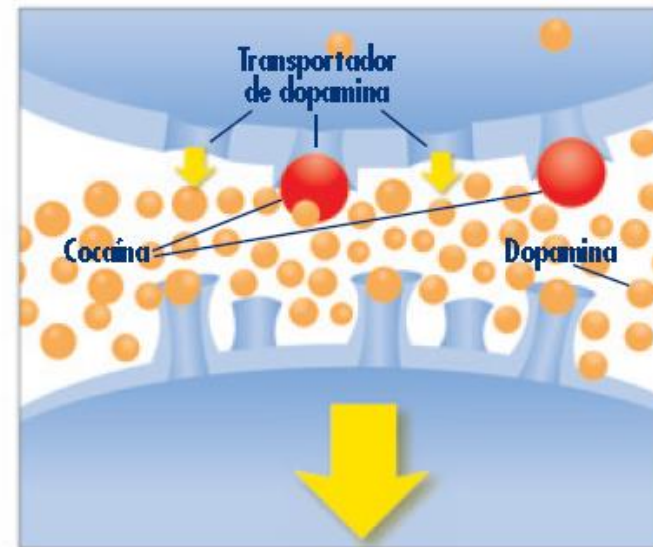
Constance Holden

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

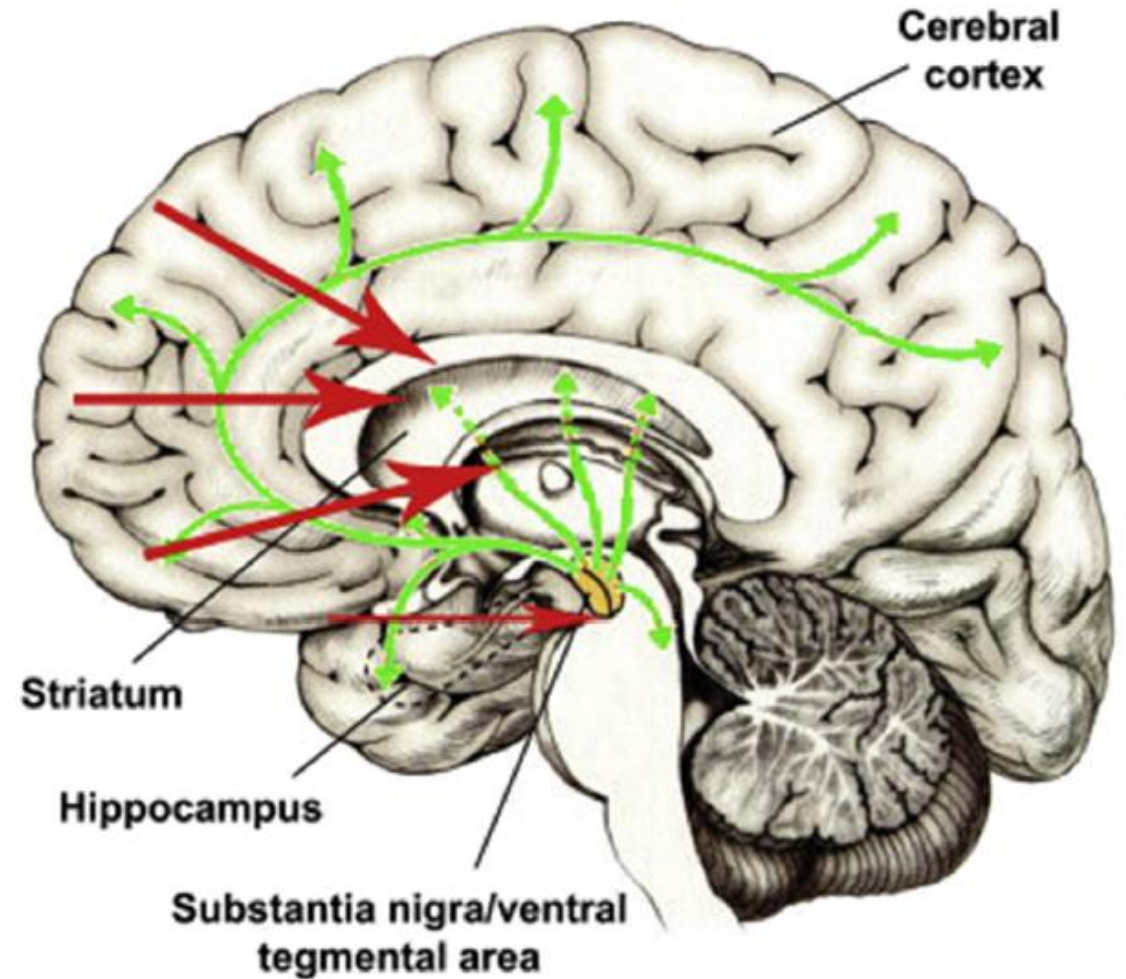


# Internet and Video Game Addictions

## Diagnosis, Epidemiology, and Neurobiology

Clifford J. Sussman, MD<sup>a,b,\*</sup>, James M. Harper, MD<sup>c,d</sup>,  
Jessica L. Stahl, MD<sup>e</sup>, Paul Weigle, MD<sup>f</sup>

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)

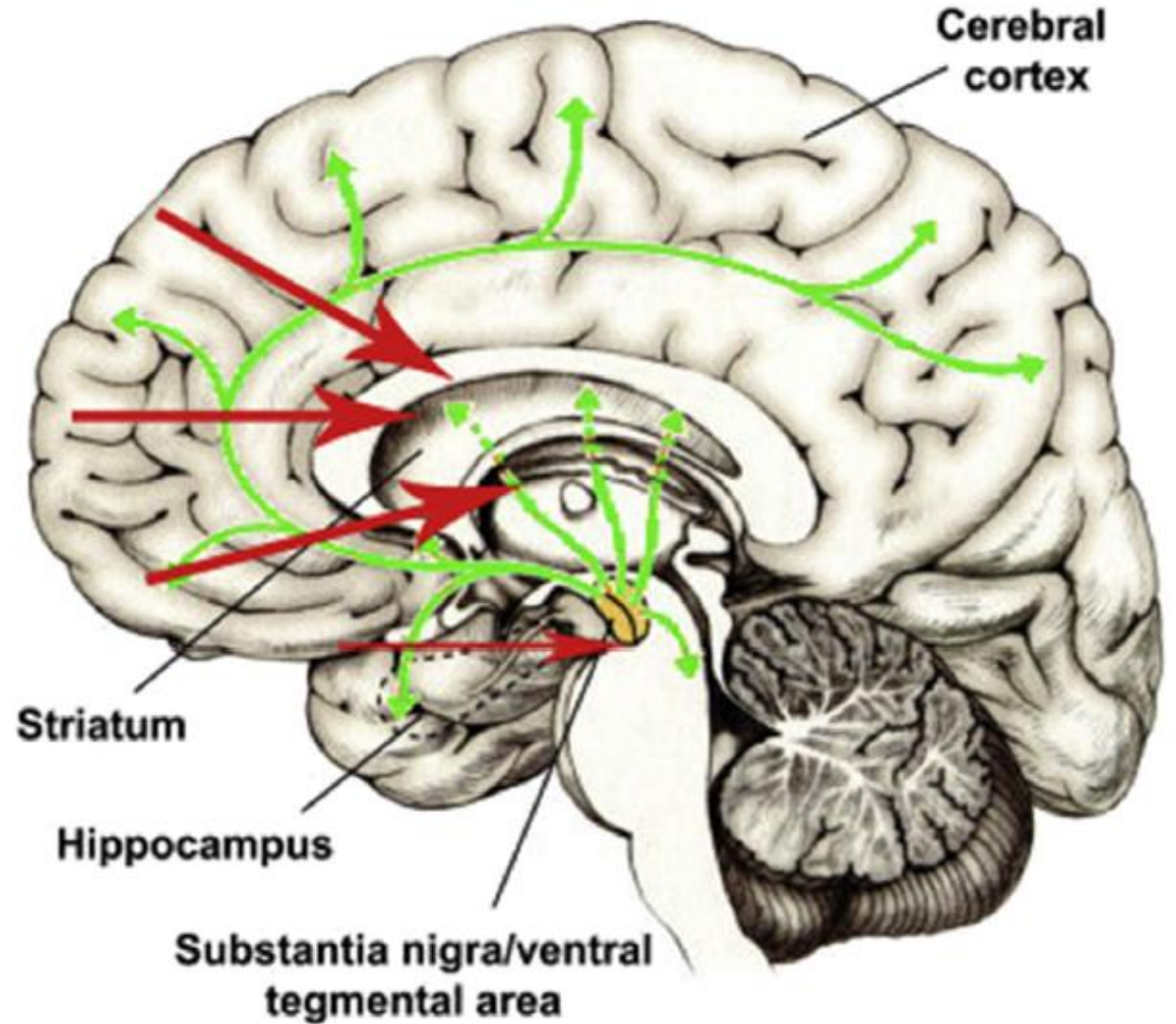
La falta de equilibrio entre ambos sistemas explica la adicción



## Los jugadores abusivos

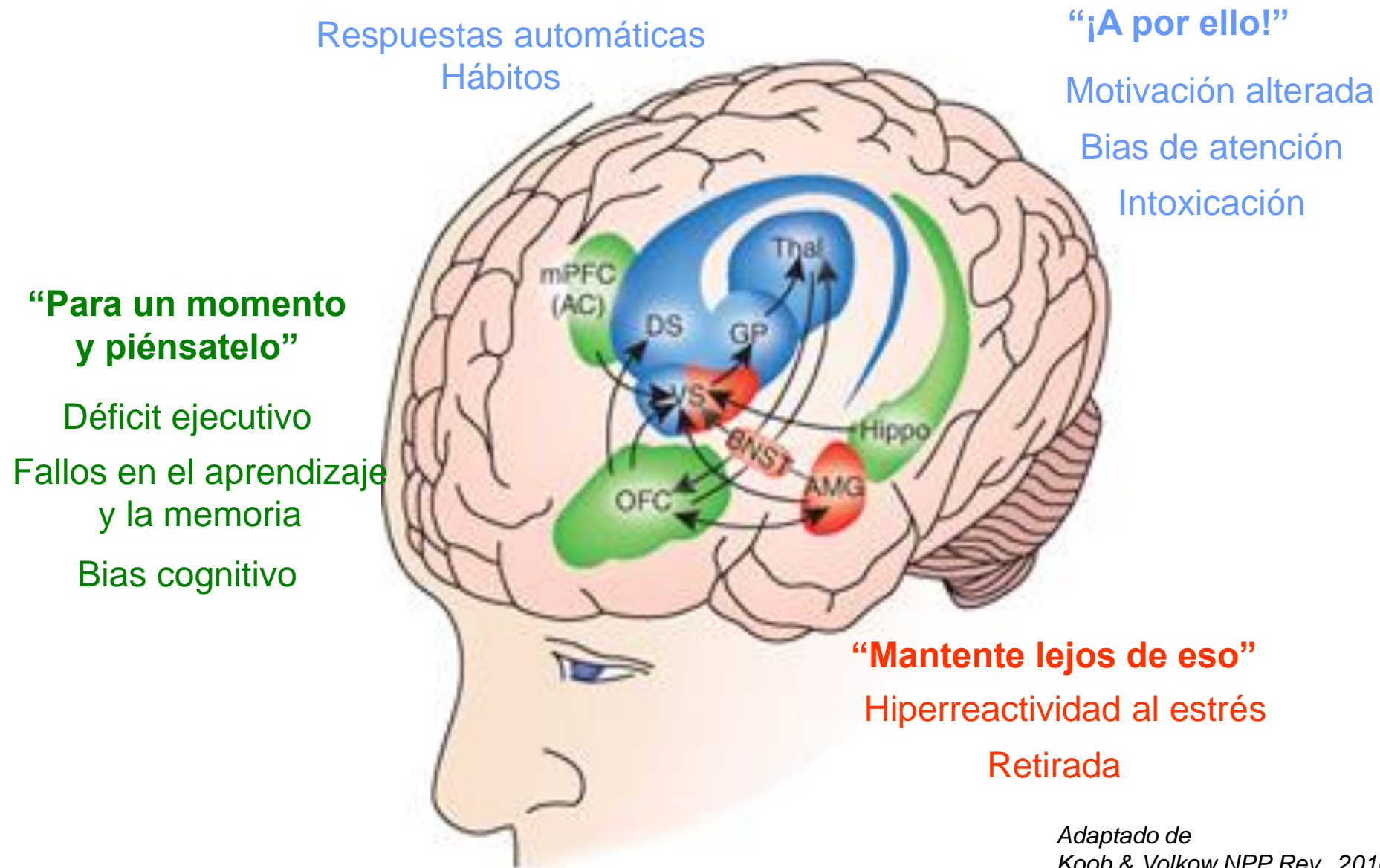
Incremento de dopamina en Nucleo Accumbens  
Menor densidad de receptores dopaminérgicos  
Respuesta diferencial a estímulos de juego

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



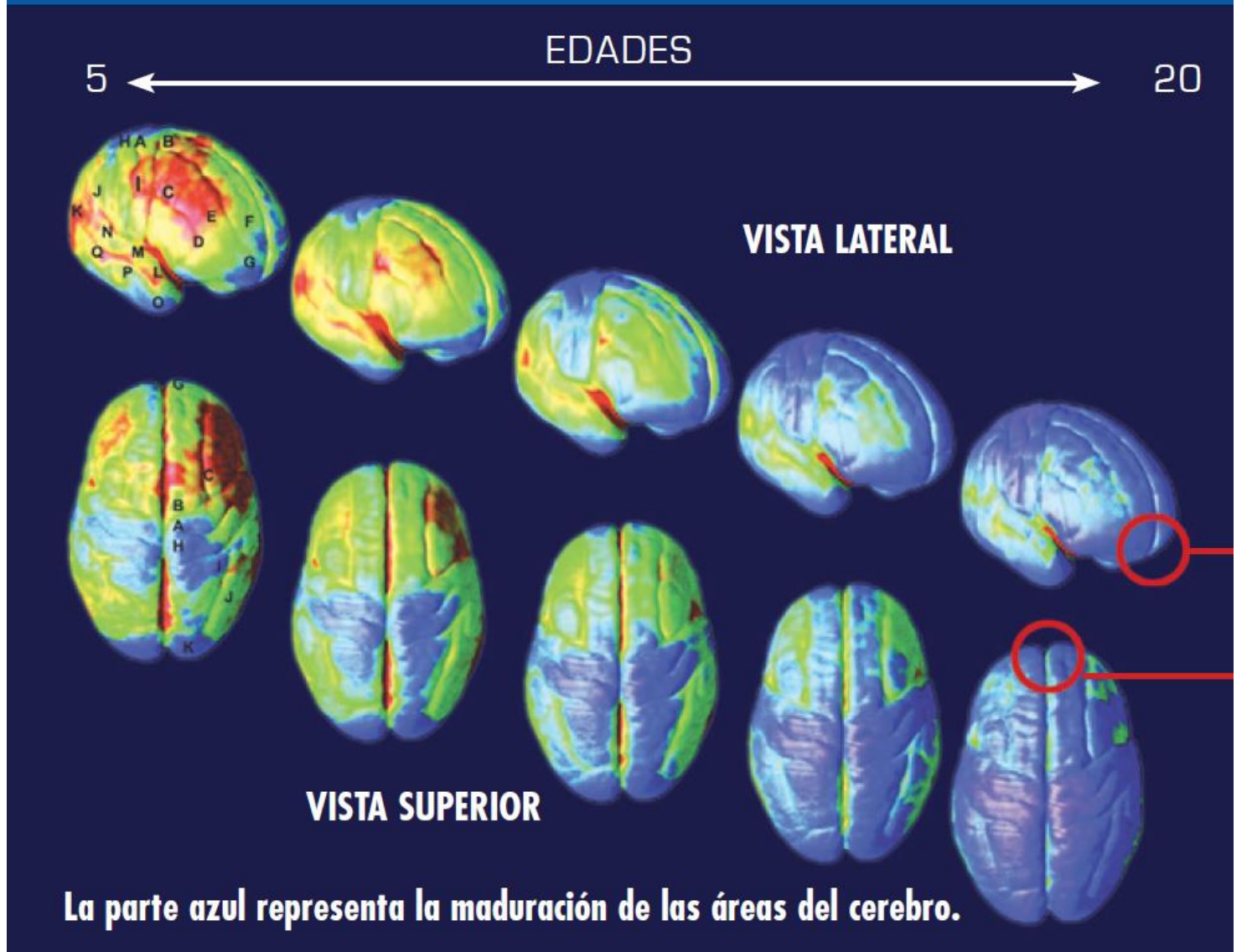


# Circuitos neuronales que determinan el consumo y la recaída



## Etapas evolutivas de Riesgo: la adolescencia

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





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.



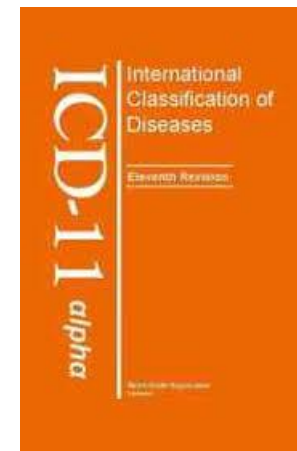


Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos

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%2ficd%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

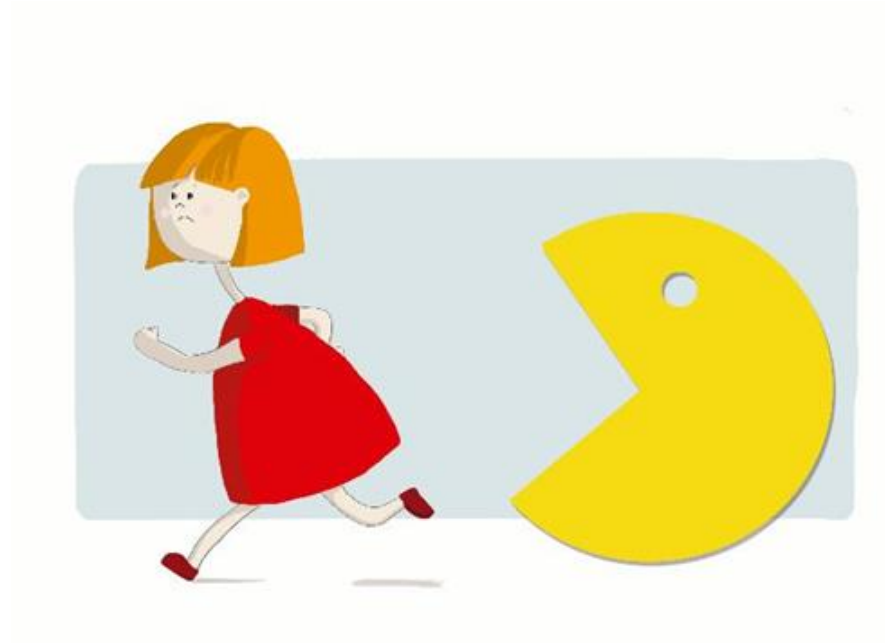
Las respuestas.

