



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultat de Psicologia

Treball de Fi de Grau

Análisis de la relación entre impulsividad y apuestas
deportivas en alumnos de Formación Profesional

Aida Jiménez Jiménez
Grau de Psicologia

Any acadèmic 2021-2022

Treball tutelat per Elena Gervilla

Departament de Psicologia

Paraules clau del treball: Impulsividad, Juego de apuestas, Género, UPPS-S

Resumen

Durante los últimos años las apuestas deportivas han mostrado un aumento de la prevalencia en la población de nuestro país y con ellas sus consecuencias negativas. Múltiples factores han afectado a este crecimiento, como el aumento de plataformas online y la poca estigmatización de estas, además de la existencia de factores predisposicionales como la impulsividad. El presente estudio tiene como objetivo observar si existe una relación entre el nivel de impulsividad y las apuestas deportivas en jóvenes estudiantes de formación profesional, además de analizar si esta relación puede estar relacionada con el género. La muestra se compuso de 55 jóvenes estudiantes de formación profesional en Mallorca, seleccionados a partir de un muestreo aleatorio por conglomerados. Se llevó a cabo una evaluación de la impulsividad mediante el cuestionario UPPS-S y de la realización de apuestas deportivas. Los resultados muestran que, en general, no existe relación entre realizar apuestas deportivas y la impulsividad, excepto para el factor Urgencia Negativa, con el que sí se ha podido ver una relación, mostrando que los jugadores de apuestas presentan mayores puntuaciones en este que los no jugadores. En cuanto al género no se ha podido encontrar ninguna influencia sobre la relación de las variables. Estos resultados destacan la necesidad de atender ciertas necesidades del estudio como es el reducido tamaño de la muestra y otras variables que podrían estar afectando a los resultados.

Abstract

During the last few years, sports betting has shown an increase in prevalence in the population of our country and with it its negative consequences. Multiple factors have affected this growth, such as the increase of online platforms and the low stigmatization of these, in addition to the existence of predispositional factors such as impulsivity. The present study aims to observe whether there is a relationship between the level of impulsivity and sports betting in young students of professional training, in addition to analyzing whether this relationship may be related to gender. The sample consisted of 55 young students of professional training in Mallorca, selected from a random cluster sample. An assessment of impulsivity was carried out using the UPPS-S questionnaire and of sports betting consumption. The results show that, in general, there is no relationship between sports betting and impulsivity, except for the Negative Urgency factor, with which a relationship could be seen, showing that gamblers have higher scores in this factor than non-gamblers. As for gender, no influence could be found on the relationship between the variables. These results highlight the need to address certain needs of the study, such as the small sample size and other variables that could be affecting the results.

Introducción

Los juegos de azar son juegos donde las habilidades del propio jugador no comprenden un papel importante, ya que la probabilidad de ganar o perder no depende de ellos sino, como su propio nombre indica, del azar y de la suerte, dándole a la persona un papel pasivo, sin posibilidad de intervenir en su jugada (Ramos, 2006).

Actualmente los juegos de azar y sus consecuencias negativas han sufrido un aumento considerable respecto a los últimos años (Labrador y Vallejo, 2020), sobre todo teniendo en cuenta las nuevas plataformas que permiten una mayor accesibilidad al juego online. Como se puede ver en los informes de la Dirección General de Ordenación del

Juego, las ganancias de los operadores de juego en 2013 fue de 20 millones de euros, una cifra mucho más baja de lo que se puede ver en el tercer informe trimestral de 2021, donde la ganancia de los operadores fue de 875,9 millones de euros en los juegos online privados y 3.414,3 millones de euros en el juego público, demostrando así el gran interés del juego de azar entre la población y su crecimiento en menos de diez años (Dirección General de Ordenación de Juego, 2013; DGOJ, 2021)

Entre la diversidad de los juegos de azar se encuentran las apuestas deportivas, las cuales se posicionan entre los juegos de azar en los que más dinero gasta la población en España, tanto en su modalidad en directo, como en las convencionales (Labrador y Vallejo, 2020). Estas también han sufrido un aumento considerable en los últimos años, y no solo en España, sino de manera mundial, provocando a su vez que los problemas con el juego estén más presentes y sean más perceptibles en la población (Russell et al., 2019). Esto se puede observar en los informes de la Dirección General de Ordenación del Juego, los cuales registraron que en la distribución de la ganancia de operaciones del juego en 2013 las apuestas deportivas conformaban el 8,26%, cifra que aumentó de manera notable con los años, siendo en el 2021 el 42,18%, casi quintuplicando las cifras en ese periodo de siete años (DGOJ, 2013; DGOJ, 2021).

