



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultat de Psicologia

Treball de Fi de Grau

ESTUDIO DEL USO DEL JUEGO Y EL JUEGO ONLINE EN MUESTRA UNIVERSITARIA DE LAS ISLAS BALEARES

Cristina Pericás Blázquez

Grau de Psicologia

Any acadèmic 2019-20

DNI de l'alumne:43162905- R

Treball tutelat per: Elena Gervilla García

Departament de: Psicologia

S'autoritza la Universitat a incloure aquest treball en el Repositori Institucional per a la seva consulta en accés obert i difusió en línia, amb finalitats exclusivament acadèmiques i d'investigació	Autor		Tutor	
	Sí	No	Sí	No
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Paraules clau del treball: Juego, juego online, estudiantes, internet

INDICE

Resumen.....	pág. 2
Abstract.....	pág. 2
Introducción.....	pág. 3
Método.....	pág. 8
Participantes.....	pág. 8
Instrumentos.....	pág. 9
Procedimiento.....	pág. 10
Análisis Estadístico.....	pág. 10
Resultados.....	pág. 12
Conclusiones.....	pág. 19
Referencias.....	pág. 24
Anexo.....	pág. 28

RESUMEN

En el presente trabajo se presenta un estudio sobre el uso que hacen los/as estudiantes universitarios/as de las Islas Baleares del juego con dinero online y juego con dinero presencial. La muestra de dicho trabajo fue de 47 estudiantes de la Universitat de les Illes Balears a los que se les pasó un cuestionario donde aparecían las preguntas sobre juego e internet que se encuentran en el EDADES (Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España). Se realizaron las pruebas de Ji-Cuadrado y de Fisher entre distintas variables que la bibliografía consideraba de riesgo, como el sexo, la edad y el hecho de jugar dinero tanto de forma presencial como en línea. Los resultados obtenidos indicaron que existía relación entre las variables sexo, juego en internet y juego fuera de internet. Se abre la puerta a futuras investigaciones con una muestra mayor donde se puedan mostrar unos resultados extrapolables a la población de referencia y más comparables a la bibliografía encontrada.

ABSTRACT

This paper presents a study about gambling, on one side people using online money and on the other side face-to-face gambling. The sample of this work was 47 students from Balearic Islands University. They completed a questionnaire about gambling and the internet found in “EDADES” (Alcohol and Drug Survey in Spain). Chi-Square and Fisher were tested among different variables that the literature considered to be risky, such as sex, age bet money face to face and bet online. The results indicated that there was a relationship between the variables. It opens the door to future research with a larger sample where results could be extrapolated to the referenced population and more comparable to the bibliography found.

INTRODUCCIÓN

Durante el siglo XXI, el juego con dinero ha ido experimentando muchos cambios importantes. El primero de ellos es el surgimiento del juego online, su popularización y crecimiento entre la sociedad ha hecho que el número de personas que acuden a éste sea cada vez mayor, a su vez las características estructurales y situacionales en las que se da el acto del juego han cambiado notoriamente, como por ejemplo la frecuencia con la que las personas acuden a las apuestas, o el acceso en cualquier momento y sin interrupciones de productos de juego (McCormack y Griffiths, 2013).

Seguidamente se ha provocado una especie de liberación del sector del juego en muchos países dado el deseo de canalizar de forma legal este aumento de juego. En pocos años el conjunto de Internet y liberación ha hecho que se normalice de una forma casi escandalosa el hecho de apostar dinero por Internet, llegando a considerarlo una actividad recreativa más, por la que además las grandes empresas se lucran económicamente de una forma legítima y legal económicamente hablando (Parke, Harris, Parke, Rigbye y Blaszczynski, 2014).

Con el paso de los años en España el juego ha pasado por varias etapas, pasando por la ilegalización de éste hasta que en el 1977 se legalizó de nuevo el juego del tipo apuestas (Jiménez-Murcia et al., 2014). En nuestro país se ha asociado los problemas al juego, en su mayoría, con las máquinas recreativas (Meyer et al., 2009), a pesar de esto se ha observado que desde hace unos años el gran aumento de los juegos online, que son capaces de traspasar las fronteras, ha hecho que cambie el perfil sociodemográfico y clínico también de las personas que acuden a las consultas en busca de ayuda por su adicción. A nivel clínico se ha observado que las personas que acuden a las consultas son perfiles que anteriormente habían estado menos expuestos a padecer este tipo de adicción, como son las mujeres jóvenes o personas con niveles

altos de estudio como universitarios y o personas con alto poder adquisitivo (Jiménez-Murcia et al., 2015).

En nuestro país el juego dio este salto legislativo fundamental para muchos sectores en el 2011, cuando entró en vigor una nueva ley (Ley 13/2011, de 27 de mayo), con esta ley creció el número de operadores que solicitaron al Ministerio de Hacienda una licencia para poder ofrecer este tipo de oferta. Según el Ministerio de Hacienda en el 2017 los españoles y españolas jugaron unos 23.321 millones de euros, de los cuales se reportó un margen de juego bruto de 4.098 millones para esta industria de juego, de estos millones aproximadamente un 20-25% cayó en manos del Estado en forma de impuestos.

En enero del 2014 el número de personas jugadoras online activas era de 289.000, este número casi se triplicó en el 2018 llegando a ser de 859.000 personas jugadoras online activas, se reporta que cada mes se dan de alta en plataformas de juego online alrededor de 250.000 personas. En España se jugó alrededor de 13.673 millones de euros en el 2017, esto supuso un beneficio de unos 666 millones, sin contar impuestos, para las operadoras que ofrecen este servicio (Dirección General de Ordenación del Juego [DGOJ], 2018).

La presencia cada vez mayor de reclamos y estímulos para jugar tanto en la TV, radios, webs, periódicos, estadios de fútbol y redes sociales, han sido claves para la percepción del aumento de los problemas con el juego, también se tiene en cuenta el aumento masivo de salones de juego y apuestas en las ciudades y un factor muy importante que personajes famosos patrocinen y anuncien en los medios este tipo de productos de juegos, véase a muchos deportistas de élite patrocinar casas de póker online (Deans, Thomas, Daube y Derevensky, 2016 y López-González, Guerrero Solé y Griffiths, 2018).

En el Reino Unido se presentó un informe en el que se exponía que un 14% de jóvenes entre 11 y 16 años había jugado dinero en la última semana, esto estimaría a unos 450.000

niños y niñas jugadores en ese país, y un 1.7% la prevalencia del juego sería problemática, estos números son muy escandalosos y más teniendo en cuenta que son un rango poblacional para los que el juego está prohibido, por tanto se trataría de un acto ilegal (Gambling Commission, 2018).