**Prevenir en la escuela**

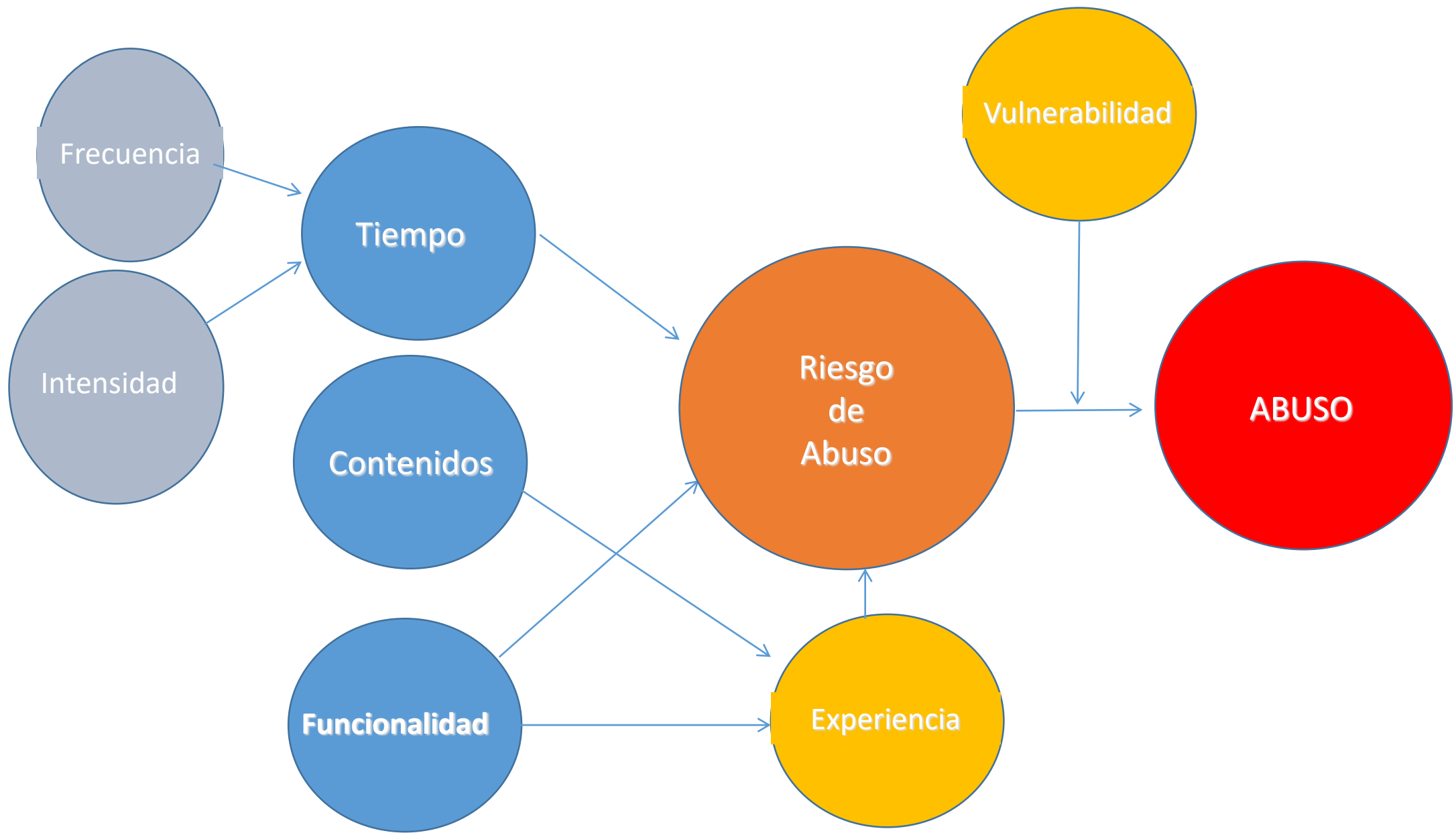




# VIDEOJUEGOS.



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.



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

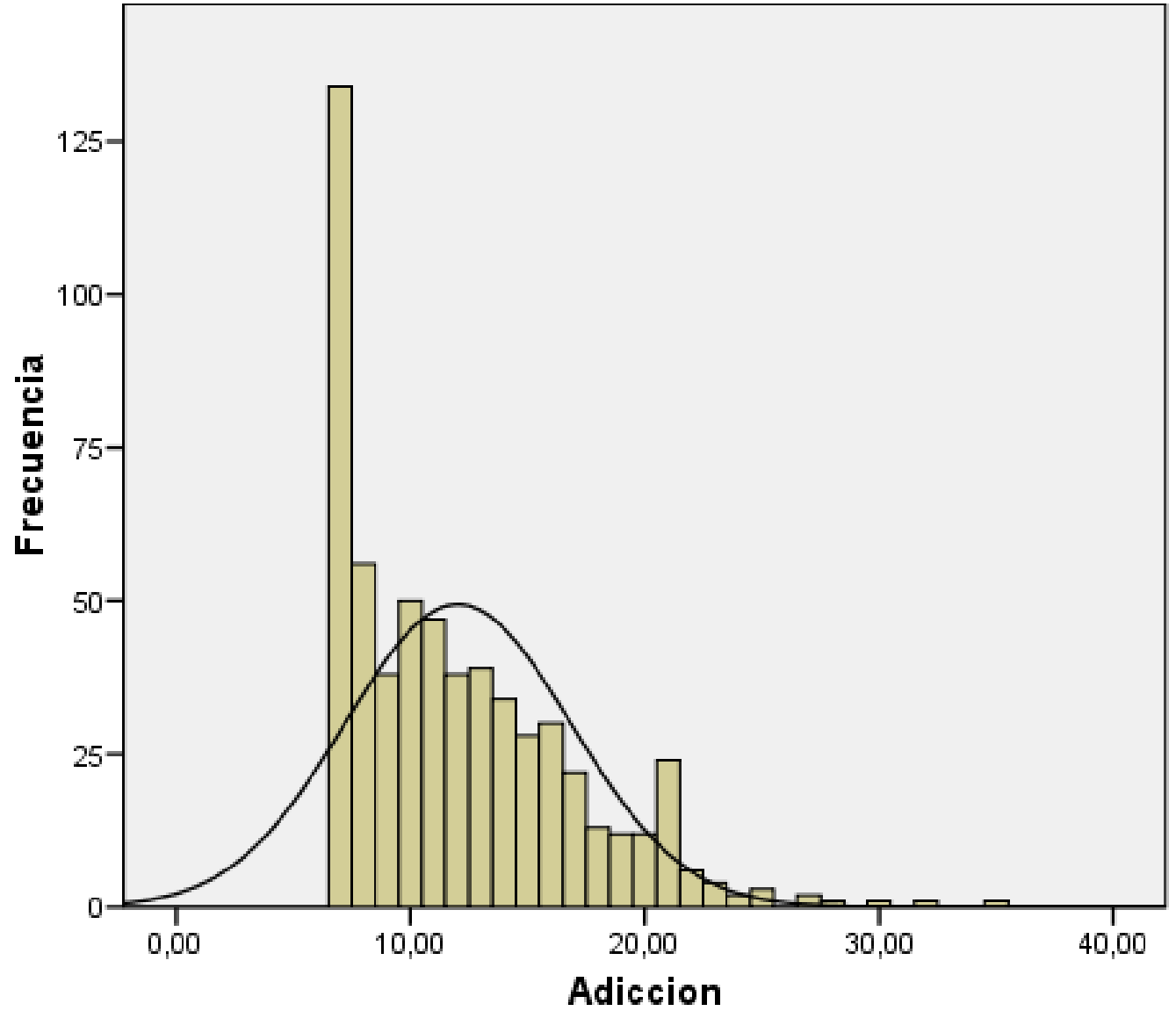


Válidos 598  
Perdidos 12  
Media 12,0234  
Desv. típ. 4,82485  
Mínimo. 7 Máximo. 35

% de menores que cumplen criterio.

Cálculo Monotético ... **1,5%**

Cálculo Politético ..... **7,5%**





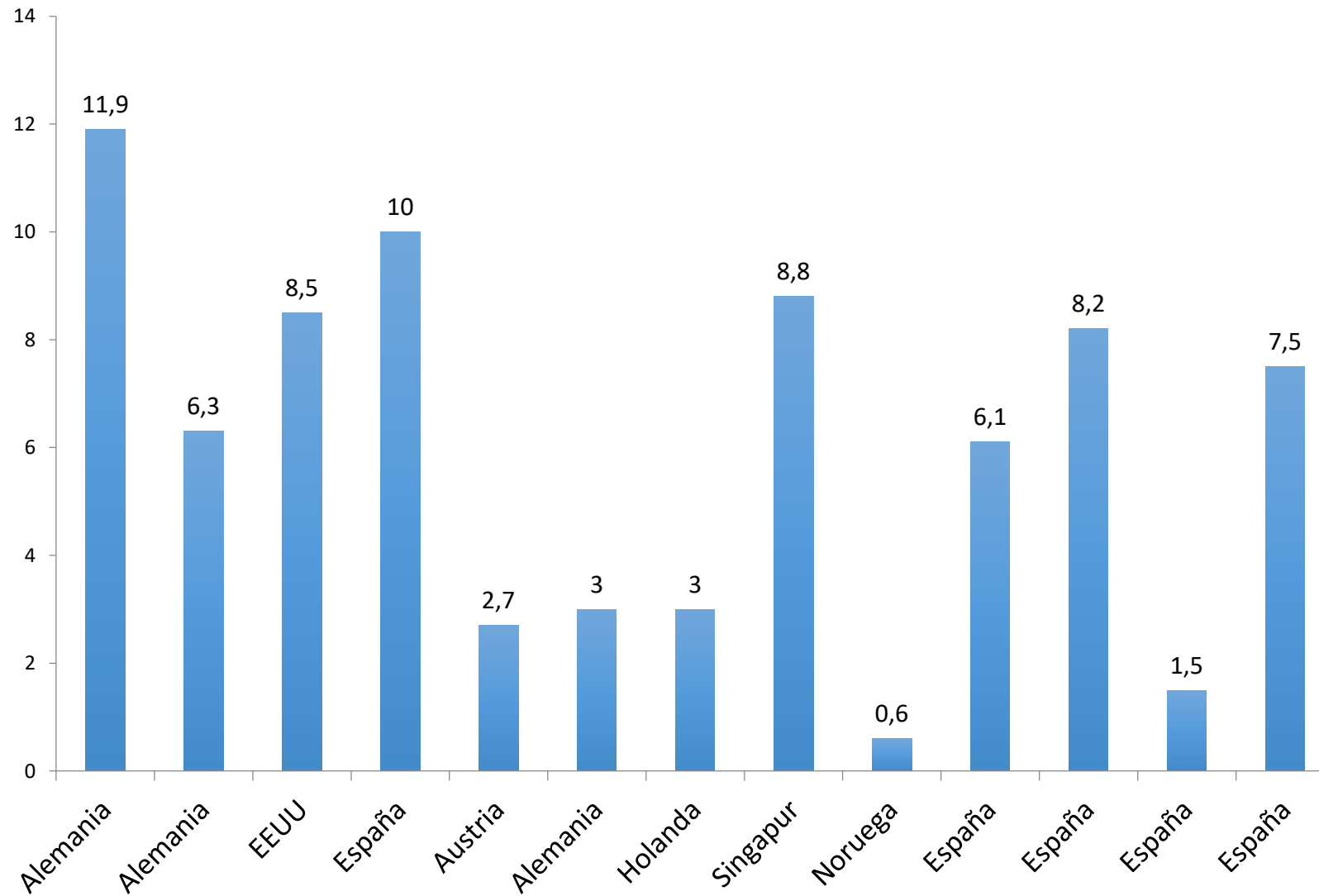
# VIDEOJUEGOS.

Autor	Lugar	Muestra	Edad	Severidad Conducta de Juego			Observaciones
Grusser, Thalemann & Griffiths, 2009	Germany	7069	X = 21,11	-----	-----	<b>11,9%</b>	Encuesta ad-hoc on-line
Wolfig,Thalemann & Grusser-Sinopoli, 2008	Alemania	221	Adolescentes	-----	-----	<b>6,3%</b>	CIE10.
Gentile, 2009	EEUU	1178	8-18	52% < 5 veces por semana 12% = Nunca.	36% > 5 veces/semana	<b>8,5%</b>	- 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%	<b>2,7%</b>	CIE 10
Rehbein, Kleimann y Mössle, 2010	Alemania	44610	X = 15,3	-----	4,7% chicos en riesgo. 0,5% chicas en riesgo	<b>3% Chicos</b> <b>0,3% Chicas</b>	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	<b>8,8%</b> Jugadores patológicos	-----	
Mentzoni et al. 2011	Noruega	816	15-40	56,3% uso semanal	4.1%	<b>0.6%</b>	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



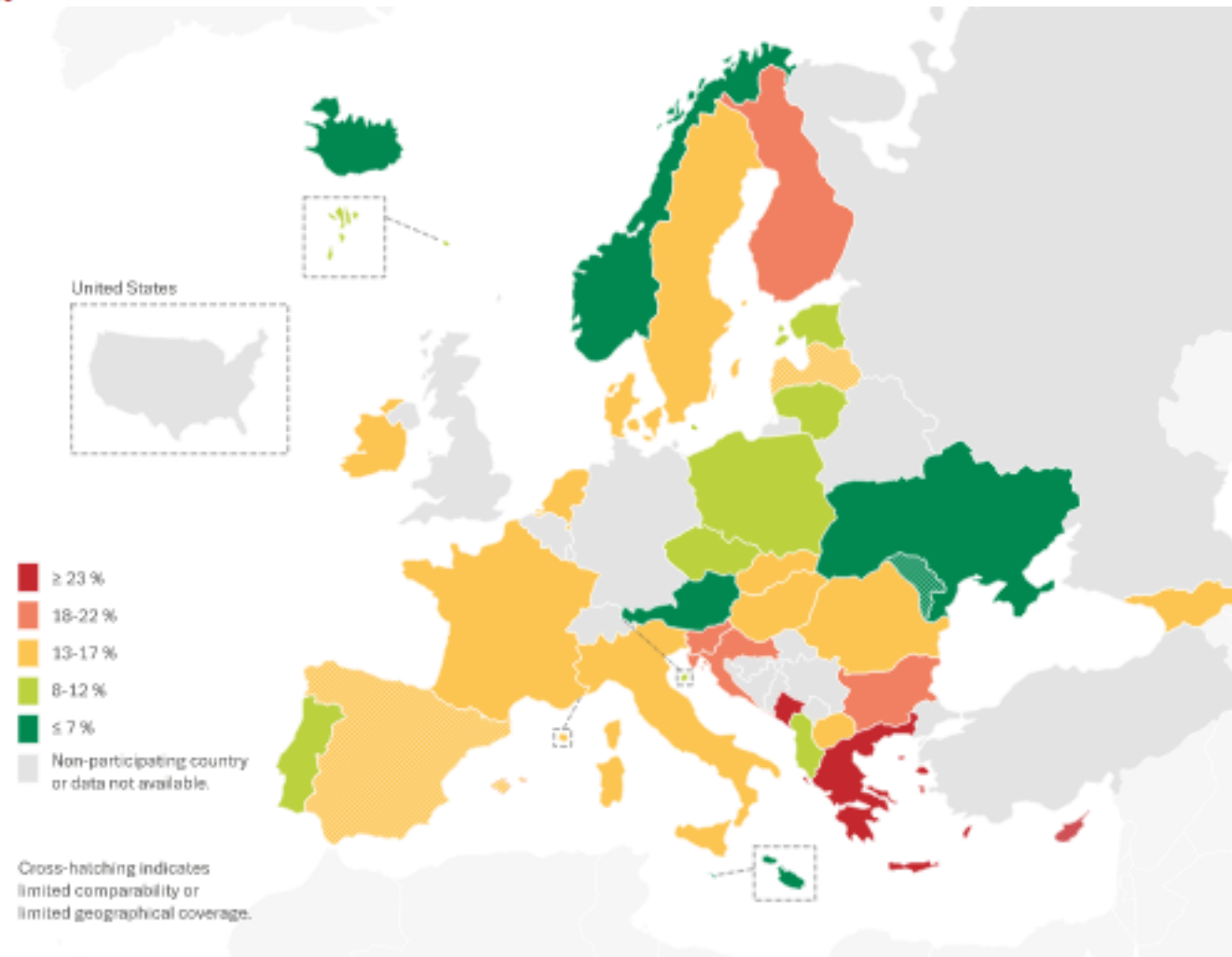
**APUESTAS**



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

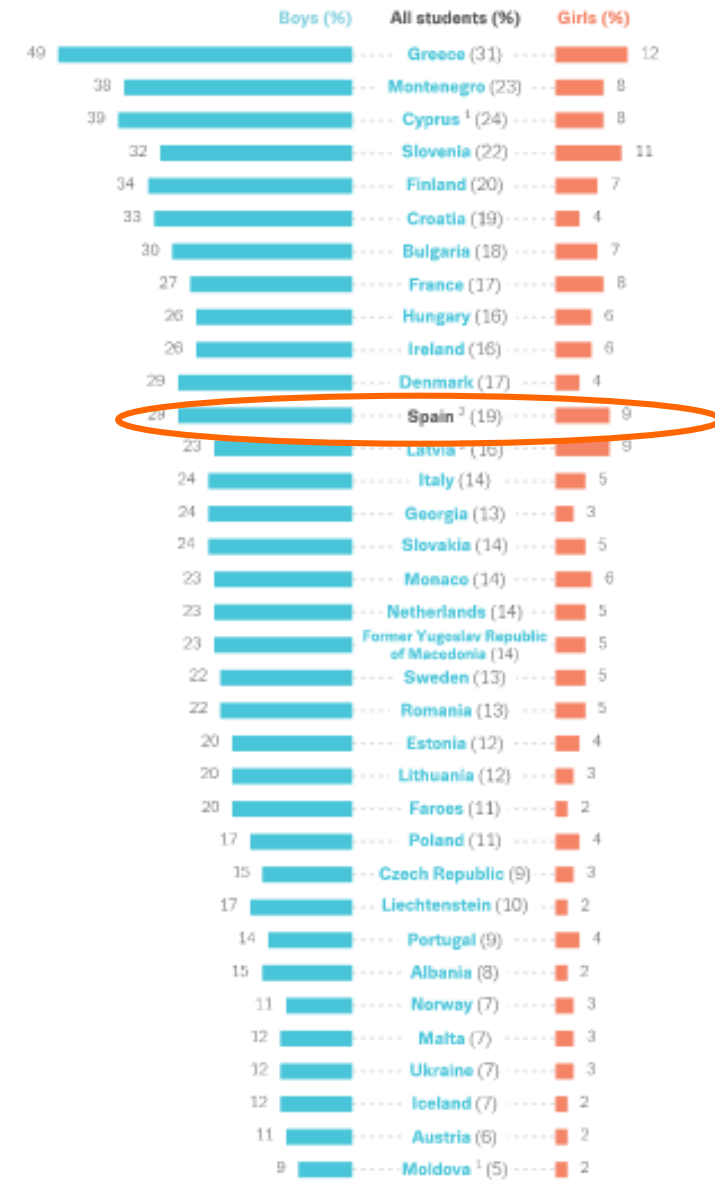
7% haberlo hecho  
frecuentemente.  
(2 o más veces al mes).