Hoy en día gracias a las plataformas online se ha podido ver que el perfil del apostador ha sufrido algunos cambios, ya que, debido a la fácil accesibilidad y la gran oferta que estas ofrecen a los jugadores de apuestas deportivas (Trivedi y Teichert, 2018), estas son vistas como una manera fácil y rápida de ganar dinero, sobre todo por los jóvenes estudiantes (Lamas et al., 2018). Por lo tanto, el perfil comúnmente conocido del apostador, el cual siempre ha sido mayoritariamente de género masculino, con una edad media alrededor de 30-40 años, que tenía como objetivo principal incrementar el valor de sus ganancias o compensar pérdidas económicas, cambia, gracias a las diferentes plataformas

online, a un perfil de joven estudiante, con edades comprendidas entre 15-35 años, que normalizan el juego y lo entienden como una actividad de ocio (Labrador y Vallejo, 2020).

Es por ello por lo que la preocupación por el aumento de las apuestas deportivas empieza a ganar importancia, ya que la población joven es considerada como grupo de riesgo a la hora de padecer problemas, concretamente con el juego. Esto ha sido confirmado además por la Guía Clínica de jóvenes y juego online de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR), en la cual explican que, una gran parte de los jugadores que padecen problemas con el juego se encuentran dentro de la población joven, afirmando que, la edad de los jugadores ha disminuido notablemente en los últimos años (Lamas, Santolaria, Estévez y Jáuregui, 2018). Labrador y Vallejo (2020) también confirman este hecho en su estudio con jóvenes estudiantes de Madrid. En su muestra de 735 jóvenes con edades comprendidas entre 18 y 25 años, 603 eran estudiantes tanto universitarios como de formación profesional, de los cuales el 42,6% reconocieron haber realizado alguna vez en su vida apuestas deportivas y el 27,5% haberlo hecho la semana previa al inicio del estudio.

En cuanto a las diferencias por género, se puede observar en diferentes estudios que los hombres tienen una mayor tendencia a participar en juegos de azar que las mujeres (Carneiro et al., 2020). Este hecho ocurre de la misma manera si se habla concretamente de apuestas deportivas, en estas también se encuentra una mayor prevalencia en hombres (Labrador y Vallejo, 2020). Carneiro (2020) concluye en su estudio que aquellos que han participado en juegos de azar son principalmente hombres, concretamente el 88,3%. Al mismo tiempo en el estudio de Labrador y Vallejo (2020) se vio que los hombres conformaban una comunidad de apostadores tres veces más grande que la de las mujeres. Centrándonos en las apuestas deportivas el estudio de Fang y Mowen (2009) confirma que el perfil de los jugadores de apuestas deportivas es de hombre joven, apoyando así que hay una mayor probabilidad a que sean los hombres los que lleven a cabo este tipo de

conductas en comparación con otros juegos de azar, como, por ejemplo, las máquinas tragamonedas, donde se muestra que las mujeres mayores presentan una mayor incidencia.

El incremento de los jóvenes en el mundo de las apuestas se ha visto afectado por diversos factores, entre los que destacan las facilidades económicas y el crecimiento online. Actualmente, el hecho de realizar apuestas deportivas está al alcance de todos, debido a la facilidad con la que cuentan las personas para acceder al deporte, así como del aumento de oportunidades a la hora de poder realizar apuestas, tanto de forma online, gracias a la diversidad de plataformas, como de forma presencial. Se puede ver que, en cuanto a las apuestas presenciales, las casas de apuestas han aumentado en número, lo que ha posibilitado que los jugadores se relacionen entre ellos de manera presencial, permitiéndoles además que puedan consumir otro tipo de sustancias adictivas, como principalmente el alcohol, el cual se ha visto que para algunas culturas está asociado al ocio (Rodrigues et al., 2022), lo cual puede hacer que el juego de apuestas de manera indirecta también se asocie a ese tipo de entorno (Labrador y Vallejo, 2020) y por lo tanto se vea de manera menos peligrosa.