Se considera el uso excesivo de las nuevas tecnologías como una adicción, no tóxica, que a la larga puede llevar a las personas a padecer graves consecuencias para ella, estas personas llegan a experimentar estrés, ansiedad e incluso depresión, llegando así a poder padecer patologías duales. La forma de detectar que algo ocurre es observar el tiempo que pasa una persona en actividades relacionadas con internet o con los dispositivos móviles, se une a esto el hecho de dejar de dormir e incluso dejar de acudir a sus obligaciones laborales y sociales. En definitiva, se cree que el cerebro de las personas con este tipo adicción llega a semejarse al cerebro de personas adictas al alcohol y/o a otras drogas (Suescún, 2015)

Desde principios de los tiempos los humanos muchas veces optan por usar el azar para tomar algunas decisiones, tanto es así que se han desarrollado juegos mediante los cuales pudiera adquirir bienes recurriendo a la suerte. La incertidumbre por el resultado y la obtención de los beneficios ha dominado al/la jugador/a, así la persona se ve adentrada en una espiral de ganancias y de pérdidas, que lo único que hace es llevar a la persona a jugar de una forma incontrolada (Chóliz, 2014)

En los juegos de azar la motivación principal es extrínseca, es decir el refuerzo es material, cosa que no ocurre en otros juegos donde la motivación en su mayoría se considera intrínseca, es decir, el hecho de jugar es motivante en sí mismo (Chóliz, 2008). Este hecho nos hace observar que los juegos de azar presentan características que van a favorecer tanto al abuso como a la dependencia, como su fácil acceso, hoy en día se encuentran este tipo de máquina recreativas en muchos lugares, e incluso se pueden jugar desde casa. Estos juegos suelen ser

también de muy bajo costo, de este modo es mayor la frecuencia de juego y a la larga también el dinero que se gasta en estas apuestas (Suescún, 2015).

En esta conducta, que algunas veces puede desarrollar un trastorno, se puede llegar a pensar que el género es un factor que influye tanto en la gravedad del problema como en los resultados del posterior tratamiento. Los primeros estudios e investigaciones sobre ludopatía y juego patológico tienen, en su mayoría, como sujetos de estudio a los varones (Tavares, Zilberman, Beites y Gentil, 2001; Ibáñez, Blanco, Moreryra y Sáiz-Ruiz, 2003). Esto ocurre ya que cuando se empezó a estudiar se daba por hecho que la mayoría de las personas a las que afectaba esta patología y por tanto tenían que ser sujetos de estudio eran varones, básicamente porque es el tipo de juegos que se estudiaban en estas investigaciones eran muy mayoritariamente usados por hombres (Moran, 1970). En los años 90 con el aumento de la literatura sobre el tema se seguía pensando que la mayoría de personas en tratamiento por juego patológico en Estados Unidos eran varones, y que únicamente una cuarta parte de las personas afectadas por esta patología que se encontraban en tratamiento eran mujeres, este hecho hizo que se empezara a prestar más atención a las mujeres jugadores que no se encontraban en tratamiento (Volberg, 1994).

Según los datos que se manejaban en España en el 2009 en cuanto a la severidad para las personas que buscaban o solicitaban tratamiento sí que era equiparable entre ambos géneros, hombre y mujer (Granero et al., 2009). Este trastorno en las mujeres suele aparecer más tarde en cuanto a la edad, pero el proceso de convertirse en una patología es más rápido que en los hombres y el contexto suele ser bastante más problemático. Por tanto, suele ser más rápida la progresión del trastorno en las mujeres, aunque son ellas también las que buscan tratamiento de forma más rápida (Nelson et al., 2006). La aparición más tardía en mujeres, así como más

rapidez del proceso patológico han sido publicados en diversos estudios (Grant y Kim, 2002; Ibáñez et al., 2003; Tavares et al., 2001; Nelson et al., 2006; Toneatto y Wang, 2009; Grant et al., 2012; González-Ortega, Echeburúa, Corral, Polo-López y Alberich, 2013; Díez et al., 2014)

Ladd y Pretty (2002) en sus investigaciones con pacientes clínicos observaron que la edad de inicio entre hombres y mujeres en el juego era muy diferente, mientras que a los hombres se les situaba en los 16 años a la media de edad de inicio de las mujeres era de 32 años. Tavares y sus colaboradores (2001) también observaron que el progreso hacia la patología era mucho más rápido en mujeres, ellos hablaban al menos del doble de rápido. Por su parte Nelson y colaboradores (2006) situaban la edad de inicio en el juego en los 22 años para los hombres y en 30 para las mujeres, es decir, la conclusión a la que llegan es que los hombres son más jóvenes cuando su conducta con el juego se percibe como problemática, y por otra parte observan que el tiempo de búsqueda de tratamiento a su trastorno era de tres años menor en las mujeres según estos autores (Nelson et al. 2006).

En definitiva, el juego online es relativamente moderno, y es por esta razón que aún falta mucha bibliografía sobre el tema y muchas investigaciones por llevar a cabo para conocer más sobre el tema. Y es por ello por lo que se ha hecho esta pequeña investigación en una muestra universitaria, ya que es una población de riesgo.

El objetivo de este trabajo es describir, mediante un cuestionario y el posterior análisis de los resultados de éste, el uso del juego online y presencial en la población universitaria de las Islas Baleares y observar si el género influye en esta conducta. Se pretende analizar la frecuencia de la población universitaria a recurrir a este tipo de actividades y cómo éstas repercuten en su vida normal.

METODO

Participantes

La muestra del presente estudio estuvo formada por 47 estudiantes de la Universidad de las Islas Baleares. En esta muestra encontramos a 33 mujeres (70.2%) y 14 hombres (29.8%). La media de edad de los/las participantes es de 21.94 años ($DE = 2.64$), siendo el rango de 18 a 30 años.

Entre las personas participantes encontramos:

Tabla 1:

Estudios cursados por los/as participantes

	Participantes	Porcentaje
Estudios		
Psicología	8	14.8%
Educación Primaria	4	7.4%
Economía	4	7.4%
Derecho	4	7.4%
ADE (Administración de empresas)	4	7.4%
Fisioterapia	2	3.7%
Biología	2	3.7%
Hostelería	2	3.7%
Filosofía	2	3.7%

Enfermería	2	3.7%
Máster Ingeniería Industrial	2	3.7%
Educación Infantil	1	1.9%
Ingeniería Electrónica Industrial y Telemática	1	1.9%
Ingeniería Informática	1	1.9%
Química	1	1.9%
Historia	1	1.9%
No codificados	13	24%

Instrumentos

Para recoger los datos referidos al tema de este trabajo, juego, juego online y uso de internet se utilizó la Encuesta sobre Alcohol y Otras Drogas en España (EDADES), dirigido por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD) y en el que colaboran todas las comunidades autónomas del país. Se pasó un cuestionario en el que aparecían las preguntas referidas a los módulos de INTERNET y JUEGO (ver anexo) que aparecen en el EDADES. Estos módulos se añadieron en el 2017 al cuestionario.