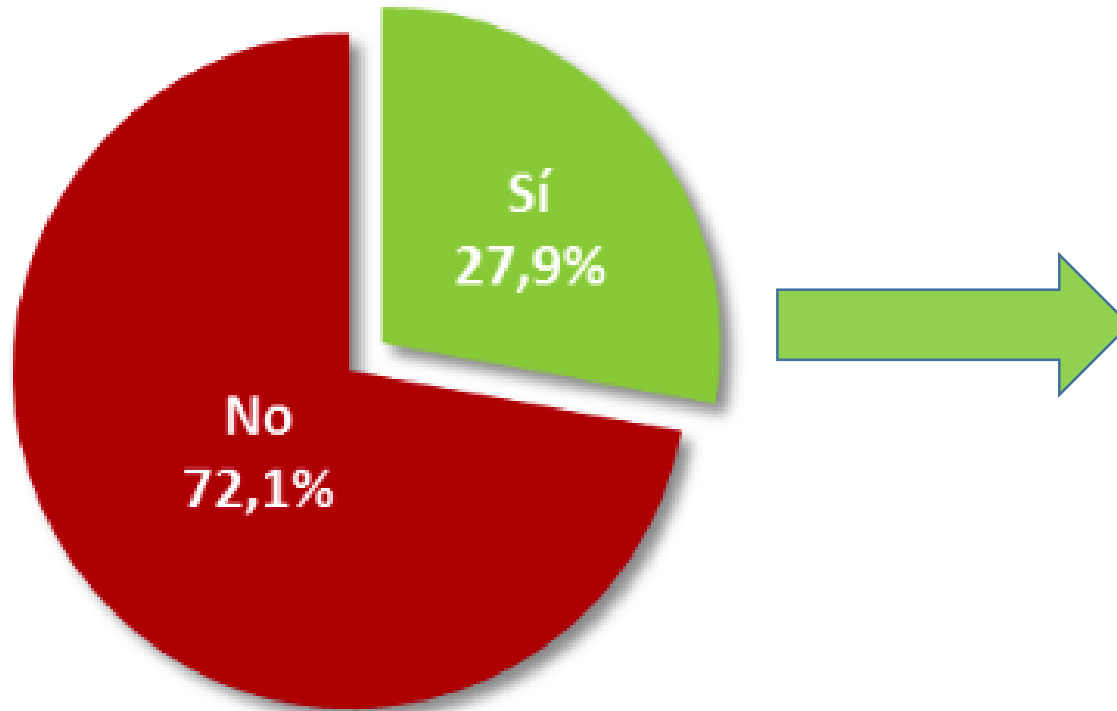
España  
 El 16% ha jugado a menos una vez  
 6% los ha hecho frecuentemente.



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

<sup>1</sup> Belgium (Flanders), Cyprus and Moldova: limited geographical coverage.  
<sup>2</sup> 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 <sup>(1)</sup>



de los jóvenes españoles  
de 15 a 17 años <sup>(2)</sup>

## 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 <sup>(3)</sup>



## 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

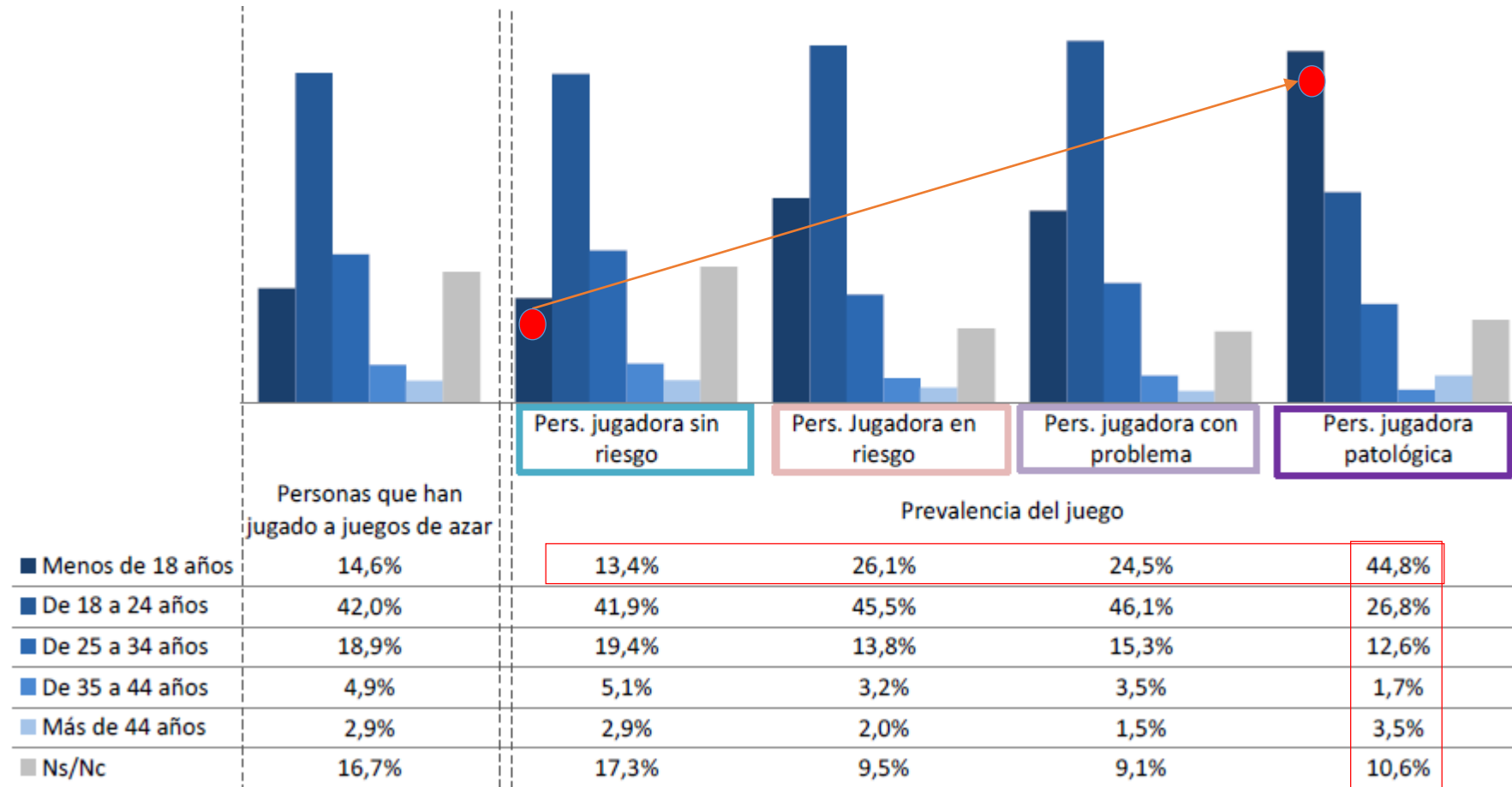
Míguez, M C. y Becoña, E (2015) ¿El consumo de cigarrillos y alcohol se relaciona con el consumo de cánnabis y el juego problema en adolescentes españoles?. *Adicciones*, [S.l.], v. 27, n. 1, p. 8-16, doi:<http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.189>.

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

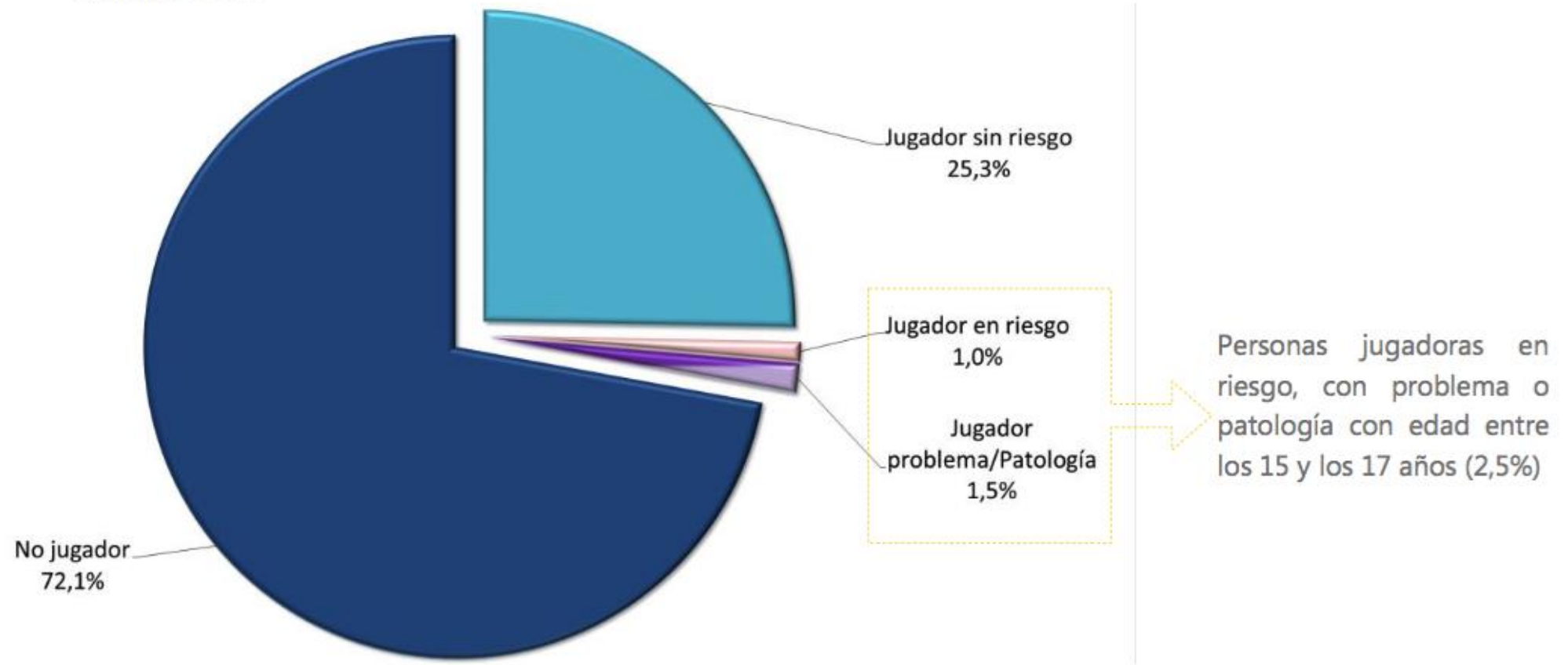
### Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ)

	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

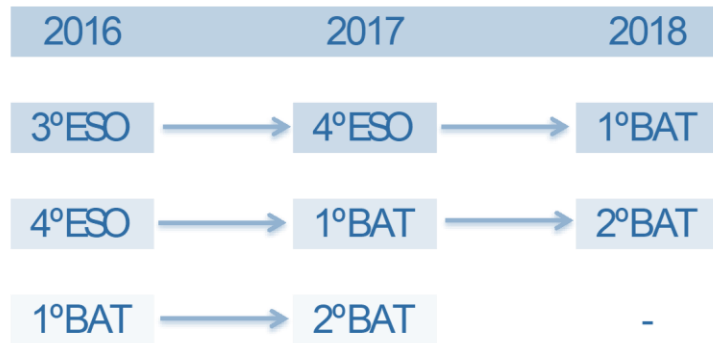


## Juego problemático

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



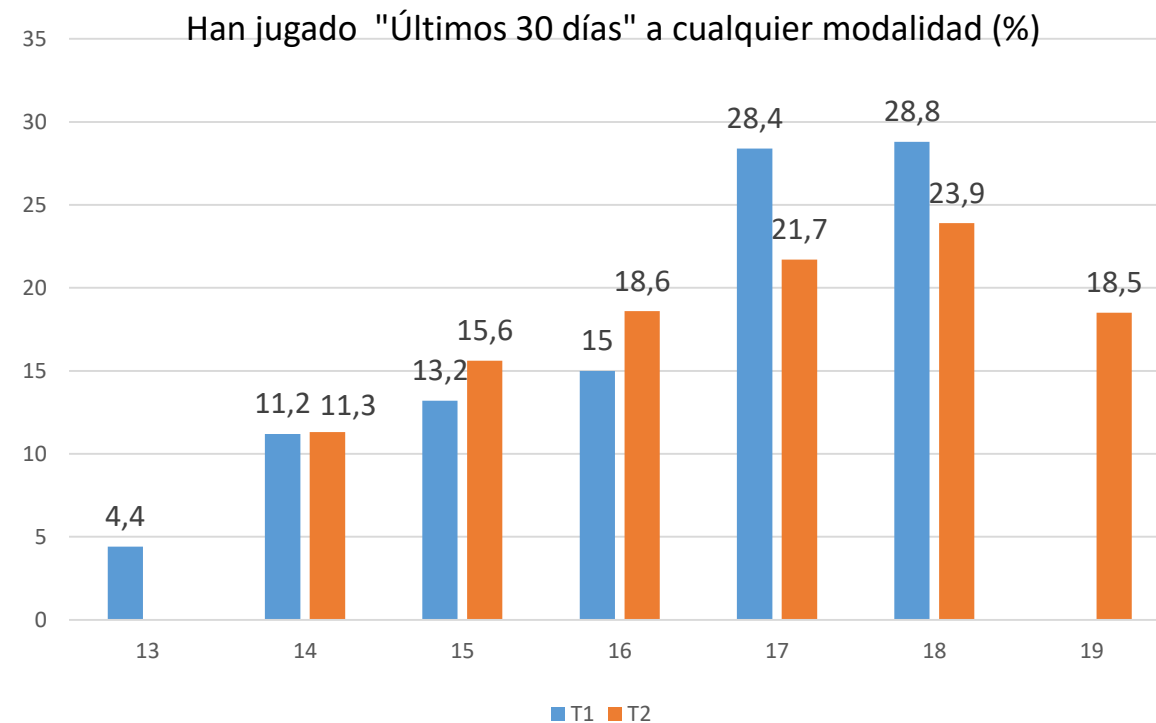
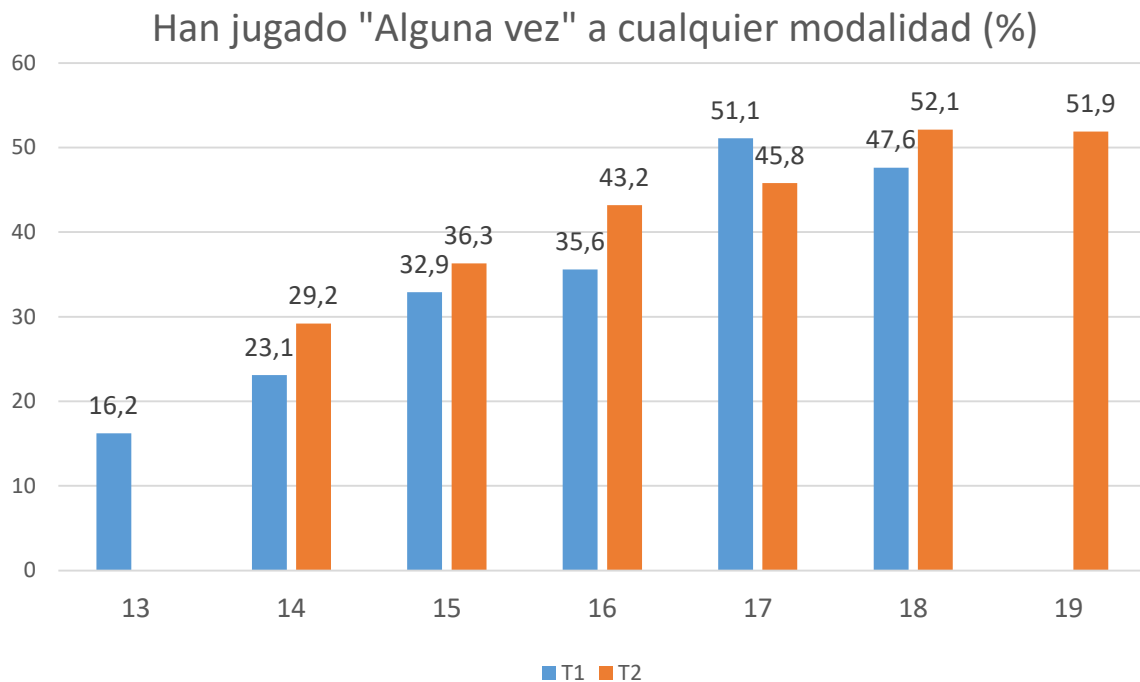
Fuente : Dirección General de Ordenación del Juego  
Población 15 – 17 años



Distribución de la edad en cada medición

Edad	T <sub>1</sub> 2016		T <sub>2</sub> 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
	<b>2703</b>	<b>100</b>	<b>2430</b>	<b>100</b>

## Frecuencia



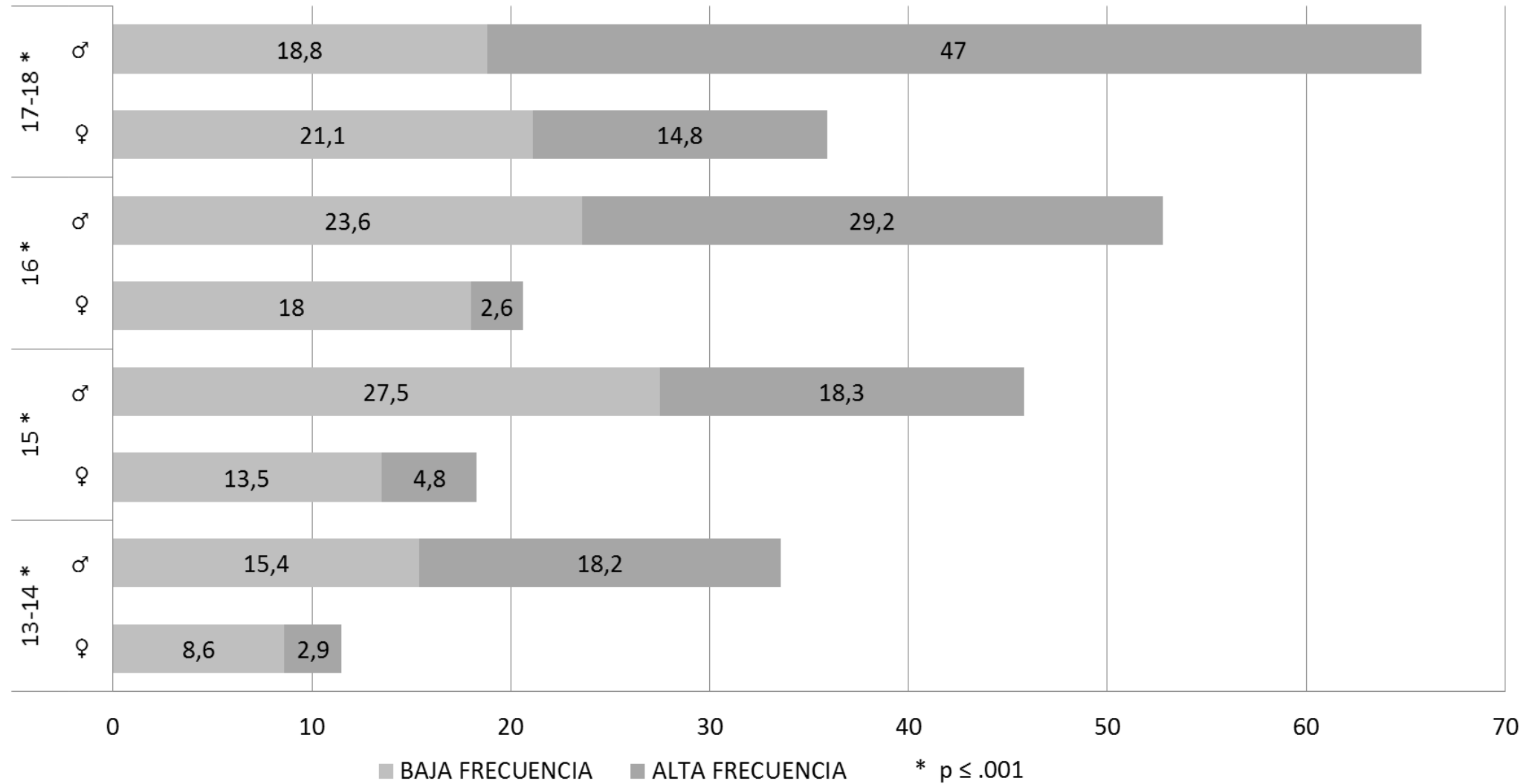
**Haber jugado alguna vez** a alguno de los cinco tipos de juego analizados.