Las nuevas tecnologías también han sido un factor facilitador para esta práctica, gracias al acceso a internet, ya que ofrece diferentes formas de juego en línea de forma rápida y accesible para los consumidores, aumentando la frecuencia de apuesta de la población y produciendo a su vez un aumento de la adicción (Lamas et al., 2018; Trivedi y Teichert, 2018). Internet se ha convertido en el método más utilizado por jóvenes estudiantes a la hora de apostar, ya que ha aumentado su interés en comparación a los juegos tradicionales de modalidad presencial (Labrador y Vallejo, 2020), siendo, de todos los dispositivos disponibles hoy en día, el teléfono móvil el más utilizado (Hing et al., 2018), debido a que los jóvenes actualmente son los que están más ligados a este tipo de dispositivos (Instituto Nacional de Estadística, 2021).

En el estudio de Vázquez y Barrera (2020) se concluye que, a partir de la legalización de los juegos online en nuestro país, las apuestas deportivas en su modalidad online han aumentado notablemente, sobre todo mediante dispositivos electrónicos con acceso a internet, siendo los teléfonos móviles los preferidos de los consumidores.

El incremento de las apuestas deportivas ha llevado al incremento de la importancia de su estudio, debido a que la adicción a estas puede acarrear grandes consecuencias negativas para las personas que la padecen. Según la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados las consecuencias del juego patológico afectan a varias áreas de la vida de las personas: familiar, con mentiras sobre su conducta y creando falta de confianza y comunicación; social, desvinculándose de las amistades, aislándose y dejando de lado aficiones o hobbies; laboral, disminuyendo la atención, concentración y rendimiento; y psicológica, causando depresión, apatía, ansiedad, irritabilidad, provocando una sensación de culpa y baja autoestima e incluso llevando a la persona a la ideación suicida. (FEJAR, s.f.)

Aparte de las consecuencias comentadas anteriormente, en jóvenes estudiantes se ha visto que el juego de apuestas afecta a su rendimiento académico, el estudio de Espadafor y Martínez (2021), demostró que la nueva apertura de casas de apuestas y la proximidad de estas a los centros de secundaria afectaban al rendimiento de los estudiantes de la ciudad de Madrid, siendo este peor cuanto menor era la distancia entre el centro y la casa de apuestas y además cuanto más bajo era el nivel socioeconómico de la población del centro.

La practica de apuestas deportivas puede llevar a la persona a padecer *Gambling Disorder* o Adicción al juego, trastorno recogido en el DSM-V en la categoría de Trastornos adictivos no relacionados con sustancias, el cual se caracteriza por presentar en la persona conductas problemáticas relacionadas con el juego de apuestas de manera recurrente y persistente, incapacitándola o provocándole distrés clínicamente significativo (Cía, 2013)

Hay diferentes factores de mantenimiento y de riesgo que pueden afectar a las conductas de los apostadores, Labrador y Vallejo (2020) explican una serie de factores que pueden contribuir a este aumento precoz de las apuestas deportivas, como la publicidad dirigida a los jóvenes, presente tanto en el medio televisivo como en las redes sociales, donde además se ayudan de personajes famosos atractivos para llamar su atención, y el hecho de que sean considerada como una práctica de ocio saludable al estar asociada a una actividad lúdica, como es el deporte.

En el estudio de Martínez et al. (2019) se llegó a la conclusión de que la impulsividad es un elemento de riesgo para la predisposición a participar en juegos de azar, ya que se caracteriza por la necesidad de experimentar experiencias nuevas y por el aburrimiento. Se entiende el concepto de impulsividad como una cualidad de la personalidad caracterizada por tender a realizar conductas rápidas, sin haber llevado a cabo una reflexión ni planificación previa sobre las posibles consecuencias negativas de dichas conductas (Turek et al., 2020). Las personas con mayor grado de impulsividad se caracterizan por la impaciencia y por lo tanto tenderán a elegir aquellas recompensas más rápidas, aunque supongan menos recompensas positivas, es decir, aquellas que les permitan obtener refuerzo positivo a corto plazo (Trivedi y Teichert, 2018).