Además se registraron datos demográficos como son la edad, el género, la carrera cursada (Tabla 1) y el dinero del que disponen para sus gastos semanalmente.

Procedimiento

Este cuestionario se pasó en el campus de la Universidad de las Islas Baleares, en las terrazas de los bares, así como en la parte exterior del metro, las mesas de estudio de alguno de los edificios y en los halls.

El tipo de muestreo que se utilizó para seleccionar a los/as participantes fue no probabilístico de conveniencia, ya que fueron seleccionados/as según su disponibilidad.

Se fue buscando a los/las participantes que estaban en su tiempo libre y se les pidió si podían contestar un cuestionario para un TFG. Se les avisó de que responder el cuestionario les llevaría unos 15 min aproximadamente y si accedían se les entregaba un dispositivo electrónico donde aparecía el cuestionario listo para responder. Se les avisó también de que era totalmente anónimo.

La aplicación en la que se creó este cuestionario fue LimeSurvey; LimeSurvey GmbH: (Hamburg, Germany, 2012), se trata de una aplicación de software libre para la realización de encuestas online.

Análisis Estadístico

El análisis de los datos que se recogieron con el cuestionario se realizó mediante el paquete estadístico IBM SPSS Statistics en versión 25 (IBM Corp. Released, 2017).

En primer lugar se realizó un análisis descriptivo de las variables edad, edad a la que jugó dinero en Internet por primera vez, edad a la que jugó dinero fuera de Internet por primera vez y dinero disponible para los gastos semanales.

Después se realizó otro análisis descriptivo para saber el número de personas y la frecuencia con la que han jugado en Internet y fuera de Internet.

Al mismo tiempo se realizaron unos gráficos para observar el porcentaje del máximo dinero que gastaban estas personas en un solo día, tanto para juego online como para juego presencial.

El siguiente paso fue realizar unos gráficos dónde se diferenciará la frecuencia de juego, tanto online cómo presencial, según el sexo, y así poder observar la diferencia de porcentajes.

Por último se realizaron pruebas de hipótesis. Para ello se generaron tres tablas cruzadas con dos variables transformadas, “JUEGO EN INTERNET” y “JUEGO FUERA DE INTERNET” dado que la muestra era muy pequeña y los primeros análisis daban recuentos esperados en algunas casillas menores a 5.

Por ello se realizó la prueba Ji-cuadrado y la prueba de Fisher, ya que las tres tablas cruzadas entre las siguientes variables, sexo*juego online, sexo*juego presencial y por último juego online* juego presencial, fueron transformadas para que se convirtieran en tablas 2x2.

Los resultados de todos estos análisis se presentan a continuación.

RESULTADOS

En la Tabla 2 encontramos los estadísticos descriptivos de la muestra.

Tabla 2:

Estadísticos descriptivos de edad, edad 1ª vez que jugó dinero en Internet, 1ª vez que jugó fuera de internet y dinero disponible para los gastos semanales.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	Mediana
EDAD	47	18	30	21.94	2.64	22
EDAD 1ª VEZ JUGÓ DINERO EN INTERNET	8	17	22	19.13	1.55	19
EDAD 1ª VEZ JUGÓ DINERO FUERA DE INTERNET	17	15	23	18	1.74	18
DINERO DISPONIBLE GASTOS SEMANALES	47	5	700	84.9	107.7	50

Como podemos observar la N varía según la variable que tenemos en cuenta, esto se debe a que no todos los participantes contestaron a las preguntas sobre juego, ya que si no habían jugado dinero nunca las preguntas referidas a la edad de inicio en el juego no aparecían.

Las primeras preguntas sobre juego que se les realizó a las personas participantes fueron sobre su frecuencia de juego, es decir, si habían jugado o no alguna vez, tanto en internet (Tabla 3) como fuera de internet (Tabla 4) y con qué frecuencia se daba esta actividad.

Tabla 3:

Con qué frecuencia ha jugado dinero... EN INTERNET

	Personas	Porcentaje
NUNCA HE JUGADO DINERO	39	83%
NO HE JUGADO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES	2	4.3%
UNA VEZ AL MES O MENOS	3	6.4%
DE 2 A 4 VECES AL MES	2	4.3%
DE 2 A 3 VECES A LA SEMANA	1	2.1%

Tabla 4:

Con qué frecuencia ha jugado dinero... FUERA DE INTERNET

	Personas	Porcentaje
NUNCA HE JUGADO DINERO	29	61.7%
NO HE JUGADO DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES	12	25.5%
UNA VEZ AL MES O MENOS	6	12.8%

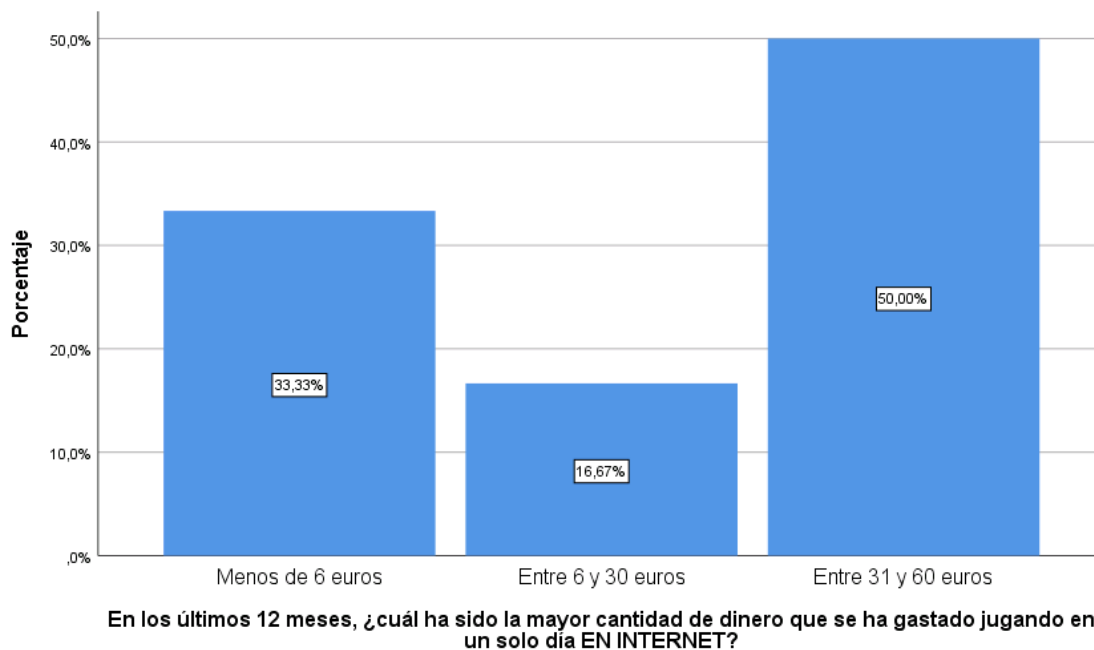


Figura 1. Gráfico de la cantidad de dinero gastada EN INTERNET *porcentajes sobre 6 personas, que fueron las que indicaron jugar dinero en los últimos 12 meses