2016..... 28,5%

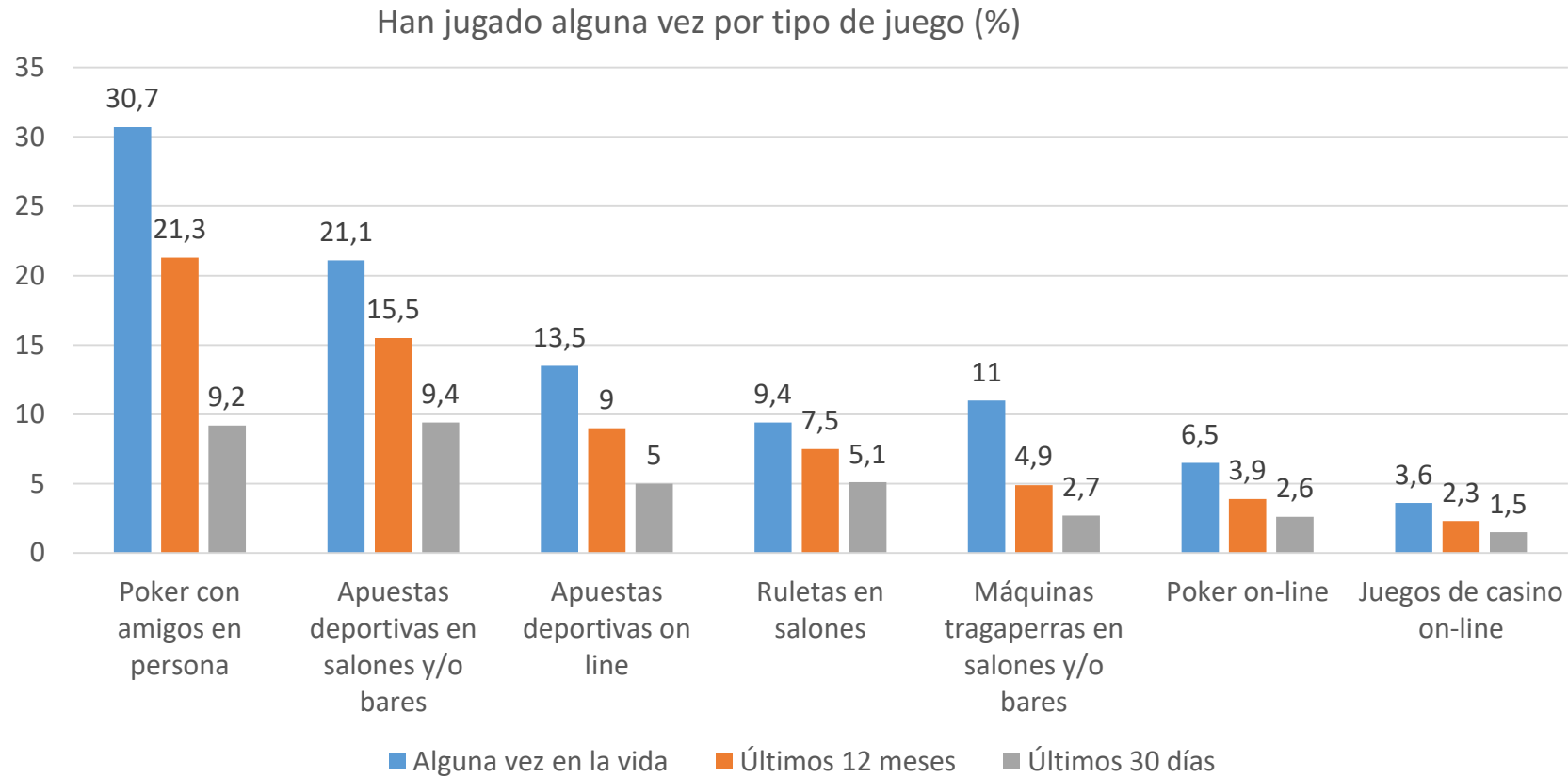
2017..... 42,1%

## Frecuencia

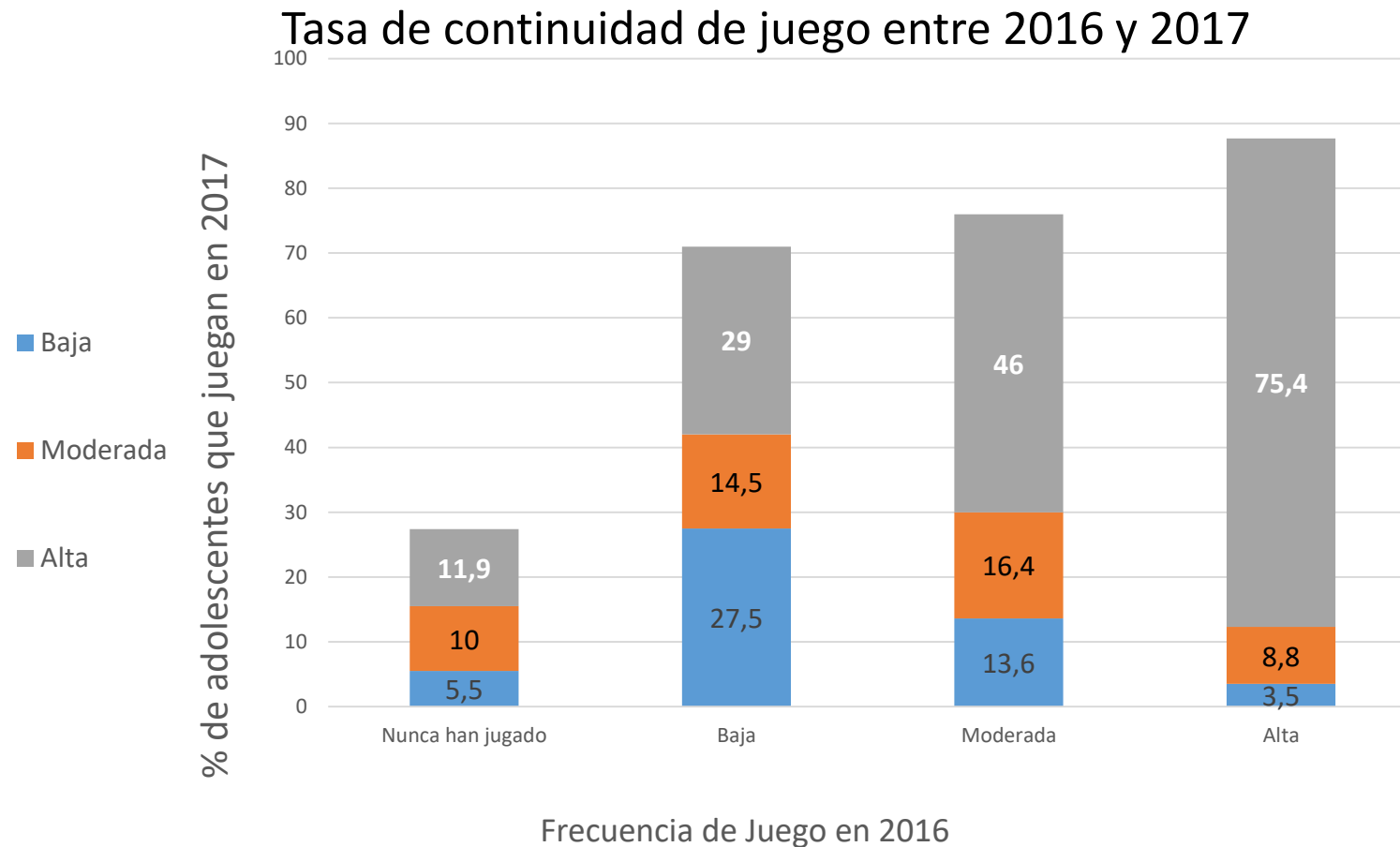
Figura 1. Porcentaje de frecuencia de juego (alta vs. baja frecuencia) según sexo y edad



# Frecuencia por tipo de juego



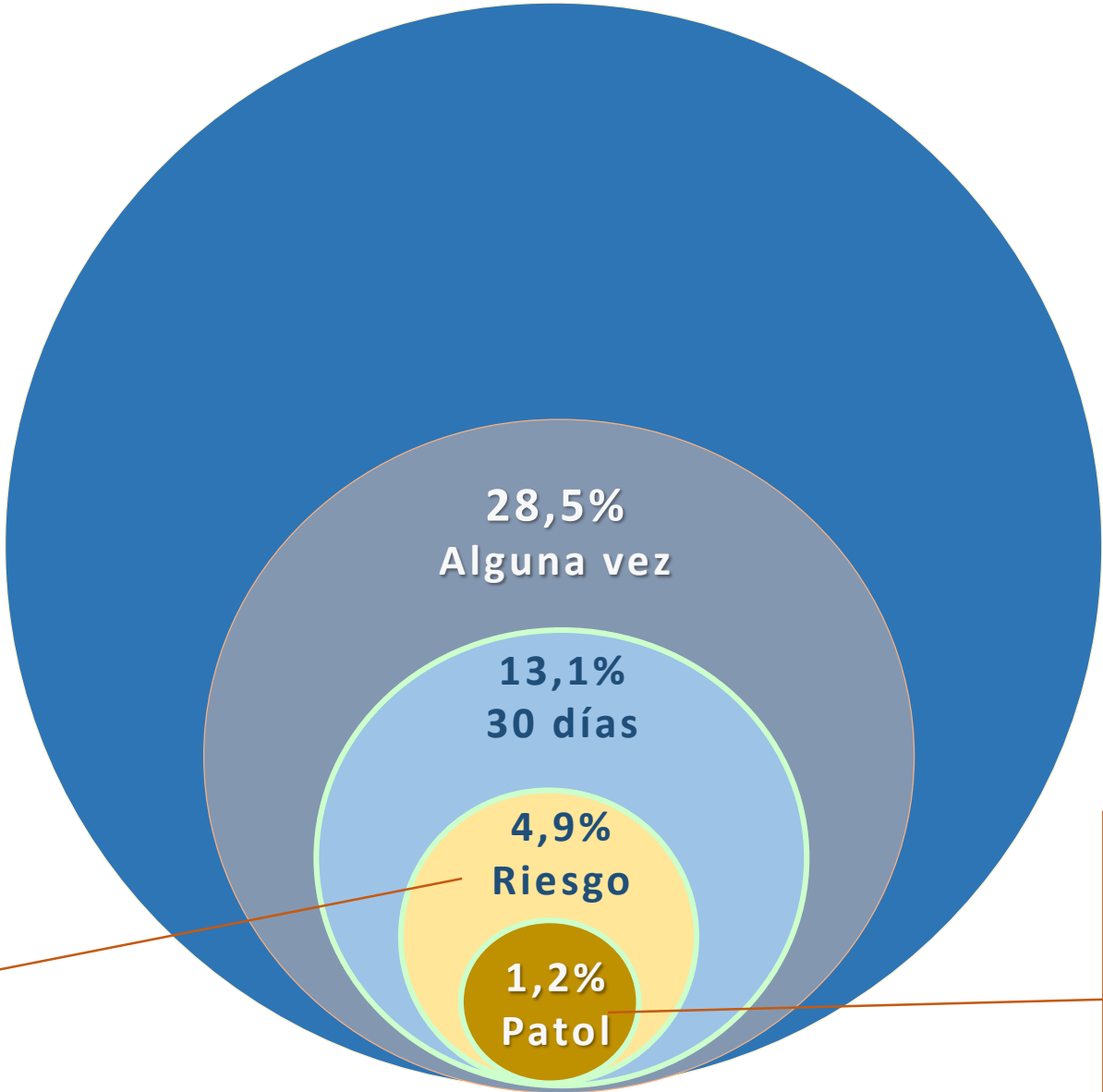
## Tasa de continuidad



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.

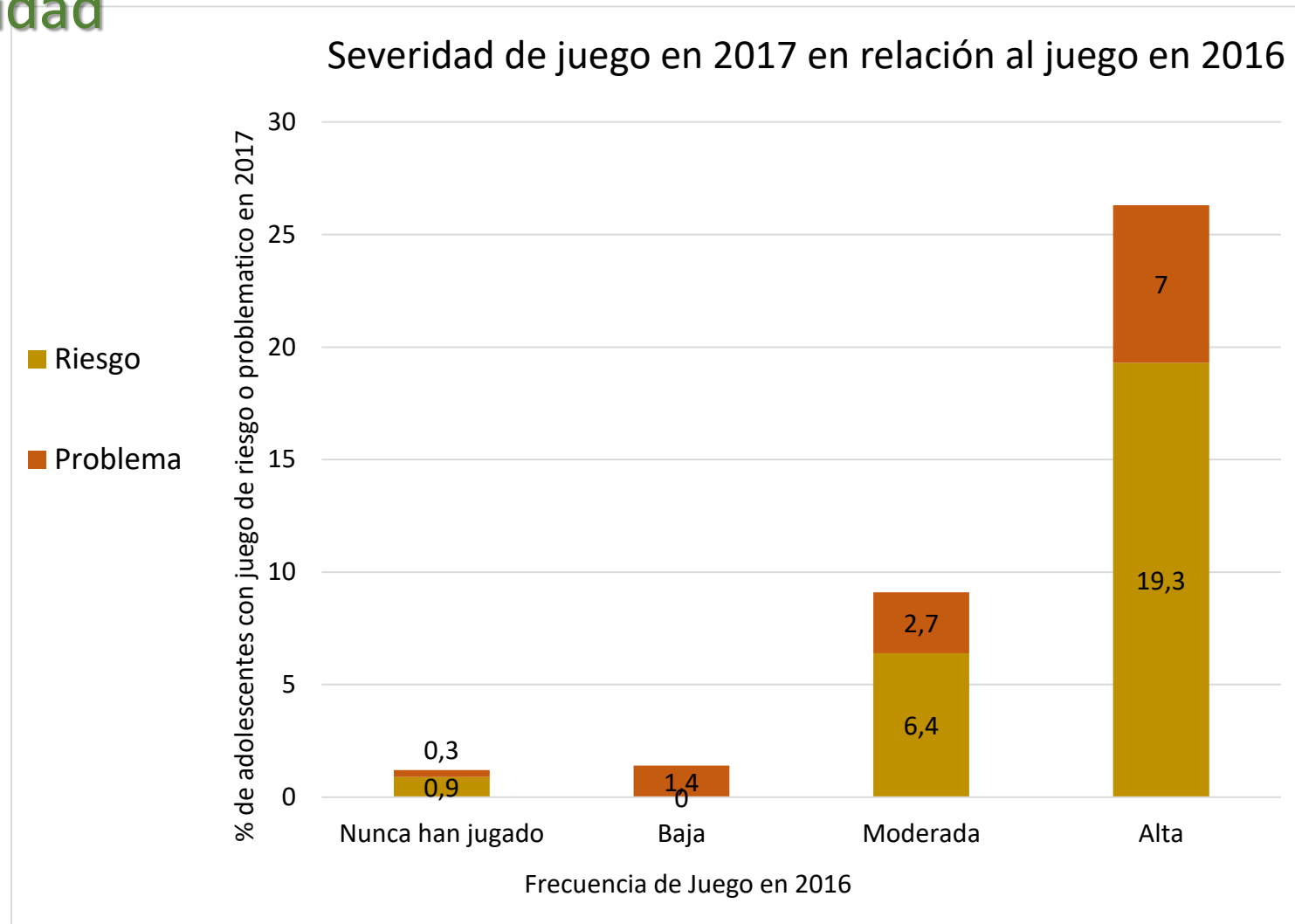




**El 17,2% de los que han jugado alguna vez.**

**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

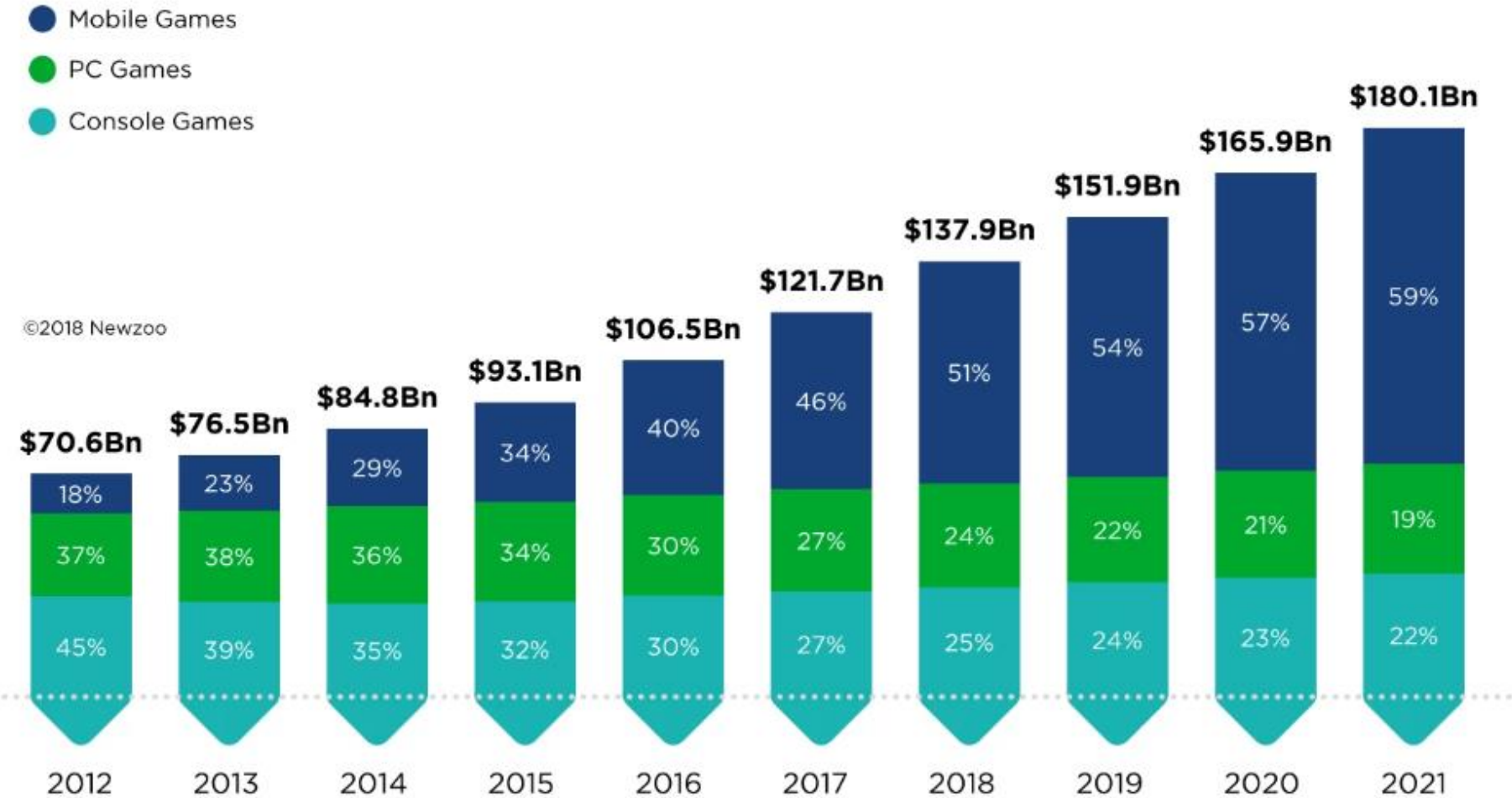
### El sector de los videojuegos, el de mayor facturación