Clínicamente el juego patológico y la impulsividad están altamente relacionados, ya que la impulsividad se caracteriza por conductas inmediatas, por lo tanto, la capacidad de inhibición que poseen las personas impulsivas es menor y hacen uso de estrategias poco adaptativas a la hora de jugar o apostar, ya que anteponen las ganancias a corto plazo, con la finalidad de obtener estímulos de forma más rápida (Turek et al., 2020). Esto se traduce de manera directa en las apuestas deportivas, ya que, gracias a la rapidez de las plataformas online las personas que se caracterizan por ser más impulsivas pueden satisfacer su necesidad de recibir estímulos de manera inmediata, lo cual, puede llevar al

desarrollo de una necesidad y una dependencia hacia esta práctica, creando de esta forma un problema de adicción real (Rusell et al., 2019; Martínez et al., 2019).

Fang y Mowen (2009) llegan a la conclusión de que los apostadores deportivos presentan mayores puntuaciones en impulsividad que jugadores de otras modalidades diferentes. También se puede confirmar esto con el metaanálisis de Ioannidis et al. (2019), donde se concluye que la impulsividad juega un papel importante en las tareas cognitivas, además de que predispone al juego, lo que quiere decir que puntuaciones altas en impulsividad predisponen de manera directa a sufrir trastorno del juego, ya que ésta incita a llevar a cabo conductas apresuradas e improvisadas. De la misma forma, en el estudio de Hing et al. (2018) se vio como las personas que presentaban niveles más altos de impulsividad tendían a realizar apuestas de manera temeraria antes de que comenzara el partido y las personas con niveles más bajos tendían a reflexionar e investigar acerca de cómo iban a ejecutar sus apuestas con anterioridad, planificando cuál iba a ser su jugada.

A pesar de que los anteriores estudios relacionan la impulsividad directamente con el juego problemático o con el trastorno del juego, en el estudio de Hodgins y Holub (2015) se ha visto que existen matices en este aspecto, ya que los resultados indican que los diferentes factores de la impulsividad se asocian de diferente manera a la frecuencia de juego y al trastorno como tal. Por ejemplo, esto ocurre en la búsqueda de emociones, la cual se ha visto que afecta a que la población juegue con mayor frecuencia y a más variedad de juegos por semana, pero no con un problema severo de juego.

Por otro lado, aunque se ha comprobado que la impulsividad juega un papel importante en los juegos de apuestas, diversos estudios afirman que la impulsividad es un constructo multifactorial y que no todos los factores que la componen actúan de la misma manera sobre el trastorno de juego (Mestre et al. 2021; Rogier, Colombi y Velotti, 2020). En relación con esto, el estudio de Mestre et al. (2020) se llega a la conclusión de que los factores que influyen en mayor medida en la severidad de los problemas con el juego y se

relacionan más con los criterios del DSM-5 para el trastorno del juego son Urgencia positiva y Falta de perseverancia

De la misma manera que el rasgo de impulsividad se ha relacionado con una mayor probabilidad de tener problemas con el juego, la no impulsividad ha demostrado lo contrario, en el estudio de Rusell et al. (2019), en el que se observó tanto población apostadora como población no apostadora, el resultado fue que la impulsividad era notablemente más baja en aquella población que nunca había apostado.

El objetivo principal de este estudio es analizar si hay relación entre la impulsividad y el juego de apuestas en población estudiante de formación profesional y evaluar si esta relación depende del género.

Método

Participantes

El presente estudio se llevó a cabo con una muestra inicial de Formación Profesional de la Isla de Mallorca, con edades comprendidas entre 18 y 33 años. La muestra ha sido obtenida mediante un muestreo aleatorio por conglomerados, ya que, para poder obtener la muestra, se han seleccionado, en primer lugar, de manera aleatoria diferentes centros educativos en los cuales se cursan FPs, y, en segundo lugar, se ha estipulado que los alumnos que conforman las clases de dichos centros serán los que conformen la muestra utilizada.