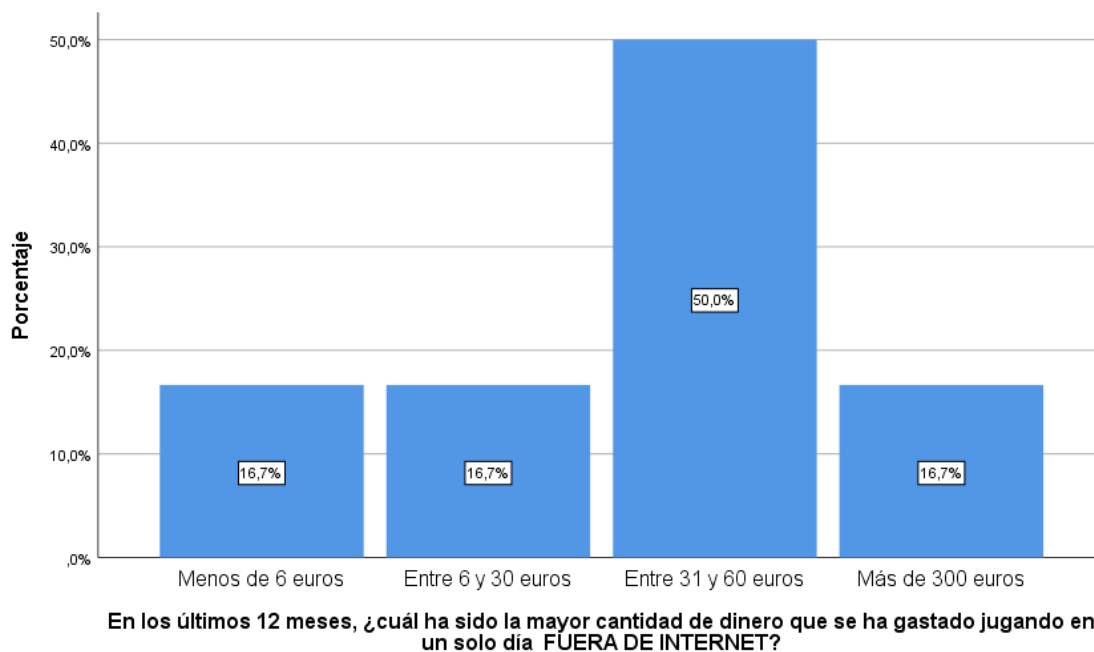


Figura 2. Gráfico de la cantidad de dinero gastada FUERA DE INTERNET *porcentajes sobre 6 personas, que fueron las que indicaron jugar dinero en los últimos 12 meses