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



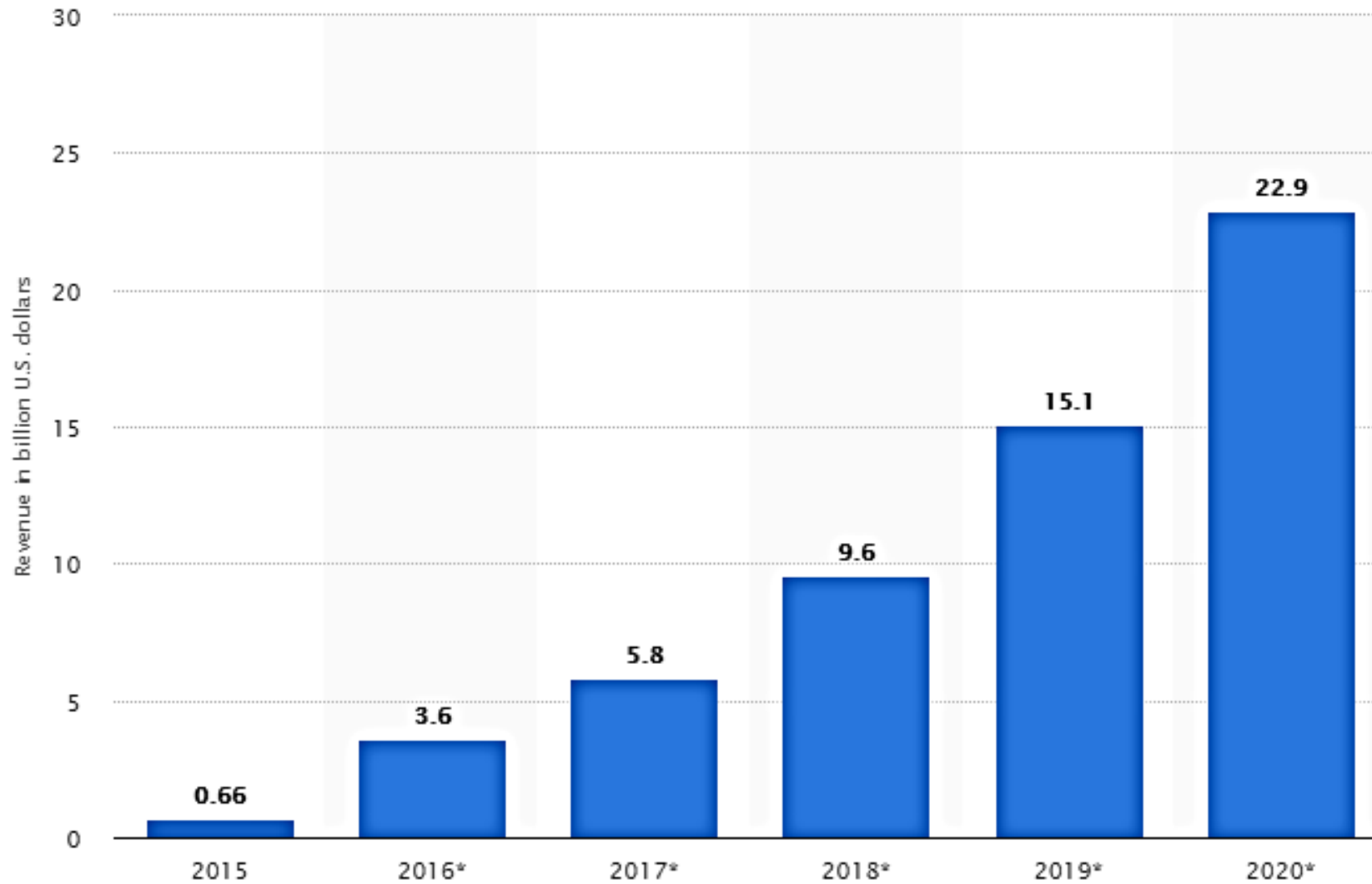
El mercado global del videojuego x 2,5 en una década.

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







## 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)

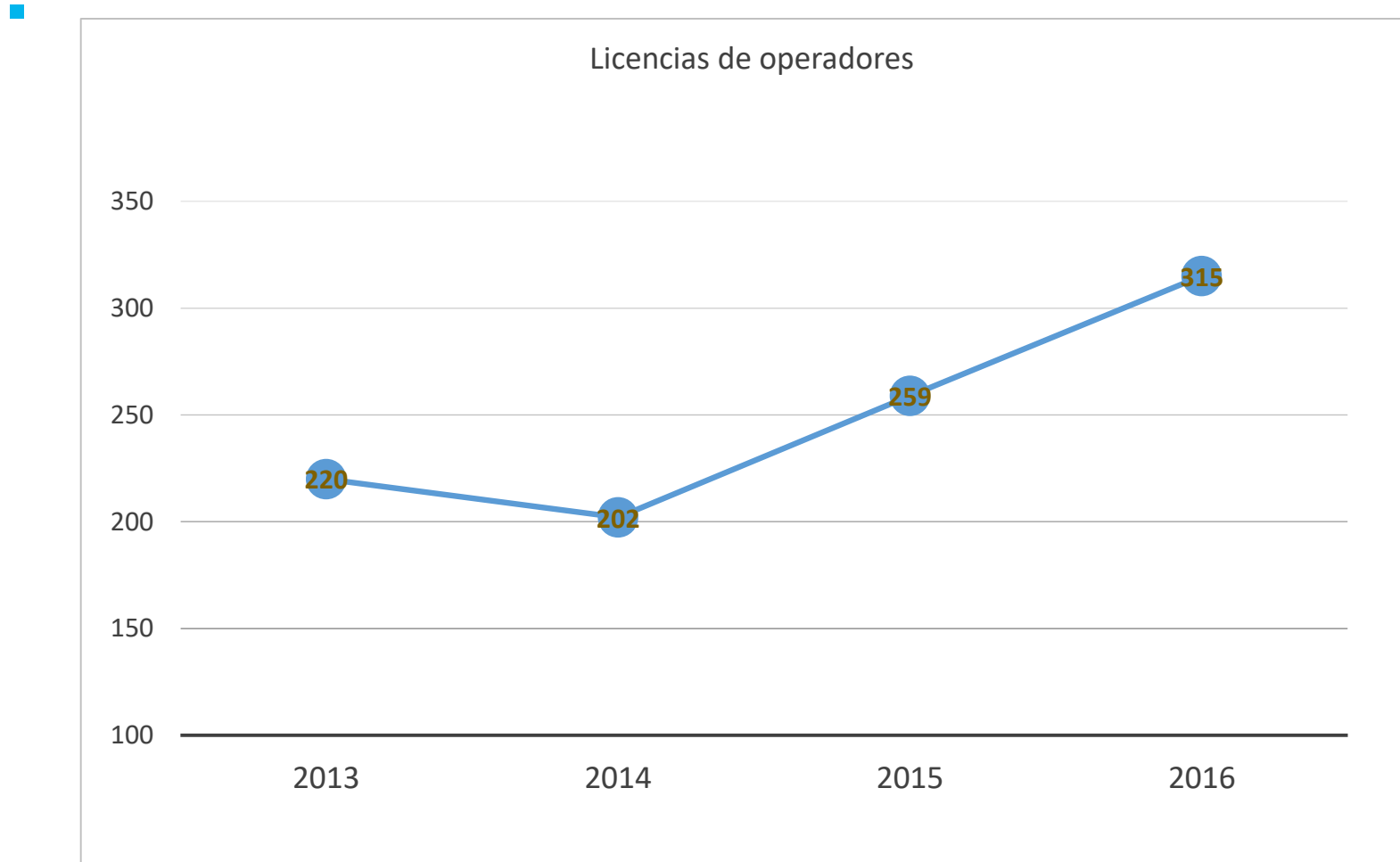
En España 15 millones de personas juegan a videojuegos (56% hombres).

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-.

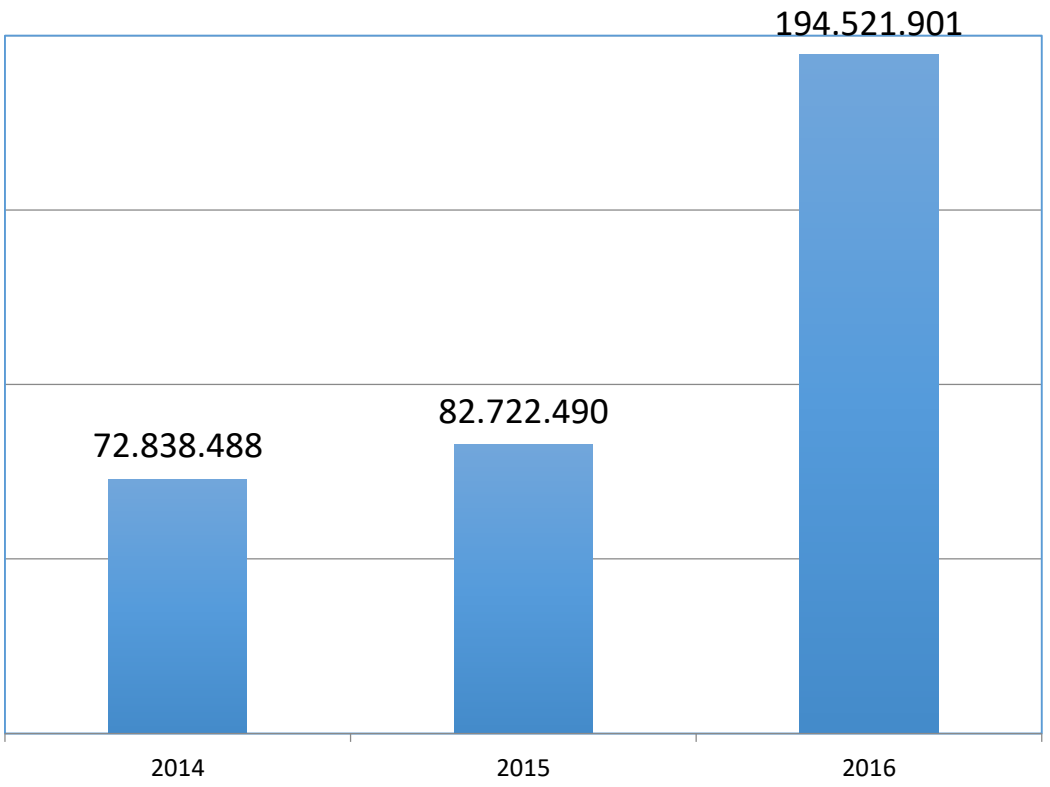


**APUESTAS**

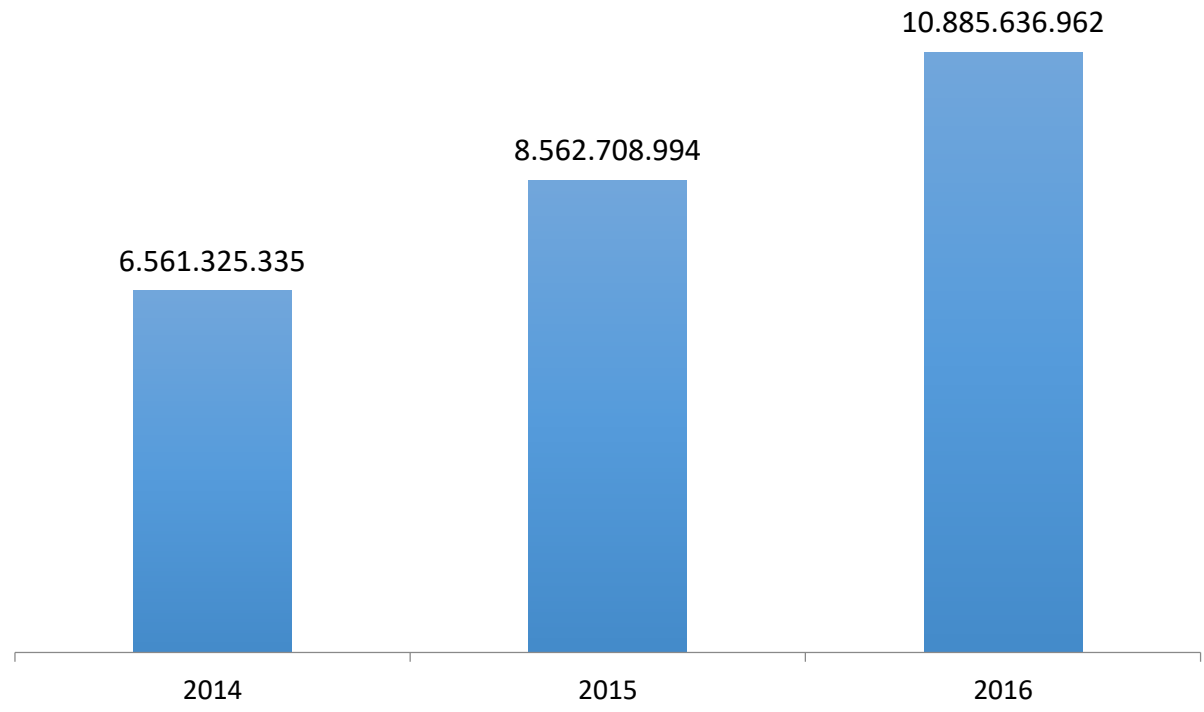
El volumen de negocio total del juego de azar en España se sitúa por encima de los **35.000 millones** de euros anuales.



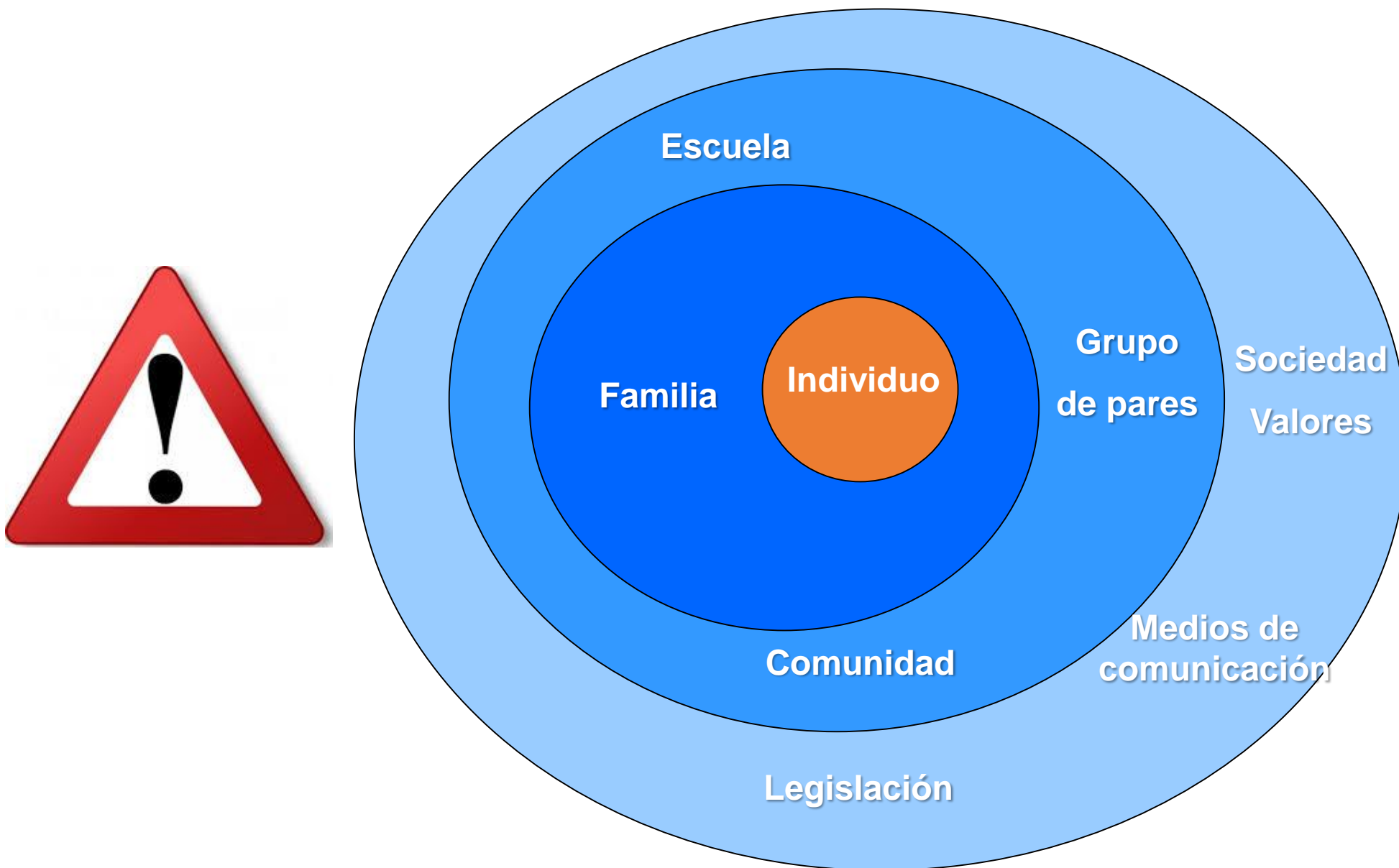
Juego on-line  
Inversión Publicitaria



Facturación.



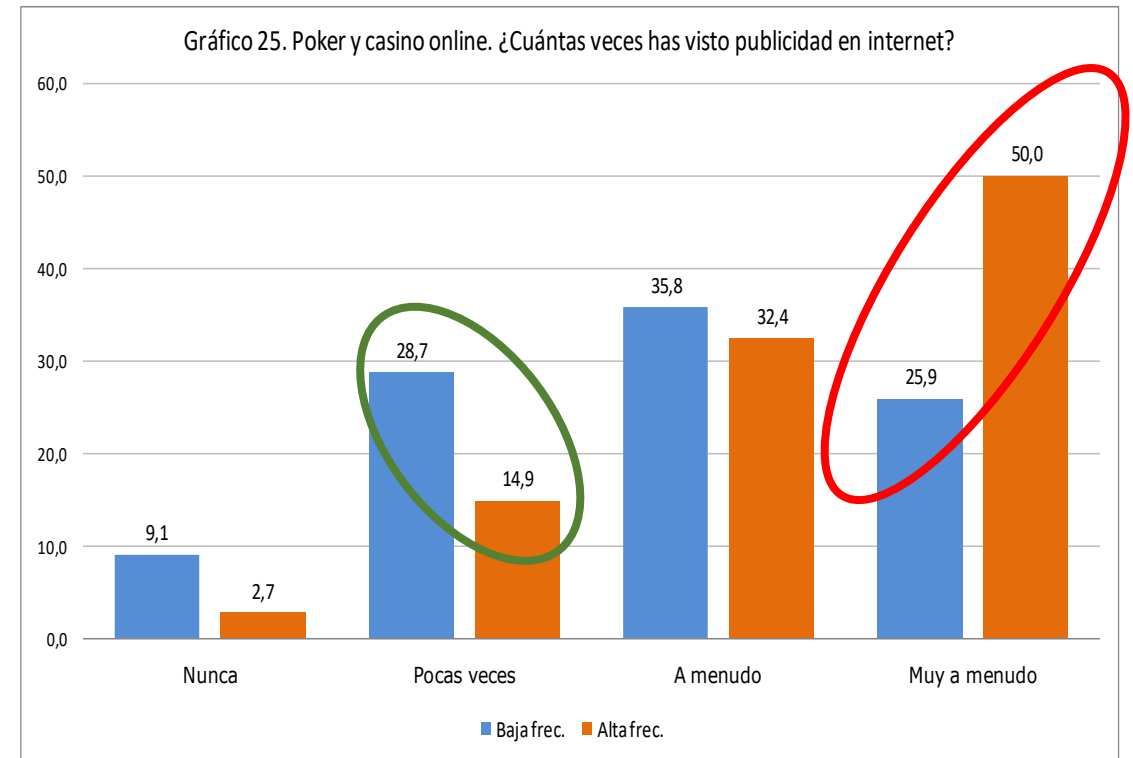
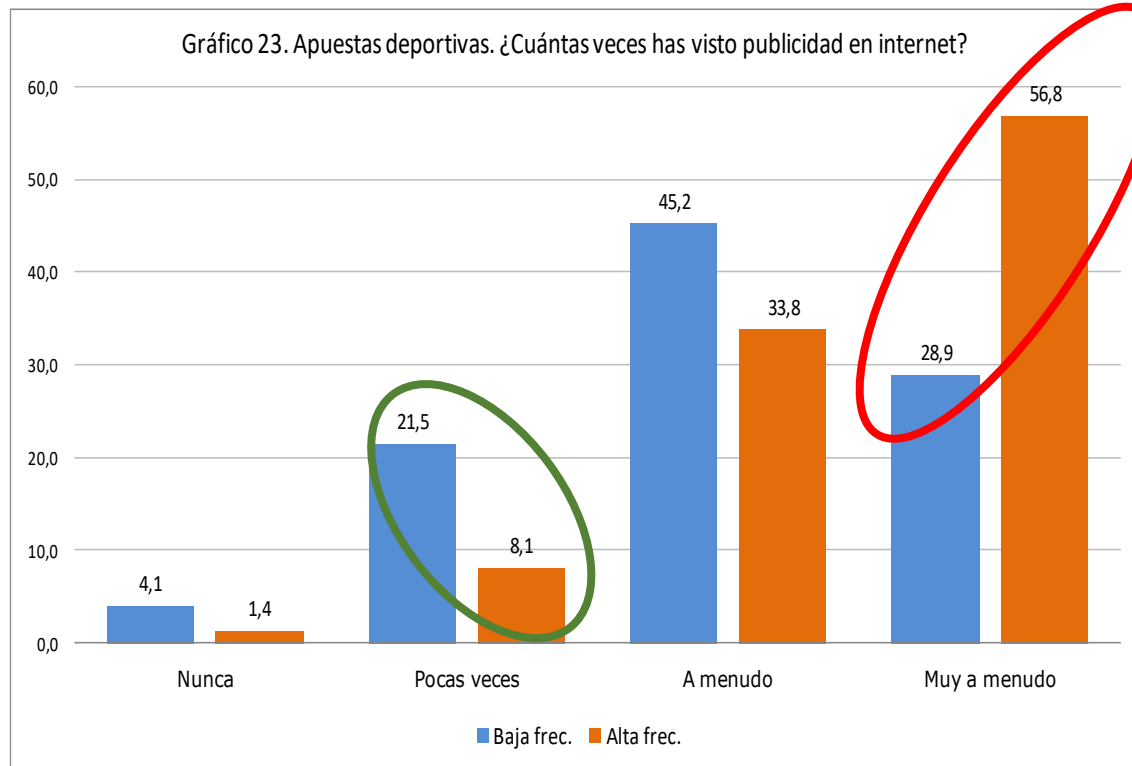
Como cualquier conducta potencialmente problemática, el inicio y mantenimiento de la conducta de juego de apuestas es un fenómeno multifactorial, que responde a la presencia e interacción de diferentes factores.