Diseño

Este estudio se basa en un diseño de encuesta transversal, Para llevar a cabo la recogida de dicha información se seleccionaron aleatoriamente tres centros educativos de Mallorca, en los cuales se cursan FPs. Los estudiantes de dichos centros han respondido de manera voluntaria, en primer lugar, una serie de preguntas acerca de apuestas

deportivas, con la finalidad de observar cuales de ellos habían apostado alguna vez en su vida y si lo habían hecho en los últimos meses. Las preguntas utilizadas para poder medir las conductas de juego de apuestas son las siguientes; “¿En qué medida consideras que el juego de apuestas está disponible en tu barrio?”, “¿Has participado en juegos de apuestas en los ÚLTIMOS 12 MESES?”, “Edad a la que te iniciaste en el juego por primera vez”, “Ap Deportivas presencial últimos 12m”, “Ap Deportivas online últimos 12m”, “Ap Deportivas presencial últimos 30d”, “Ap Deportivas online últimos 30d”. En segundo lugar, realizaron la *Short Spanish versión of the impulsive behaviour scale (UPPS-S)* (Cándido et al., 2012), ya que, aunque el objetivo es observar la impulsividad como totalidad, se ha comentado anteriormente que los diferentes factores de la impulsividad afectan de manera diferente en el juego de apuestas y concretamente a las apuestas deportivas, por lo que de esta manera se podrá llevar a cabo un análisis más profundo. Este cuestionario se trata de una escala compuesta por 20 ítems que miden cinco rasgos de impulsividad diferentes: urgencia negativa (compuesta por los ítems 4,7,12,17), falta de premeditación (compuesta por los ítems 1, 6, 13 y 19), falta de perseverancia (compuesta por los ítems 5, 8, 11 y 16), búsqueda de sensaciones (compuesta por los ítems 3, 9, 14 y 18) y urgencia positiva (compuesta por los ítems 2, 10, 15 y 20). Estos ítems recogen las puntuaciones mediante una escala de tipo Likert, con cuatro opciones de respuesta, desde 1 punto hasta 4 puntos, significando 1 “totalmente de acuerdo” y 4 “totalmente desacuerdo”, respectivamente (Cándido et al., 2012).

Las baterías fueron contestadas por el alumnado en las propias aulas de sus centros educativos, en su horario normal de clases y bajo la supervisión del experimentador y del profesorado correspondiente, quienes ofrecieron a los participantes instrucciones claras sobre el funcionamiento y la finalidad del estudio y de cómo contestar las preguntas.

Por último, cabe añadir que este proyecto cuenta con la aprobación del Comité de Ética de la Universidad de las Islas Baleares (CER: 191CER21).

Resultados

Participaron en el estudio un total de 55 estudiantes, con edades comprendidas entre 18 y 48 años, aunque, debido a que uno de los participantes se alejaba, de manera notable, de la media de edad de la muestra, se ha visto conveniente eliminarlo. Por lo que el total de participantes en el estudio sería de 54 estudiantes, siendo las edades desde 18 hasta 33 años, con una media de 20,5 y una desviación estándar 5,1

De esta muestra el 16,7% (n=9) ha confirmado haber realizado alguna vez juego de apuestas y el 83,3% (n=45) indicó no haberlas realizado. En cuanto al género, el 61,1% (n=33) han sido mujeres y el 38,9% (n=21) han sido hombres.

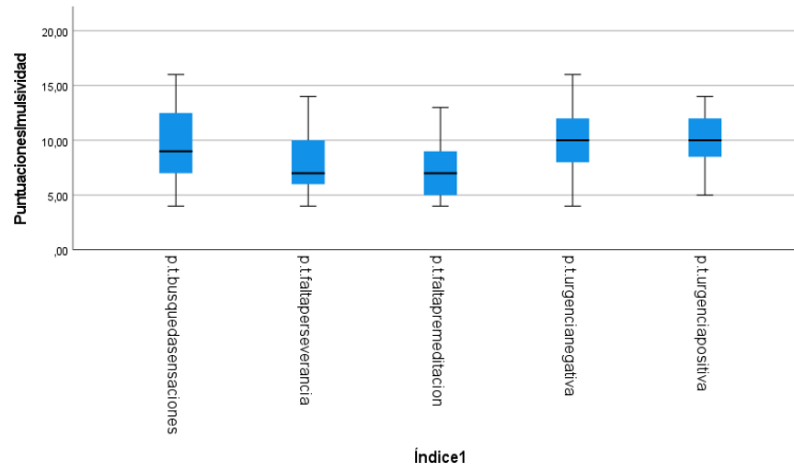
Sobre la relación de la realización de apuestas y la impulsividad se han analizado de manera independiente cada uno de los factores del cuestionario UPPS-S (Tabla 1).