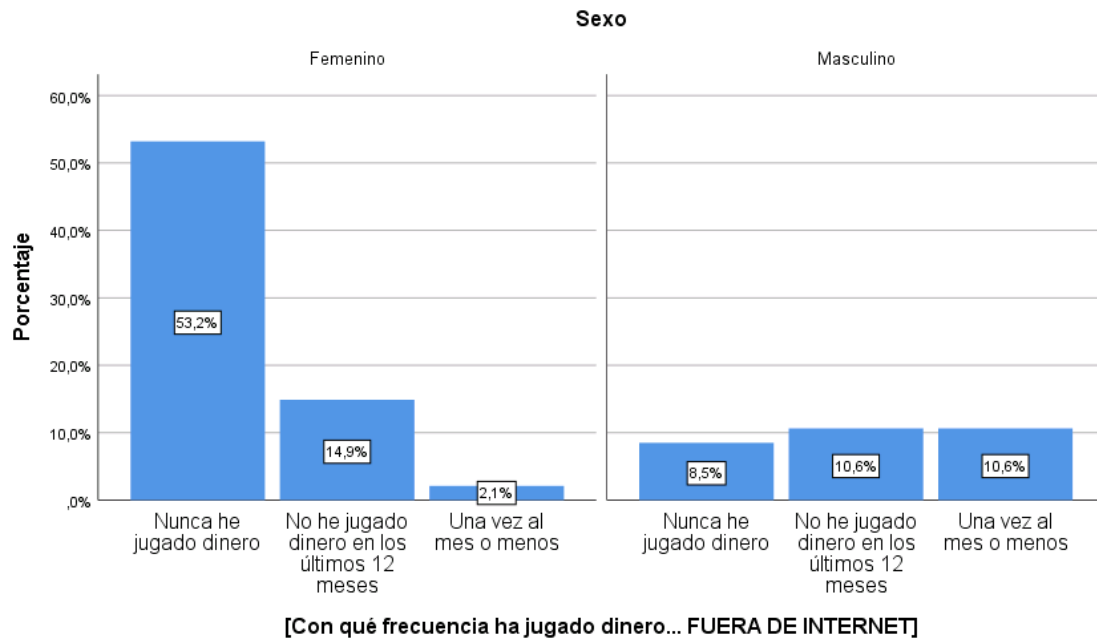


Figura 3. Gráfico de la frecuencia de juego FUERA DE INTERNET según el sexo

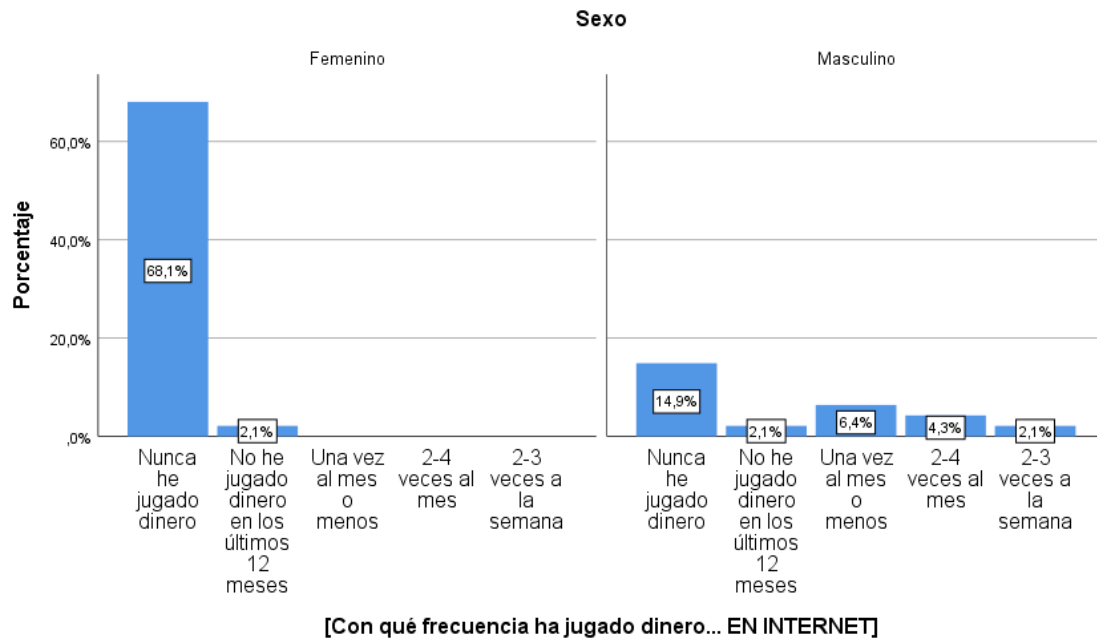


Figura 4. Gráfico de la frecuencia de juego EN INTERNET según el sexo

Mediante los resultados obtenidos en las pruebas de Ji- Cuadrado y de Fisher en relación con las variables “sexo” y “juego en internet” podemos observar que existe relación significativa entre ambas variables. Con un valor de Ji-Cuadrado de 15.35 y una significación <0.001 , para Fisher la significación bilateral resulto ser <0.001 igual que la significación unilateral que también obtuvo un valor <0.001 . Por tanto se observa que los hombres juegan más que las mujeres en internet.

Las mismas pruebas (Ji-cuadrado y Fisher) para la relación entre “sexo” y “juego fuera de internet” obtuvieron unos resultados de 9.262 para la prueba Ji-cuadrado y una significación de 0.002, y para Fisher una significación bilateral de 0.004 y unilateral de 0.003, por tanto de nuevo significativa, lo que nos indica que los hombres también juegan más fuera de internet que las mujeres

La última de las relaciones que se calculó en este estudio fue entre las variables “juego en internet” y “juego fuera de internet”, en la que se observa un valor para Ji-cuadrado de 15.533 y una significación de <0.0001 y para Fisher unos resultados de significación bilateral <0.001 y unilateral <0.001 , igualmente una relación significativa entre ambas variables lo que nos indica que las personas que juegan dinero en internet también juegan más dinero fuera de internet.

A las personas que respondieron que habían jugado dinero en los últimos 12 meses también se les pregunto en qué tipo de juegos (Tabla 5 y Tabla 6) se habían gastado ese dinero y los resultados fueron los siguientes.

Tabla 5:

Tipo de juego, número de personas y porcentaje en el que se gastaban el dinero en los últimos 12 meses EN INTERNET

TIPO DE JUEGO*	PERSONAS**	PORCENTAJE**
loterías, primitiva, bonoloto ONCE, cupones, juego activo europeo jackpot, 7/39	2	33.3%
quinielas de fútbol y/o quinigol	2	33.3%
Apuestas deportivas	3	50%
juegos de cartas con dinero (póquer, mus, black Jack, punto y banca, ...)	2	33.3%
Bolsa de valores	1	16.7%

*ítem de opción múltiple **resultados calculados sobre las 6 personas que indicaron haber jugado dinero EN INTERNET en los últimos 12 meses.

Tabla 6:

Tipo de juego, número de personas y porcentaje en el que se gastaban el dinero en los últimos 12 meses FUERA DE INTERNET

TIPO DE JUEGO*	PERSONAS**	PROCENTAJE**
loterías, primitiva, bonoloto ONCE, cupones, juego activo europeo jackpot, 7/39	3	50%
quinielas de fútbol y/o quinigol	2	33.3%
Apuestas deportivas	1	16.7%
slots, máquinas de azar/tragaperras	1	16.7%
juegos de cartas con dinero (póquer, mus, black Jack, punto y banca, ...)	2	33.3%
Bingo	2	33.3%
Sala de juegos	1	16.7%
Bolsa de valores	1	16.7%

*ítem de opción múltiple **resultados calculados sobre las 6 personas que indicaron haber jugado dinero

FUERA DE INTERNET en los últimos 12 meses.

CONCLUSIONES

Como hemos podido ver aun teniendo una muestra pequeña los resultados han sido los esperados, siendo los hombres los que más invierten en juego y los que más acuden a este tipo de actividades. Por otro lado según los resultados se ha observado que existe una relación entre jugar dinero en internet y jugar dinero fuera de internet.

Así se puede observar que las personas que juegan dinero en Internet lo hacen más en apuestas deportivas, la mitad de las personas que jugaron dinero en Internet escogieron esta opción. En cuanto al juego fuera de Internet parece ser que la predisposición es otra, ya que solo una persona optó por las apuestas deportivas, y la mitad de las personas que suelen jugar dinero fuera de Internet escogieron entre otras opciones juego como la lotería y las primitivas.

Según el Plan Nacional sobre Drogas en el 2017 el 60.2% de la población entre 15 y 64 años había jugado con dinero en “los últimos 12 meses”. Los porcentajes según el sexo fueron los siguientes, del total de hombres de entre 15 y 64 años un 63.5% habían jugado dinero y de las mujeres de la misma franja de edad un 56.9% lo hicieron, esto refleja que más de la mitad de la población de entre 15 y 64 años jugó dinero ya fuese dentro o fuera de Internet en los últimos 12 meses en el año 2017.

Desde la Dirección General de Ordenación del Juego, 2018, en España había 1.476.385 de personas jugadoras, de estas el 83.25 eran hombres y el 16.75 mujeres. El informe del primer trimestre del 2020 de la DGOJ indica que las cuentas activas, en programas de juego, mensualmente en nuestro país eran 911.218 y a finales del 2019 el número total de personas jugadoras activas era de 1.378.094.

En cuanto a la prevalencia del juego online o presencial en el 2017 se observó una gran diferencia siendo 3.5% para juego online y 59.5% para juego presencial. En cambio, los datos que nos ofrecen desde el Plan Nacional Sobre Drogas son un tanto curiosos y es que la

prevalencia de personas que han jugado dinero tanto en internet como “presencial” es de 2.8% de la población española de entre 15 y 64 años, el 4.7% de los hombres entrevistados y el 1% de las mujeres.

Respecto al tipo de juego, es decir, en qué juego se gastan más dinero las personas que participaron en esta encuesta propuesta por el PNSD, los resultados fueron los siguientes: respecto a gasto de dinero presencial destaca muy notablemente las loterías con un 94%, en segundo lugar loterías instantáneas del tipo “rasca once” con un 22.1% y en tercer lugar apuestas deportivas 6.4%; referente al dinero gastado en juego online destaca en primer lugar apuestas deportivas con un 64.9%, en segundo lugar juegos de cartas 17.2% y en tercer lugar 15.9% es en videojuegos.