# Factores de riesgo Macrosociales



# Entorno Social Extenso. Exposición a Publicidad



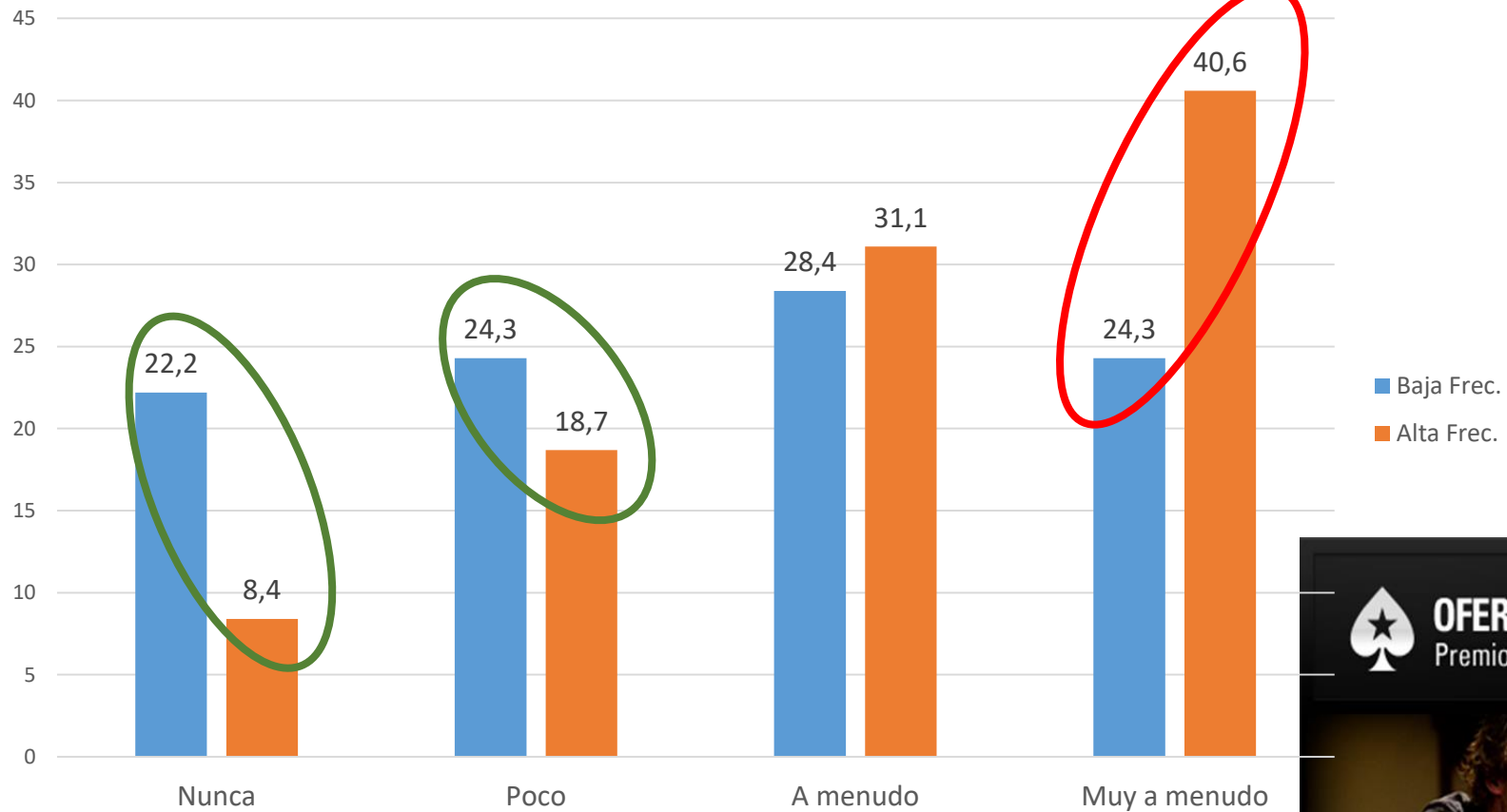
**Ver POCA publicidad es más frecuente entre los adolescentes que juegan con BAJA frecuencia**

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

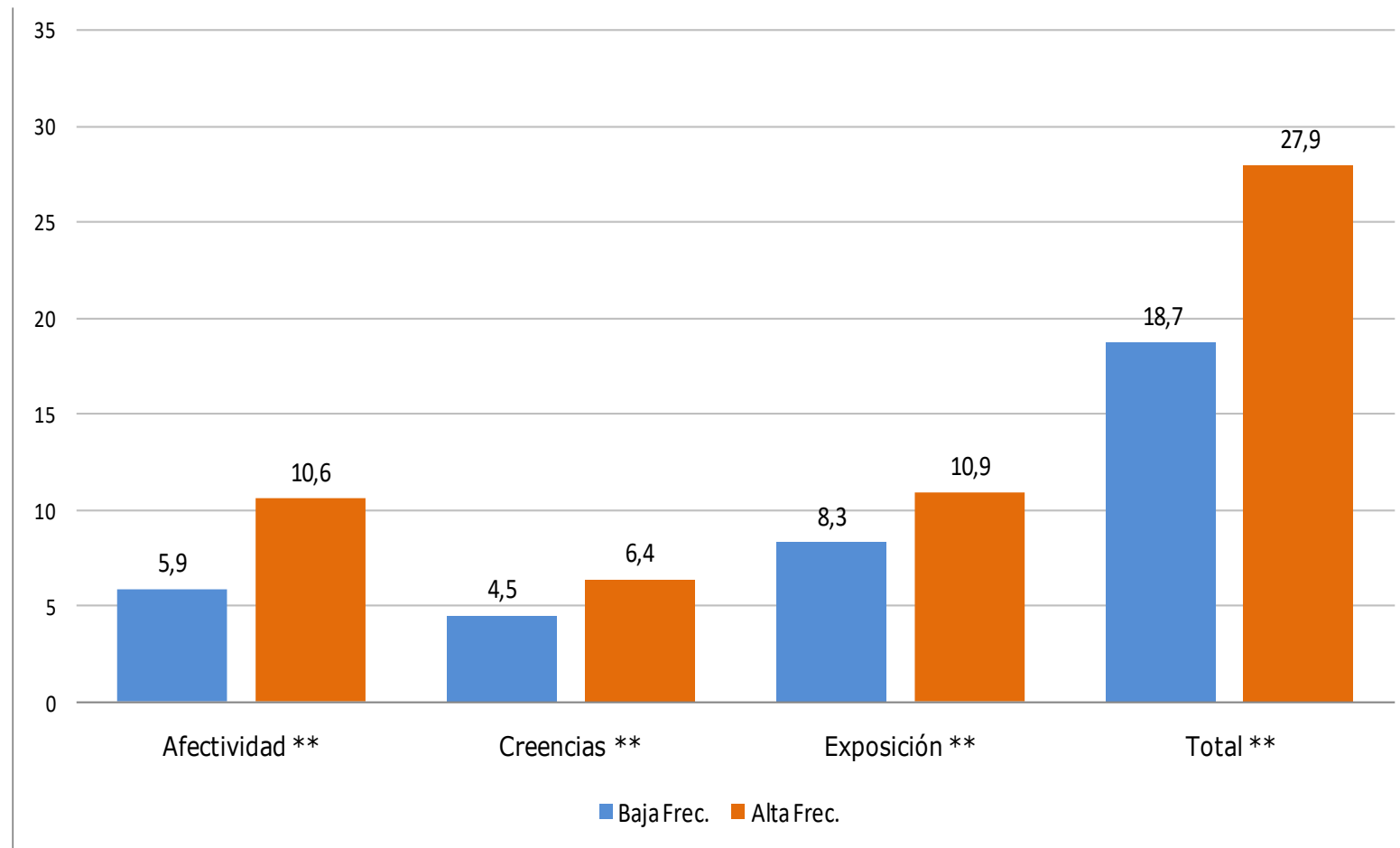


# Entorno Social Extenso. Exposición a Publicidad

¿Cuántas veces has visto famosos anunciando juegos de apuestas?

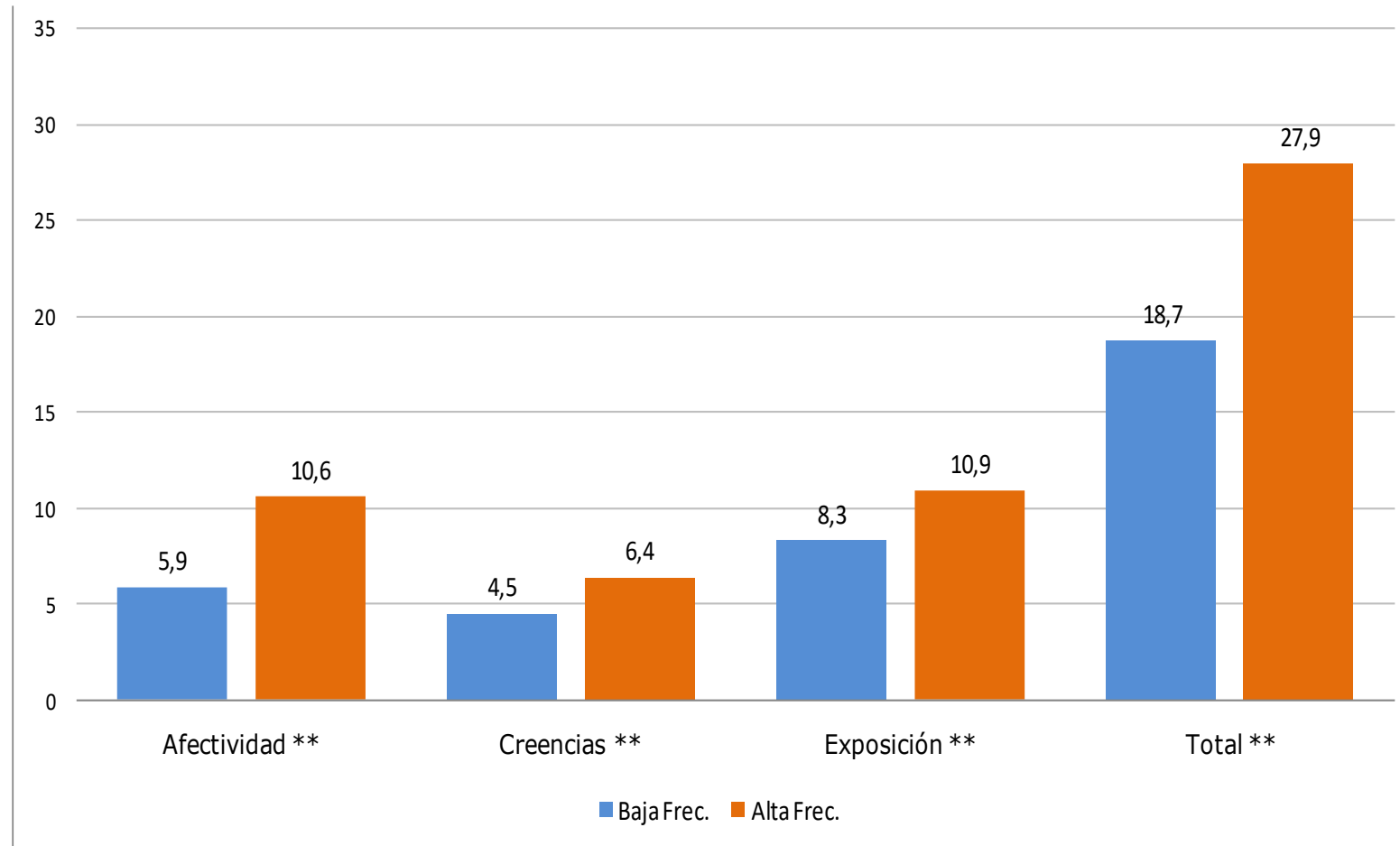


# Entorno Social Extenso. Actitud a Publicidad



**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>

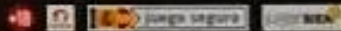




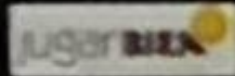
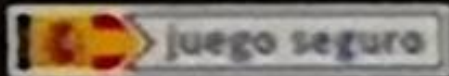
CASINO

**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](http://www.casino777.es)

**JUEGA CON RESPONSABILIDAD**

# Factores de riesgo

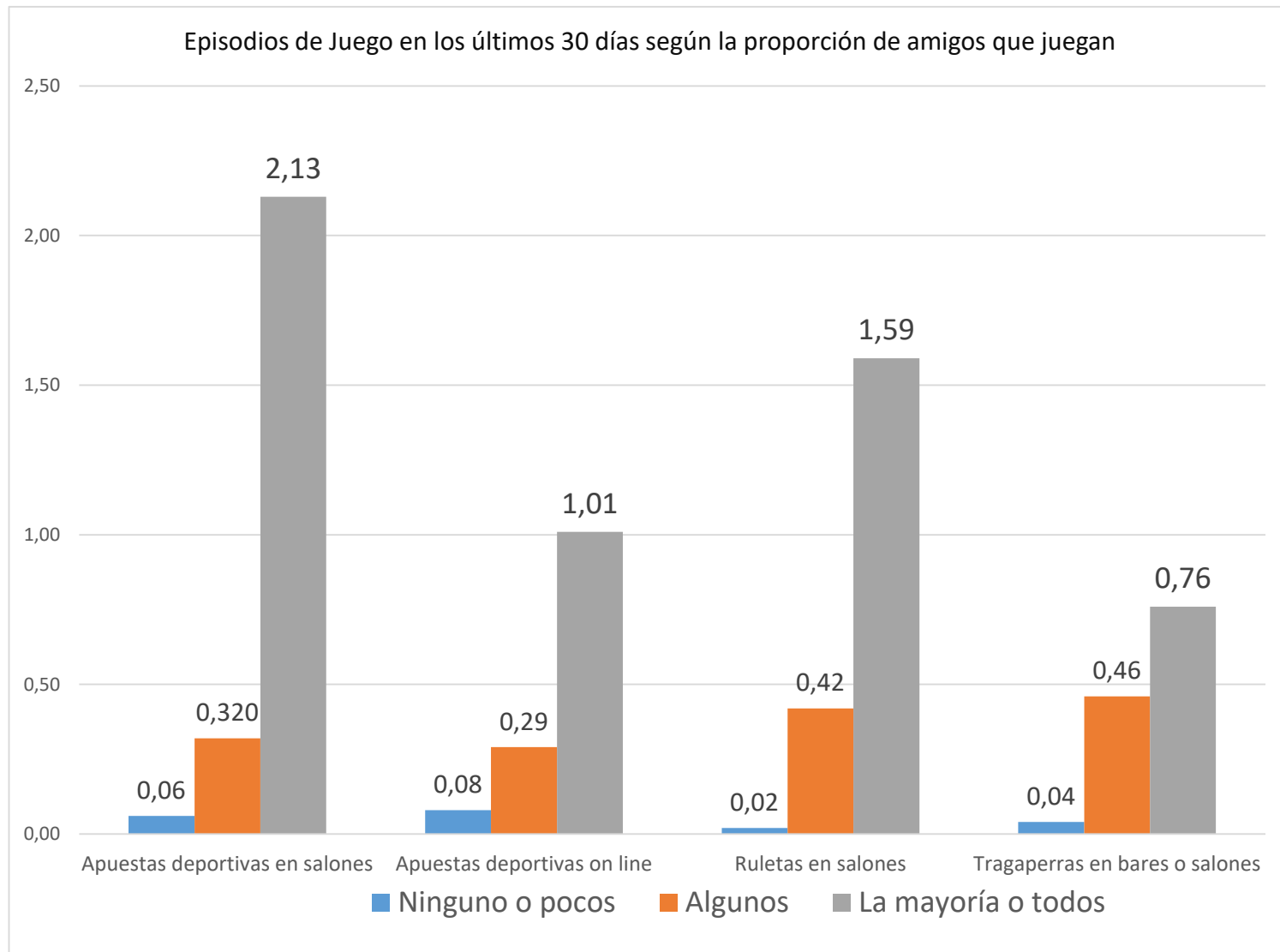
## Microsociales







# Entorno Social Íntimo. Presión de grupo

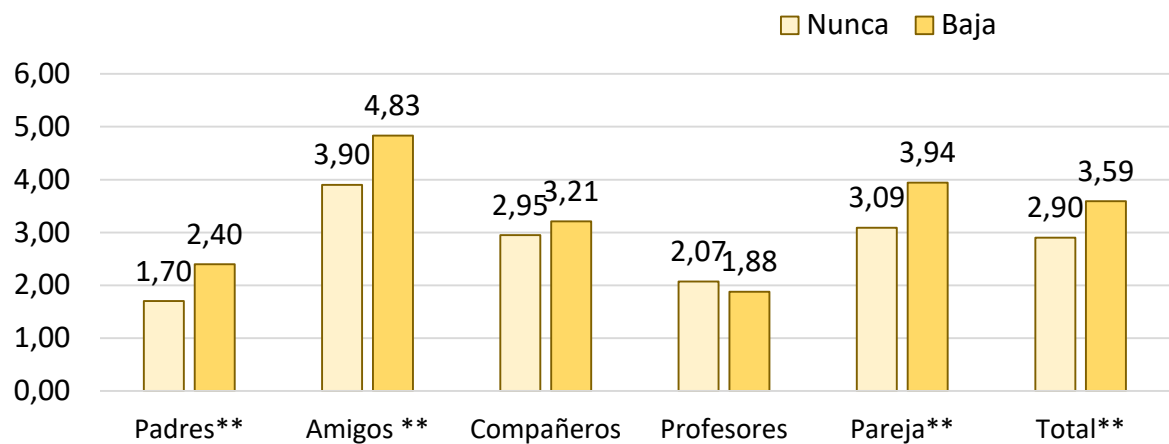


El incremento del número de amigos que apuestan se relaciona con la frecuencia de juego en los últimos 30 días.