Las cantidades jugadas a nivel nacional en marzo del 2020 fueron de 389.027.438€ en apuestas, 10.759.047€ en bingo, 940.554.684€ en casinos, 803.500€ en concursos y 314.119.753€ en juegos de póquer. El gasto total en España en el primer trimestre del 2020 fue de 4.804.150.000€ (DGOJ, 2020).

Los datos referentes a la cantidad máxima de dinero gastada en un solo día que se nos presenta desde el Plan Nacional Sobre Drogas es el siguiente: la mayor parte de la población un 96.7% (online) y un 40.7% (presencial) dijo no haber jugado dinero, igual que ocurre en la muestra del presente trabajo, en segundo lugar encontramos un 1.4% gastaban entre 6 y 30 € dinero online y un 27.1% dinero presencial y en tercer lugar menos de 6 € 19.2% en dinero presencial y 0.9% dinero online.

En referencia a la edad, dado que la muestra ha sido universitaria y la media de edad como hemos visto es de 21.4, se ha tenido en cuenta los resultados que aparecen en el Informe del Plan Nacional para la franja de edad 15-24 años que son los siguientes: una prevalencia de 5.1% en juego con dinero online y de 27.5% en juego con dinero presencial. De las 1.476.385

personas que jugaron en España en el 2018 el 83.46% tenía entre 18 y 45 años, además las personas jugadoras que tenían entre 18 y 25 años eran las que menos dinero gastaron en el 2018, con un gasto neto de 189€ al año por persona (DGOJ, 2019).

Una vez realizado en el análisis de datos y comparados con los datos que se ofrecen desde el Plan Nacional sobre Drogas las conclusiones son las siguientes:

- el juego de dinero presencial está mucho más extendido que el juego online incluso siendo este segundo mucho más accesible, ya que se puede realizar desde cualquier dispositivo en cualquier momento. Este hecho se ve tanto en los datos que nos ofrece el Plan Nacional como los resultados obtenidos siendo en la encuesta qué se pasó a los/as estudiantes de la UIB.

- se ha observado también que es una práctica que llevan más a cabo los hombres, ya que tanto los datos que se han obtenido con la encuesta de este trabajo como los datos proporcionados por el Plan Nacional sobre Drogas, 63.5 % hombres frente a un 56.9% de mujeres, así lo dicen, además de ser ellos quienes gastan más dinero con una media al año de 484 € ellos, frente a 276 € ellas.

- por otro lado se extraen las conclusiones siguientes del gasto máximo de dinero en un solo día y es que en los resultados de la encuesta de este trabajo se obtuvo que el 50% de las personas que jugaron dinero tanto en internet como fuera de internet el gasto máximo que hicieron en un día fue de entre 31 y 60 €, en cambio desde el Plan Nacional los datos que se nos ofrecen es que este gasto es menor, ya que los porcentajes más altos se observan en las opciones “no he jugado nunca dinero”, “menos de 6 €” y “entre 6 y 30 €”, aunque si tenemos en cuenta la gente que indicó que no había jugado dinero nunca en la encuesta de este trabajo los resultados sí que serían más similares.

- por último, en cuanto al tipo de juego en el que se gastan dinero tanto los participantes de esta encuesta como la población española que respondió a las preguntas del EDADES y

fueron expuestas en el Informe del 2017. En referencia al juego con dinero en internet tanto en la encuesta de este trabajo como en los resultados presentados desde el Plan Nacional el porcentaje más alto son las apuestas deportivas. Respecto a este tema sería interesante en futuros estudios investigar si el hecho de que muchas casas de apuestas estén vinculadas con clubs de futbol por ejemplo afecta de algún modo a estos resultados.

Y para juego con dinero presencial vuelve a coincidir que el porcentaje más alto es en juegos del tipo lotería, siendo los resultados del EDADES de un 94%. Esto podría deberse al tan extendido uso de este tipo de juego en nuestro país y es que cada día hay sorteos de tipo lotería, aparte de que la red comercial que rodea este tipo de juegos es muy amplia y accesible (Chóliz y Mazón, 2012).

La gran diferencia que se observa entre el juego online y juego presencial podría deberse en parte a que el primero sólo es legal en España desde el año 2011 (Chóliz y Mazón, 2012).

En Baleares los resultados que se conocen del gasto en el 2018 no distan mucho de los datos ofrecidos a nivel nacional, aún faltando algunos datos, ya que la comunidad no envió los resultados a la DGOJ, el gasto en millones en las Islas Baleares fue el siguiente según el tipo de juego, 34.2 millones en Bingo Presencial, 64.2 millones en la ONCE y 179.1 millones en SELAE. Aún así las Islas en el 2018 eran una de las comunidades que menos dinero gastaba en juego (DGOJ, 2019).

Los resultados de este estudio muestran que existe una relación entre el juego y género, así como entre haber jugado dinero en internet y hacerlo de forma presencial, aunque es importante destacar que estos resultados no son extrapolables a la población universitaria ni de las Islas Balears ni tampoco a población universitaria a nivel nacional, ya que la muestra es

muy pequeña y su alcance también lo ha sido debido a diversos factores que se podrían mejorar en posibles futuras investigaciones.

La recogida de datos, es decir, las encuestas se pasaron, a principios del segundo semestre en la UIB, mucha gente no disponía del tiempo necesario para contestar a la encuesta, ya que la encuesta no sólo tenía las preguntas que se han utilizado para este trabajo y algunas personas llegaron a tardar incluso media hora en contestar, quizás hubiera sido más eficiente preguntar sólo por lo que en este trabajo se iba a investigar, ya que así la muestra hubiera sido mucho más grande.

Los dispositivos electrónicos en los que se pasaba la encuesta fallaron alguna vez y una de esas veces mientras un participante contestaba a las preguntas, quizás enviar la encuesta por un link mediante alguna red social podría haber llegado a más gente y haber evitado problemas con dichos dispositivos.

La recogida de datos se hubiera podido extender más en el tiempo, pero se quería tener los datos completos para marzo y no fue posible, si se hubiera dispuesto de más tiempo para recoger datos quizás la muestra sería más representativa a la población de referencia.

Por último, me gustaría mencionar que gran parte de este trabajo se ha llevado a cabo durante el confinamiento a causa de la crisis sanitaria del COVID-19, con todos los inconvenientes que esto ha traído consigo.

REFERENCIAS

- Chóliz, M. (2008). *Adicción al juego de azar*. Buenos Aires: Deauno.com
- Chóliz, M y Mazón M. (2012). Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencia*, 3, 287-300.
- Chóliz, M. (2014). Historia de una adicción: del vicio al trastorno del juego History of addiction: the vice to the gambling disorder. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 11, 84-88.
- Deans, E. G., Thomas, S. T., Daube, M., y Derevensky, J. (2016). “I can sit on the beach and put through my mobile phone”: The influence of physical and online environments on the gambling risk behaviours of young men.” *Social Science Medicine*, 166, 110-119.
- Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas (DGPNSD). Encuesta Domiciliaria sobre Alcohol y Otras Drogas en España (EDADES) 2017; Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social: Madrid, España, 2017. (accesed on 7 December 2019)
- Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas (DGPNSD). Informe sobre Adicciones Comportamentales (2019) Madrid, España.
- Diez, D. A., Ragay, N., Soms, M., Prat, G. y Casas, M. (2014). Male and female pathological gamblers: bet in a different way and show different mental disorders. *Spanish Journal of Psychology*, e-pub ahead of print, doi: 10.1017/sjp.2014.88.
- Dirección General de Ordenación del Juego [DGOJ]. (2018). *Direcció General de Ordenación del Juego*. Ministerio de Finanzas y Administración Pública. Disponible en: <http://www.dgojuego.minhap.gob.es/es/noticia-memoria-dgoj-2014>
- Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). 2020. Memoria primer trimestre 2020. Ministerio de Finanzas y Administración Pública; Madrid, España.

Gambling Commission. (2018). Gambling Commission to crackdown on operators who don't treat consumers fairly. Disponible en <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/news/2018/Crackdown-on-operators-who-dont-treat-consumers-fairly.aspx>

González- Ortega, I., Echeburúa, E., Corral, P., Polo-López, R. y Alberich, S. (2013). Predictors of pathological gambling severity taking gender differences into account. *European Addiction Research, 19(3)*, 146-154.

Granero, S., Penelo, E., Martínez-Giménez, R. Álvarez-Moya, E., Gómez-Peña, M., Aymamí, M. N. y Jiménez-Murcia, S. (2009). Sex differences among treatment- seeking adult pathological gamblers. *Comprehensive Psychiatry, 50(2)*, 173-180.

Grant, J. E., y Kim, S. W (2002). Gender differences in pathological gamblers seeking medication treatment. *Comprehensive Psychiatry, 43(1)*, 56-62

Grant, J. E., Odlaug, B. I. y Mooney, M. E. (2012). Telescoping phenomenon in pathological gambling: association with gender and comorbidities. *Journal of Nervous and Mental Disease, 200(11)*, 996-998.

Ibañez, A., Blanco, C., Moreyra, P. y Sáiz-Ruiz, J. (2003). Gender differences in pathological gambling. *Journal of Clinical Psychiatry, 64 (3)*, 295-301.

IBM Corp. Released 2017. IBM SPSS Statistics for Windows, Version 25.0 Armonk, NY: IBM Corp.

Jiménez-Murcia, S., Fernández-Aranda, F., Tárrega, S., Aymamí, N., Gómez-Peña, M., Giner-Bartolomé, C., Santamaría, J. J., Forcano, L., Moragas, L., Del Pino-Gutiérrez, A., Baño, M., y Menchón, J. M. (2015). Nuevas tecnologías como estrategia terapéutica complementaria

para el Trastorno de Juego. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i l'Esport* 33(2), 59–66.

Ladd, G.T. y Petry, N.M. (2002). Gender differences among pathological gamblers seeking treatment. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 10(3), 302-309.

Limesurvey Project Team. LimeSurvey: An Open Source Survey Tool; LimeSurvey GmbH: Hamburg, Germany, 2012 (accessed on 13 December 2019).

López-Gonzalez, H., Guerrero-Solé, F., y Griffiths, M. D. (2018). A content analysis of how 'normal' sports betting behaviour is represented in gambling advertising. *Addiction Research and Theory*, 26(3), 238-247.

McCormack, A., y Griffiths, M. D. (2013). A scoping study of the structural and situational characteristics of internet gambling. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3(1), 29–49.

Meyer, G., Hayer, T. y Griffiths, M. (Eds.). (2009). *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions*. Springer Science & Business Media.

Moran, R. (1970). Gambling as a form of dependence. *British Journal of Addiction*, 64(3), 221-240.

Nelson, S. E., Laplante, D. A., Labrie, R. A., Shaffer, H. R. (2006). The proxy effect: gender and gambling problem trajectories of Iowa gambling treatment program participants. *Journal of Gambling Studies*. 22(2), 221-240.

Parke, A., Harris, A. Parke, J., Rigbye, J., y Blaszczynski, A. (2014). Responsible marketing and advertising in gambling: A critical review. *The Journal of Gambling Business and Economics*, 8(3), 21-35.

Suescún, M. (2015). Adicciones tecnológicas: del móvil y los videojuegos a los juegos de azar. En A. M. Lopera Jaramillo (Ed.), *Prevención y tratamiento de las adicciones desde lo psicosocial* (88-98). Medellín, Colombia: Funlam.

Tavares, H., Zilberman, M. L., Beites, F. J. y Gentil, V. (2001). Gender differences in gambling progression. *Journal of Gambling Studies*, 17(2), 151-159.

Toneatto, T. y Wang, J. J. (2009). Community treatment for problema gambling: sex differences in outcome and process. *Community Mental Health Joutnal*, 45(6), 468-475.

Volberg, R. A, (1994). Tthe prevalence and demographics of pathological gamblers: implications for public gamblers: implications for public health. *American Journal of Public Health*, 84(2), 237-241.

ANEXO

En el siguiente anexo aparecen las preguntas del cuestionario EDADES del Plan Nacional Sobre Drogas más específicamente aquellas que se refieren a juego e internet, que fueron las que formaban parte del cuestionario de este trabajo.

JUEGO

- J1. En LOS ÚLTIMOS 12 MESES ¿Con qué frecuencia HA JUGADO DINERO?** Marque una casilla por columna.

	EN INTERNET	FUERA DE INTERNET
UN DÍA AL MES o MENOS	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1
2-4 DÍAS AL MES	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2
2-3 DÍAS A LA SEMANA	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3
4-5 DÍAS A LA SEMANA	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4
6 o MÁS DÍAS A LA SEMANA	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5

NO HE JUGADO DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0
NUNCA HE JUGADO DINERO	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 9

- J2. ¿Qué edad tenía la PRIMERA VEZ que jugó dinero?**
Ponga sobre las líneas los años que tenía o marque el recuadro correspondiente.