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

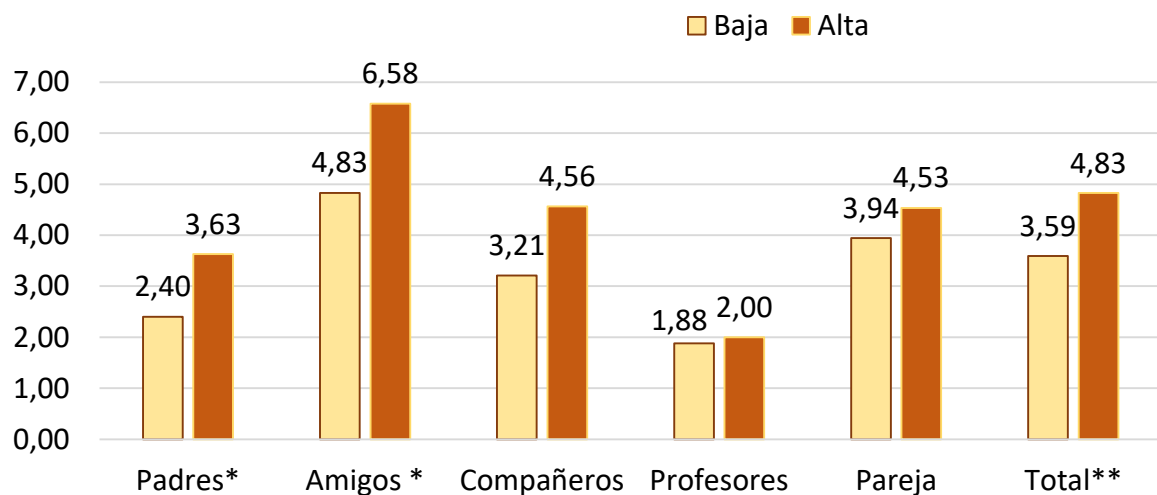


# Entorno Social Íntimo. Norma subjetiva



**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!!**



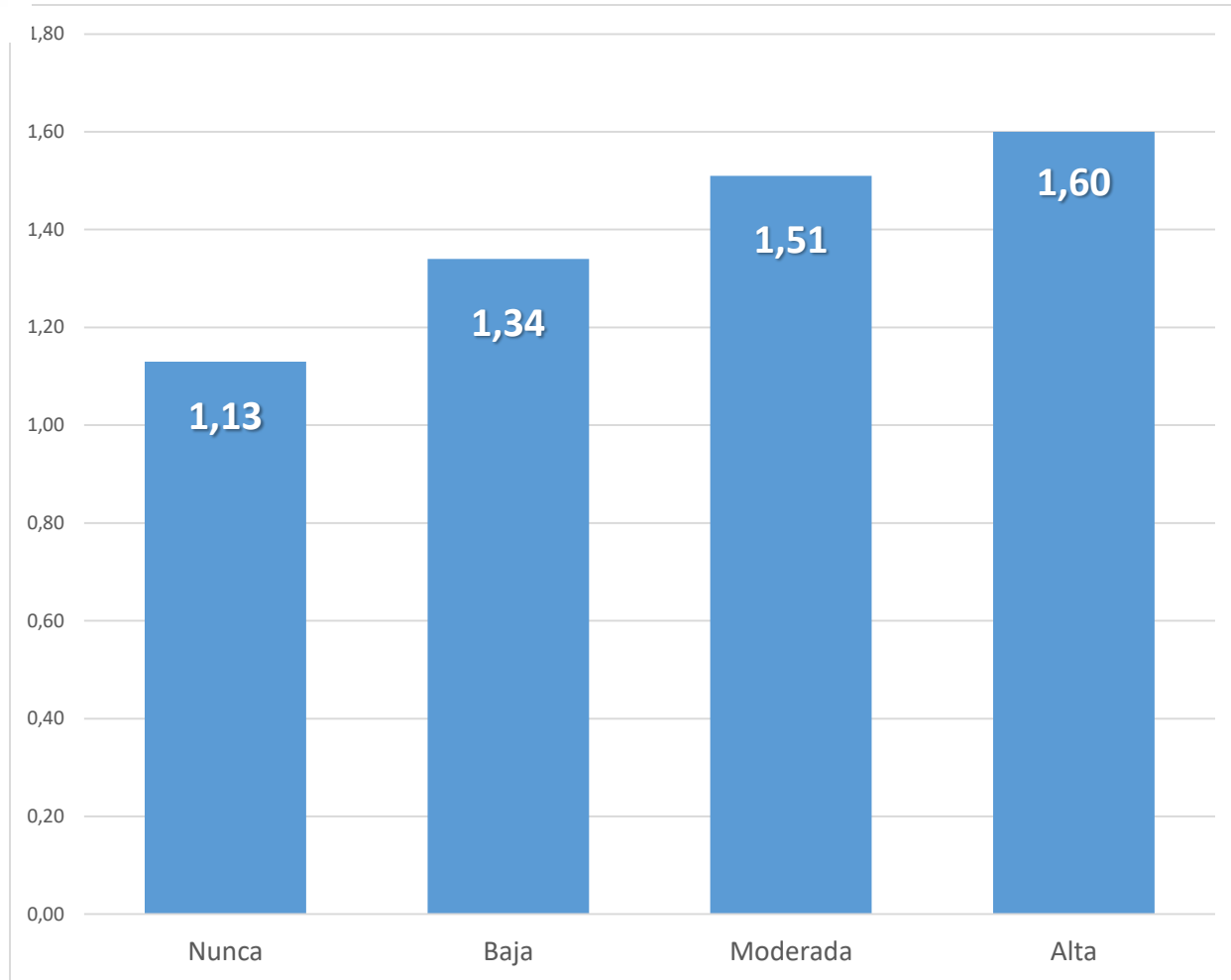
**Voy a imitar a papá!!**

**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.

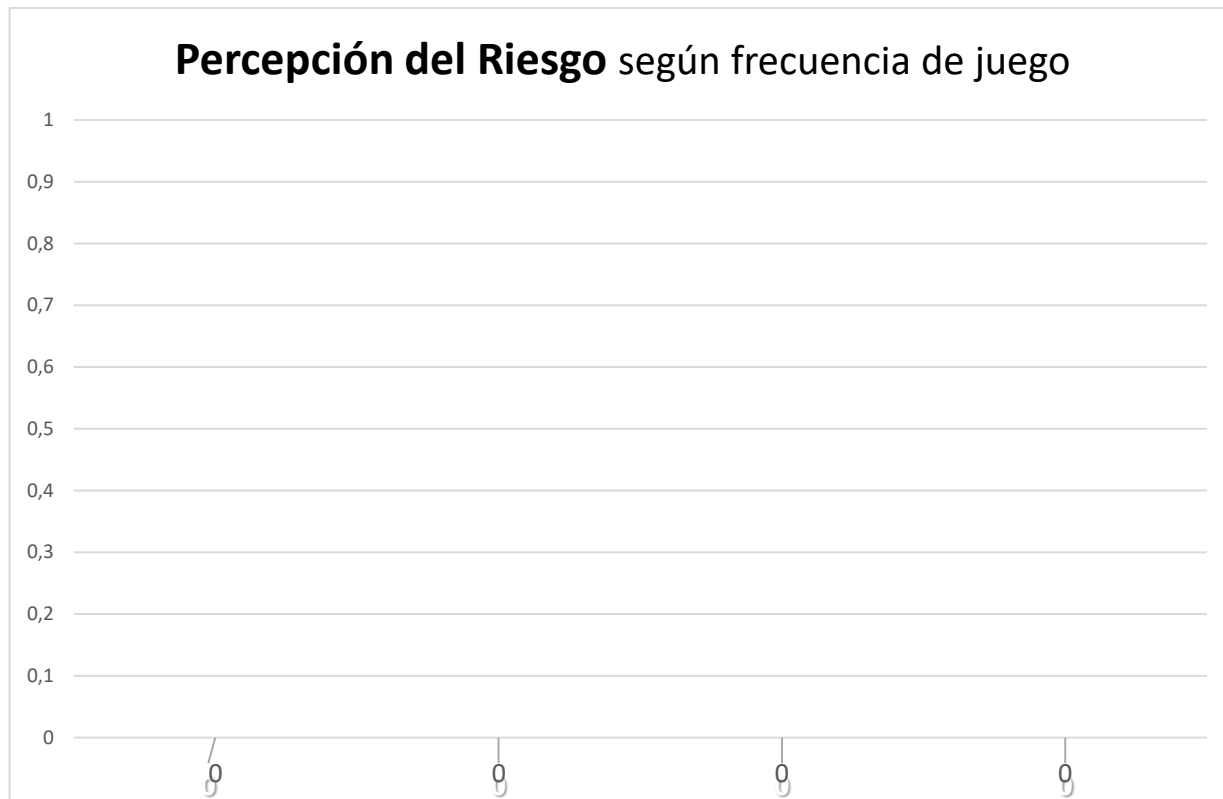


Tabla 3. Contraste de las puntuaciones medias en la escala de Percepción del Riesgo media en 2016 entre las categorías de frecuencia en 2017

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

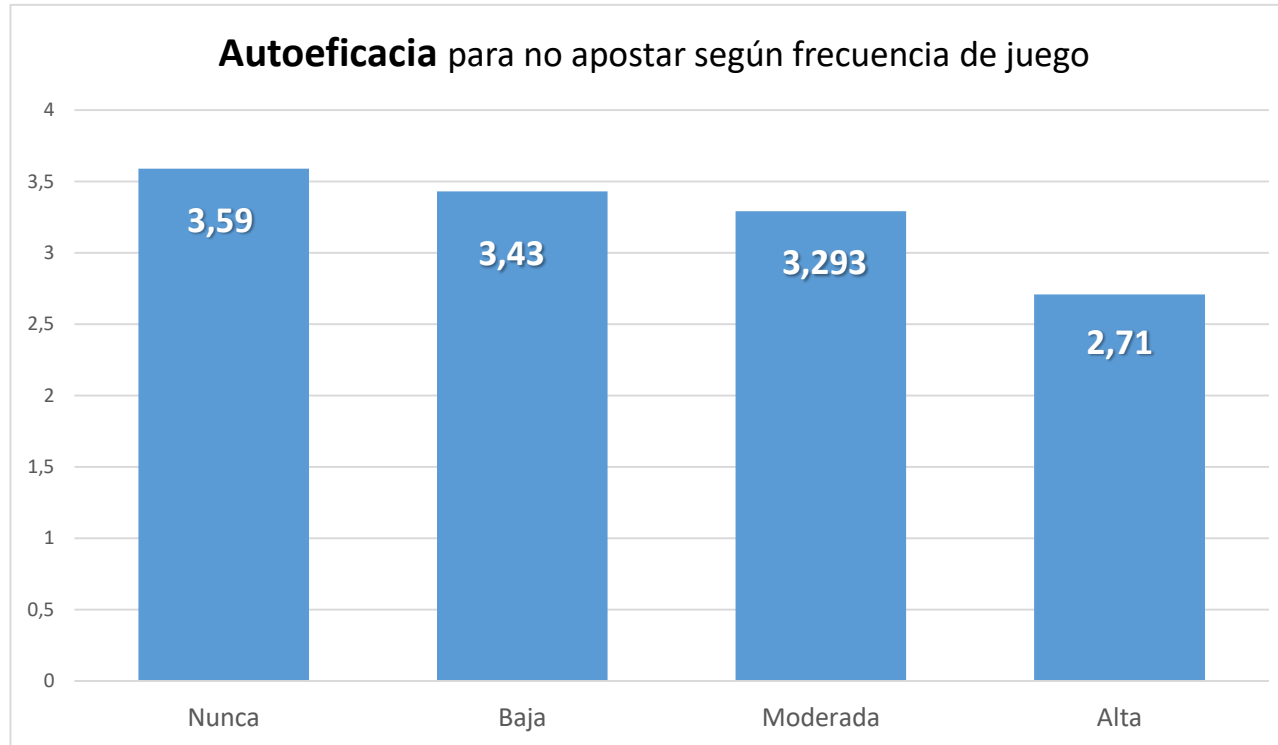


Tabla 4. Contraste de las puntuaciones medias en la escala de *Autoeficacia para no apostar* medida en 2016 entre las categorías de frecuencia de juego en 2017.

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”

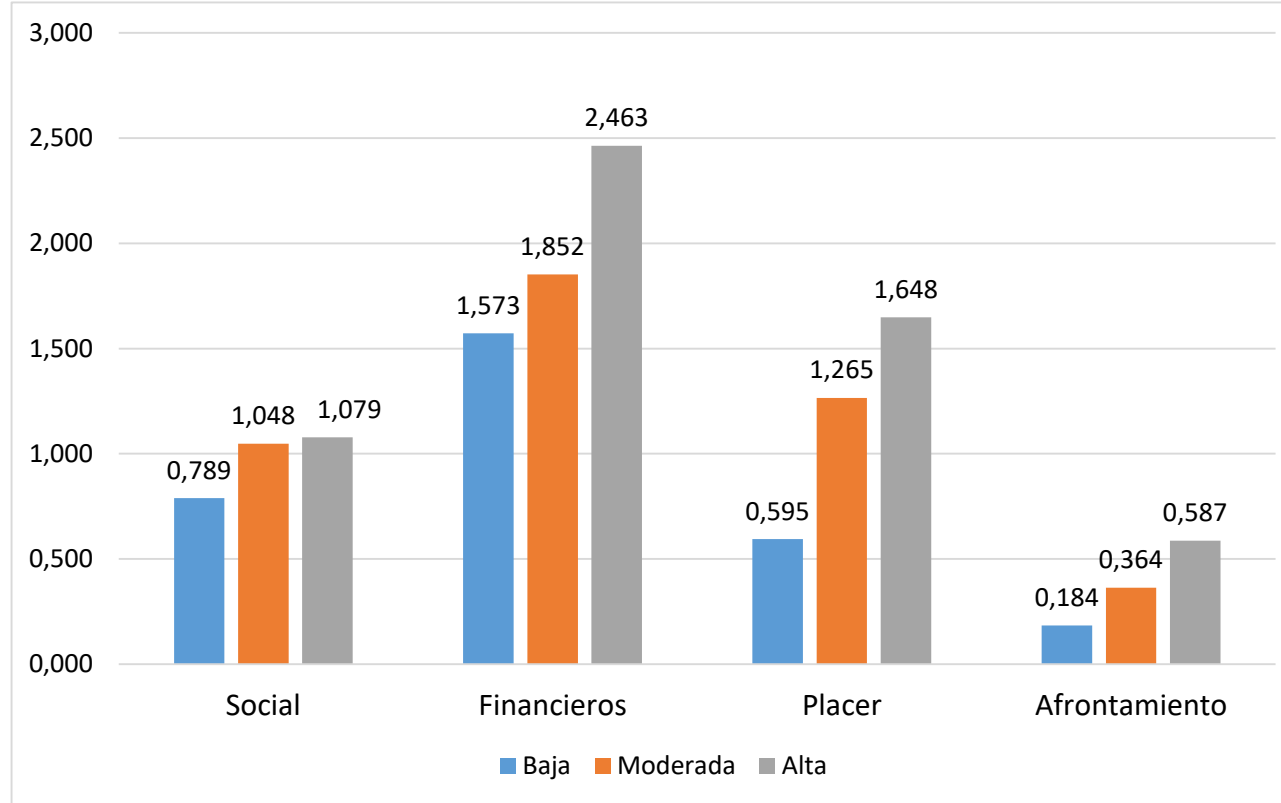
T<sub>2</sub> A mayor Autoeficacia para no apostar menor frecuencia de juego

T<sub>1</sub> → T<sub>2</sub>. Una mayor Autoeficacia en T1 está relacionada con menor frecuencia de juego en T<sub>2</sub>





# 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)

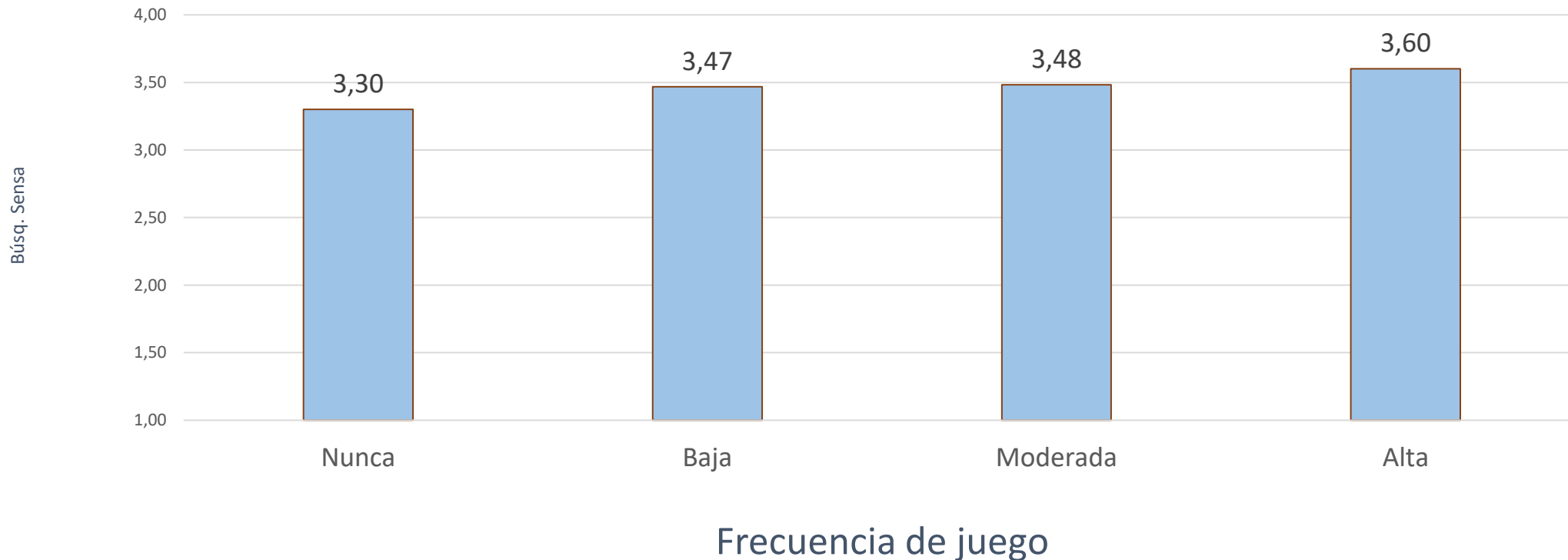
**“Financiero”**. el juego es útil para ganar dinero (x1,5)

**“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



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<sup>a</sup>, Annie Goulet<sup>a</sup> & Frank Vitaro<sup>b</sup>

<sup>a</sup> École de Psychologie, Université Laval, Québec, Canada

<sup>b</sup> École de Psycho-éducation, Université de Montréal, Montréal, Canada

Published online: 22 Nov 2012.