ANOTE LA EDAD que tenía la primera vez que JUGÓ DINERO EN INTERNET: _____ AÑOS

NUNCA HE JUGADO DINERO EN INTERNET

ANOTE LA EDAD que tenía la primera vez que JUGÓ DINERO FUERA DE INTERNET: _____ AÑOS

NUNCA HE JUGADO DINERO FUERA DE INTERNET

- J3. En LOS ÚLTIMOS 12 MESES ¿En qué juegos HA JUGADO DINERO?** Marque una o varias casillas.

	EN INTERNET	FUERA DE INTERNET
LOTERÍAS, PRIMITIVA, BONOLOTO, ONCE CUPONES, JUEGO ACTIVOEUROJACKPOT, 7/39	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1
LOTERÍAS INSTANTÁNEAS (RASCAS ONCE)	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2
QUINIELAS DE FÚTBOL Y/O QUINIGOL	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3
APUESTAS DEPORTIVAS	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4
APUESTAS EN LAS CARRERAS DE CABALLOS	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5
SLOTS, MÁQUINAS DE AZAR/ TRAGAPERRAS	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 6
JUEGOS DE CARTAS CON DINERO (PÓQUER, MUS, BLACKJACK, PUNTO Y BANCA...)	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 7
BINGO	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 8
VIDEOJUEGOS	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 9
JUEGOS EN CASINO	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 10
JUEGOS EN SALAS DE JUEGO	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 11
BOLSA DE VALORES	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/> 12
CONCURSOS (TELEVISIÓN, RADIO, PRENSA) CON APUESTA ECONÓMICA	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/> 13

NO HE JUGADO DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/> 19
NUNCA HE JUGADO DINERO	<input type="checkbox"/> 20	<input type="checkbox"/> 20

- J4. En los **ÚLTIMOS 12 MESES**, ¿Cuál ha sido la mayor cantidad de **DINERO QUE SE HA GASTADO JUGANDO en un solo día**? Marque una casilla por columna.

	Dinero que he jugado EN INTERNET	Dinero que he jugado FUERA DE INTERNET
MENOS DE 6 EUROS	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1
ENTRE 6 Y 30 EUROS	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2
ENTRE 31 Y 60 EUROS	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3
ENTRE 61 Y 300 EUROS	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 4
MÁS DE 300 EUROS	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 5
NO HE JUGADO DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0
NUNCA HE JUGADO DINERO	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 9

Ahora vamos a volver a preguntarle algunas cosas sobre **JUGAR CON DINERO EN LOS 12 ÚLTIMOS MESES**.

Muy importante:

- SI NO HA JUGADO CON DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES, no conteste este bloque y pase a la pregunta S1 (Salud)

- SI HA JUGADO CON DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES ya sea en internet o fuera de internet, **DEBE CONTESTAR TODAS LAS PREGUNTAS** porque forman parte de un cuestionario y deben analizarse conjuntamente.

- J5. ¿Conteste si le ha ocurrido (sí/no) algo de lo que se describe a continuación en los **ÚLTIMOS 12 MESES**? Marque una casilla por línea.

	SÍ	NO
HA TENIDO LA NECESIDAD DE APOSTAR CANTIDADES DE DINERO CADA VEZ MAYORES PARA CONSEGUIR LA EXCITACIÓN DESEADA.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
HA ESTADO NERVIOSO O IRRITADO CUANDO HA INTENTADO REDUCIR O ABANDONAR EL JUEGO.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
HA HECHO ESFUERZOS REPETIDOS PARA CONTROLAR, REDUCIR O ABANDONAR EL JUEGO, SIEMPRE SIN ÉXITO.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
A MENUDO HA TENIDO LA MENTE OCUPADA EN LAS APUESTAS (P. EJ. REVIVIENDO EXPERIENCIAS DE APUESTAS PASADAS, PLANIFICANDO SU PRÓXIMA APUESTA, PENSANDO EN FORMAS DE CONSEGUIR DINERO PARA APOSTAR...).	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
A MENUDO HA JUGADO CUANDO SENTÍA DESASOSIEGO (P. EJ. CUI PABILDAD, ANSIEDAD, DEPRESIÓN).	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
DESPUÉS DE PERDER DINERO EN LAS APUESTAS, HA VUELTO A JUGAR OTRO DÍA PARA INTENTAR GANAR Y ASÍ RECUPERAR EL DINERO PERDIDO.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
HA MENTIDO PARA OCULTAR SU GRADO DE IMPLICACIÓN EN EL JUEGO.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
HA PUESTO EN PELIGRO O HA PERDIDO ALGUNA RELACIÓN IMPORTANTE, SU EMPLEO U OPORTUNIDADES EN SUS ESTUDIOS O EN SU CARRERA PROFESIONAL A CAUSA DEL JUEGO.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
CUENTA CON LOS DEMÁS PARA QUE LE DEN DINERO PARA ALIVIAR SU GRAVE SITUACIÓN FINANCIERA PROVOCADA POR EL JUEGO.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2

INTERNET

INT1. Por favor, lea las afirmaciones siguientes respecto al uso de **INTERNET** (chateando, mandando o recibiendo e-mails, whatsApps, usando redes sociales, jugando con o sin dinero, escuchando o descargándose música, viendo o descargándose videos...). Indique cada cuanto tiempo le ocurren las siguientes situaciones. [No tenga en cuenta el tiempo que emplea en Internet para hacer deberes o trabajar, sólo indique aquí el tiempo que emplea en internet por diversión]. Marque una casilla por línea.

	NUNCA	RARA VEZ	ALGUNA VEZ	A MENUDO	MUY FRECUENTEMENTE
¿Con qué frecuencia le ha resultado difícil dejar de usar Internet cuando estaba conectado?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia ha seguido conectado a internet a pesar de querer parar ?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia sus padres, o amigos le dicen que debería pasar menos tiempo en Internet?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia prefiere conectarse a internet en vez de pasar el tiempo con otros (padres, amigos...)?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia duerme menos por estar conectado a Internet?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia se encuentra pensando en internet , aunque no esté conectado?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia está deseando conectarse a internet ?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia piensa que debería usar menos internet ?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia ha intentado pasar menos tiempo conectado a internet y no lo ha conseguido?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia intenta terminar su trabajo a toda prisa para conectarse a internet?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia descuida sus obligaciones (deberes, estar con la familia...) porque prefiere conectarse a internet?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia se conecta a internet cuando estas "de bajón" ?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia se conecta a internet para olvidar sus penas o sentimientos negativos ?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia se siente inquieto, frustrado o irritado si no puede usar internet ?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄
¿Con qué frecuencia se ha sentido acosado, amenazado o cree que le han hecho bullying a través de Internet?	<input type="checkbox"/> ₀	<input type="checkbox"/> ₁	<input type="checkbox"/> ₂	<input type="checkbox"/> ₃	<input type="checkbox"/> ₄