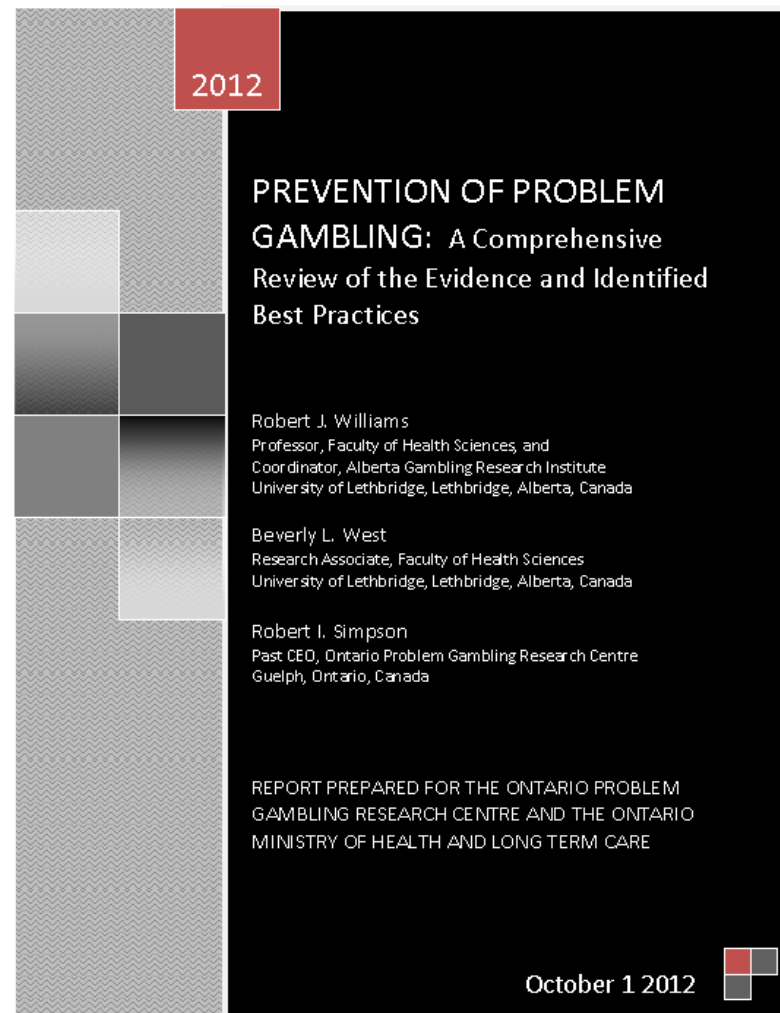
J Gambl Stud (2012) 33:301–325  
DOI 10.1007/s10899-012-9641-7



REVIEW PAPER

## Systematic Review of Empirically Evaluated School-Based Gambling Education Programs

Brittany Keen<sup>1</sup>  · Alex Blaszczynski<sup>1</sup> · Fadi Anjou<sup>1</sup>



2012

### PREVENTION OF PROBLEM GAMBLING: A Comprehensive Review of the Evidence and Identified Best Practices

Robert J. Williams  
Professor, Faculty of Health Sciences, and  
Coordinator, Alberta Gambling Research Institute  
University of Lethbridge, Lethbridge, Alberta, Canada

Beverly L. West  
Research Associate, Faculty of Health Sciences  
University of Lethbridge, Lethbridge, Alberta, Canada

Robert I. Simpson  
Past CEO, Ontario Problem Gambling Research Centre  
Guelph, Ontario, Canada

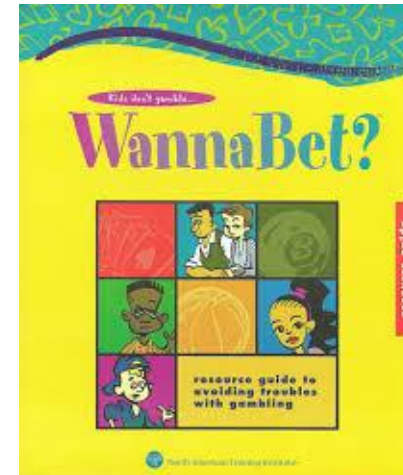
REPORT PREPARED FOR THE ONTARIO PROBLEM GAMBLING RESEARCH CENTRE AND THE ONTARIO MINISTRY OF HEALTH AND LONG TERM CARE

October 1 2012



## 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

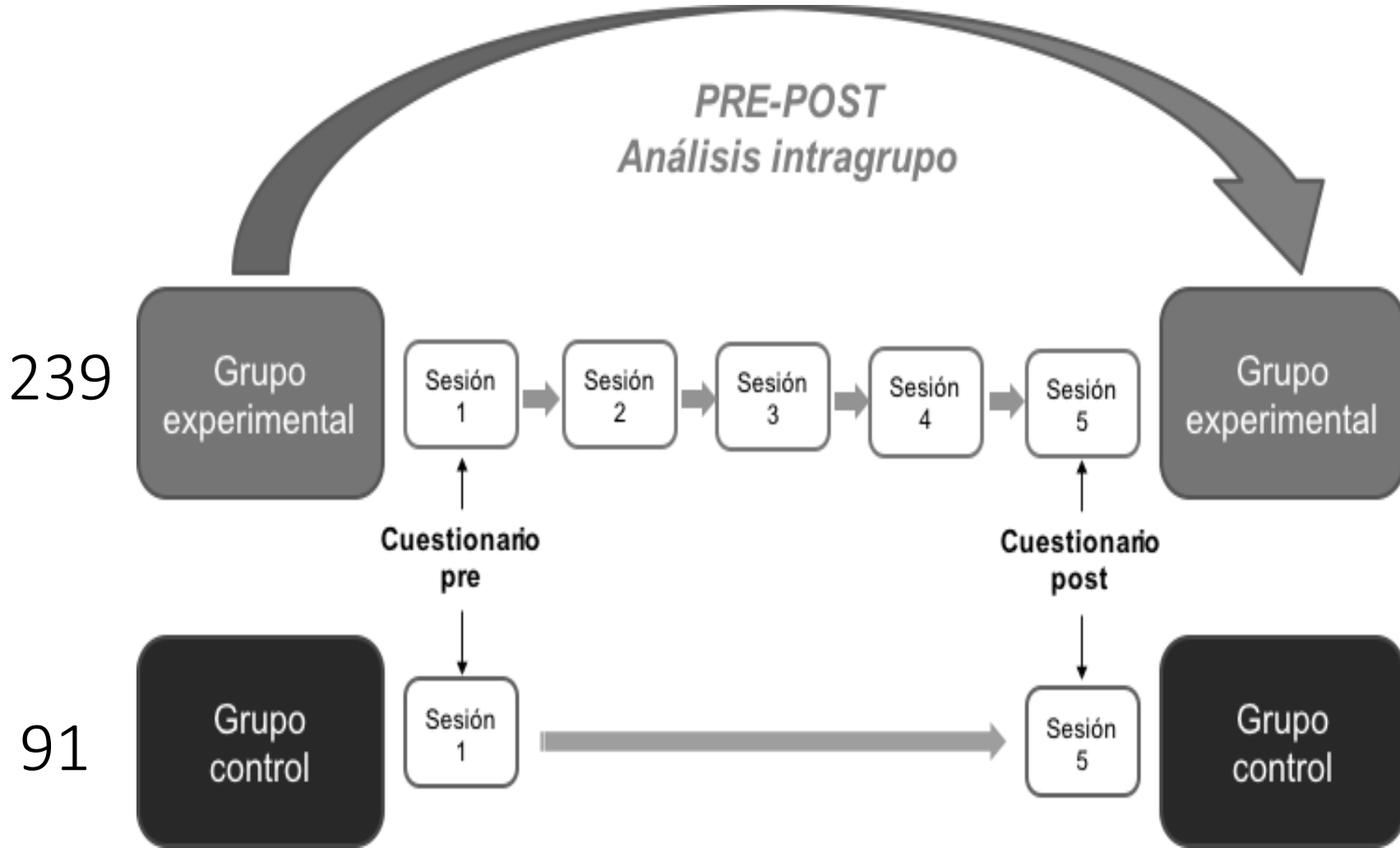
## Resultados

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  $\alpha$  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.

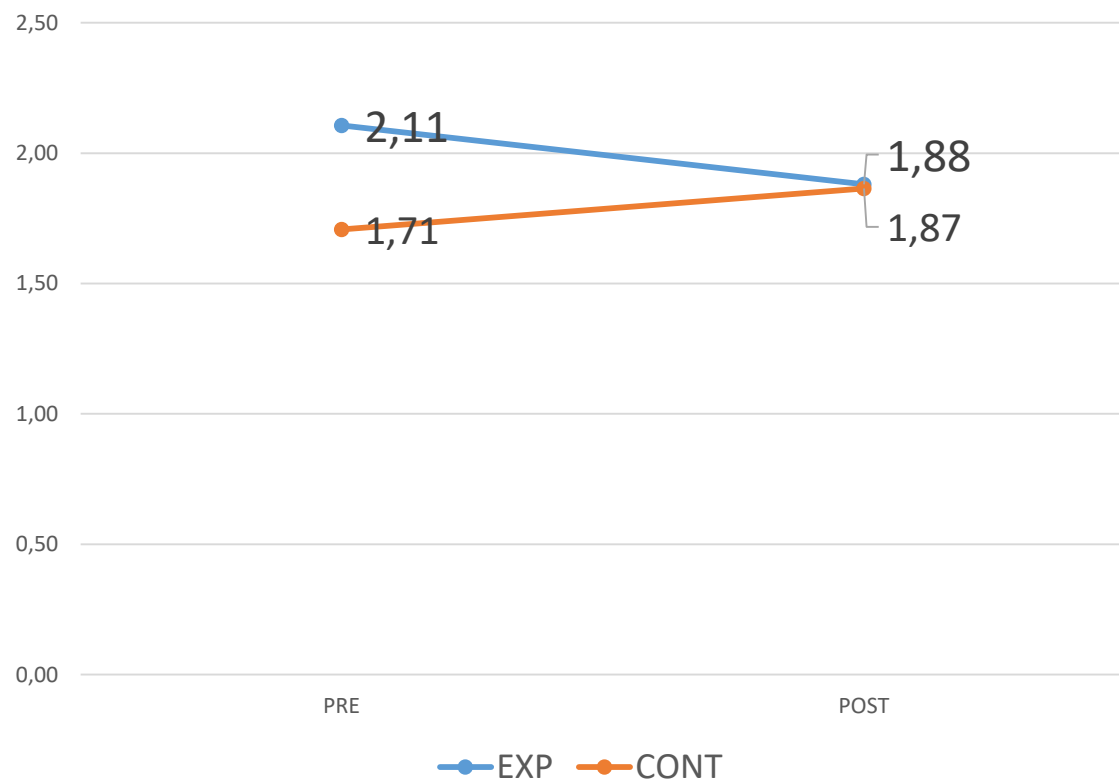
10 ítems. Subescalas: Conocimiento probabilidad; Ilusión de control.

***Escala de Actitud hacia la publicidad*** de juego.

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

## Diferencias de puntuaciones PRE – POST Intragrupo

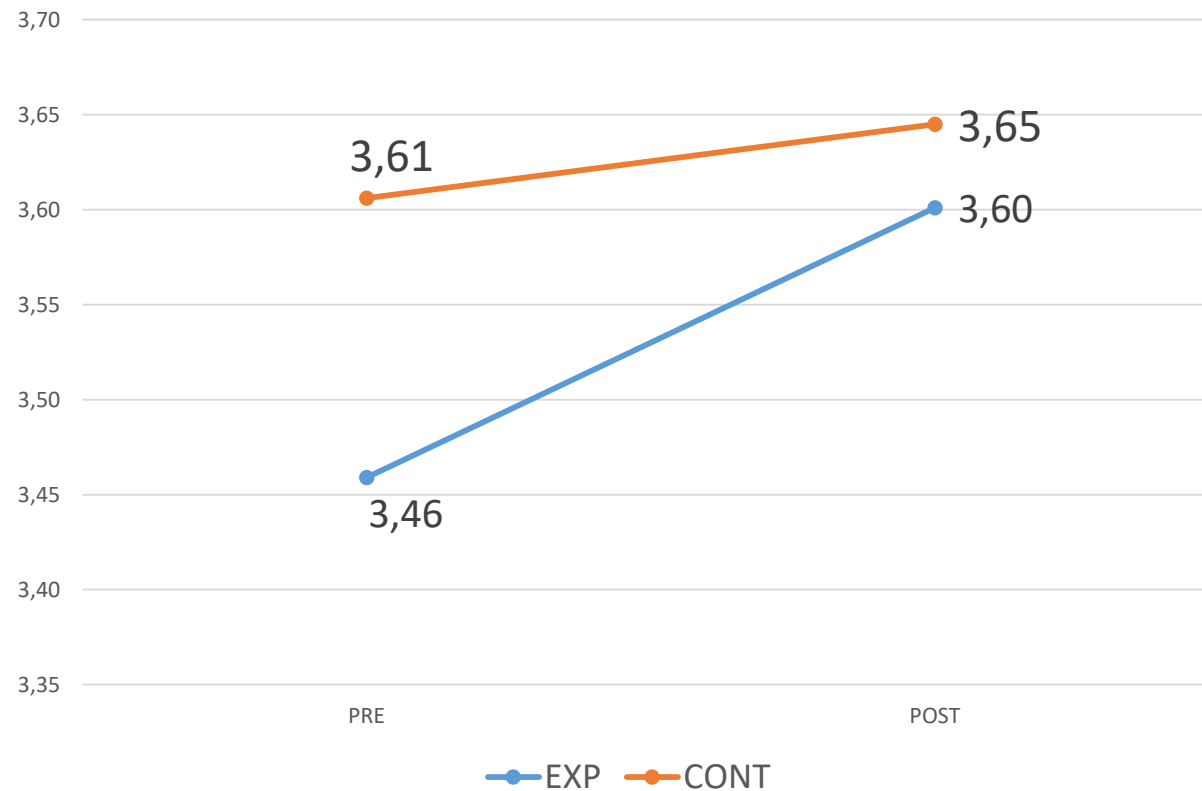
### Intención de apostar



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

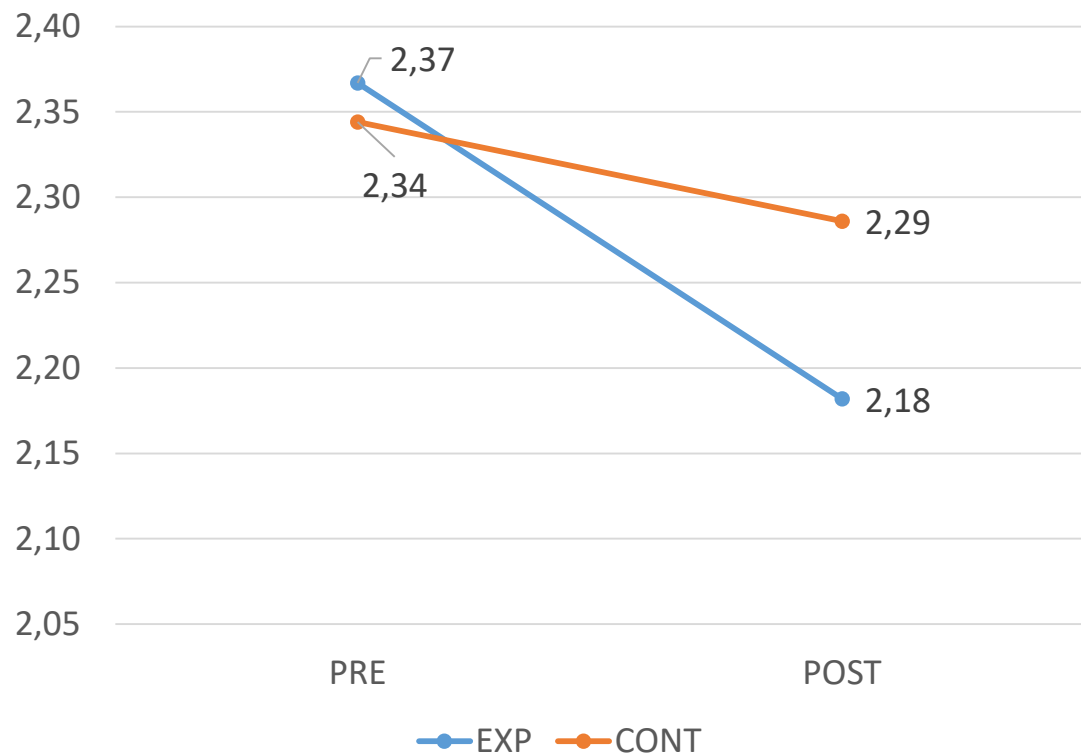


Experimental  $p=0,000$   $d=0,24$

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

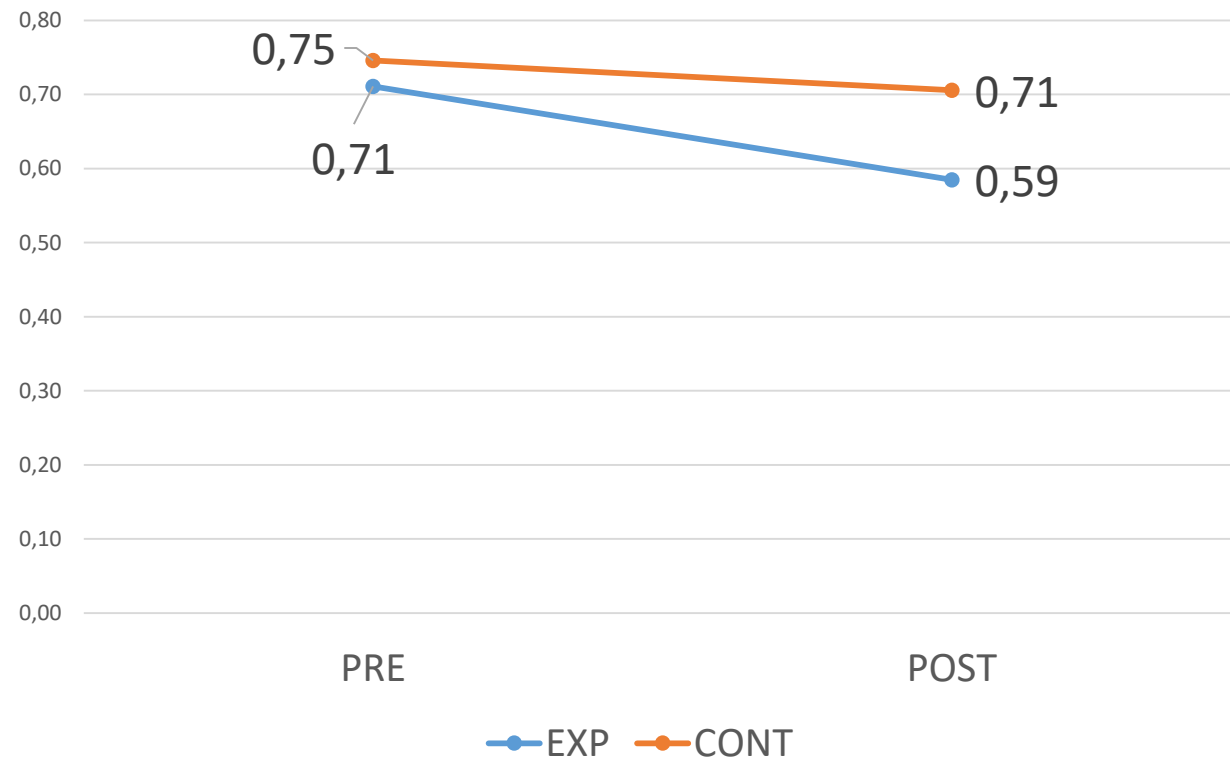
### Actitud hacia la publicidad



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