El análisis estadístico se ha llevado a cabo mediante SPSS y se ha utilizado la técnica no paramétrica U de Mann Whitney, para analizar la relación entre los diferentes factores de impulsividad comprendidos en el cuestionario y el juego de apuestas. Esta elección se debe a que la mayoría de los factores no cumplen con la normalidad, según la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk (Tabla 2).

Para poder ver de manera más visual las medianas de los cinco factores se ha realizado un diagrama de cajas. (Figura 1).

Figura 1

Diagrama de cajas de los factores del cuestionario UPPS-S

**Tabla 1**

Prueba U de Mann Whitney para cada uno de los factores en relación con las apuestas deportivas

	U de Man- Whitney	Sig. Asin. (bilateral)
Urgencia Negativa	131,000	,082
Falta de Premeditación	156,000	,242
Falta de Perseverancia	176,000	,477
Búsqueda de Sensaciones	155,000	,234
Urgencia Positiva	191,500	,722

Tabla 2

Prueba de normalidad Shapiro-Wilk para cada uno de los factores de la prueba

UPPS-S

	Estadístico Shapiro-Wilk	gl	Sig.
Urgencia Negativa	,965	55	,106
Falta de Premeditación	,939	55	,008
Falta de Perseverancia	,939	55	,008
Búsqueda de Sensaciones	,947	55	,017
Urgencia Positiva	,954	55	,035

En cuanto a los diferentes factores de impulsividad se ve que, en el único factor que se encuentran diferencias significativas, entre el grupo de participantes que han afirmado haber realizado apuestas deportivas y el que no, es el factor Urgencia Negativa siendo las personas que han realizado apuestas deportivas las que han demostrado tener una mediana superior (Tabla 1).

Sin embargo, analizando el resto de los factores, Falta de Premeditación, Falta de Perseverancia, Búsqueda de Sensaciones y Urgencia Positiva, se ha comprobado que no existen diferencias significativas entre los diferentes grupos, por lo tanto, se concluye que las medianas de dichos grupos son iguales (Tabla 2)

Por último, en cuanto al género, se ha visto que el 66,7% (n=6) de las personas que han confirmado haber realizado apuestas deportivas han sido mujeres y el 33,3% (n=3) han sido hombres. En relación con la impulsividad, se ha visto que no existen diferencias significativas entre el género femenino y el género masculino en relación con todos los

factores del test UPPS-S (Tabla 3), esto se ha comprobado mediante la prueba U de Mann Whitney.

Tabla 3

Prueba U de Mann Whitney para cada uno de los factores de impulsividad en relación con el género.

	U de Man- Whitney	Sig. Asin. (bilateral)
Urgencia Negativa	328,000	,613
Falta de Premeditación	307,500	,387
Falta de Perseverancia	350,500	,910
Búsqueda de Sensaciones	294,000	,272
Urgencia Positiva	343,500	,806

Discusión

El objetivo del presente estudio era analizar si existe relación entre la impulsividad, desde una perspectiva multifacética y el juego de apuestas en una población joven, que estén cursando actualmente una formación profesional, y además, analizar si esta diferencia puede depender del género.

El análisis de los resultados obtenidos concluye que no todos los factores de la impulsividad influyen de igual manera sobre la acción de apostar. Estos resultados concuerdan con el estudio de Leppink, Redden y Grant (2016) en el que se demuestra que los diferentes dominios de la impulsividad no afectan igual en la gravedad del trastorno de juego, Concluyendo que únicamente las puntuaciones altas en atención e impulsividad

motora del Barratt impulsiveness scale (BIS) se asociaban significativamente con la gravedad del trastorno del juego.

Según los resultados obtenidos en este estudio el factor que afecta significativamente en el juego de apuestas es la Urgencia negativa. Estos resultados refuerzan estudios anteriores como el de Rogier, Colombi y Velotti (2020), que observaron que las puntuaciones de este factor eran más altas que las del resto de factores en una población con trastorno del juego. Otros estudios también remarcan la importancia del factor Urgencia negativa, como el de Grall et al. (2011), el cual concluía que las puntuaciones para este factor eran más altas en comparación con el resto, aunque, a diferencia de los resultados obtenidos, donde se observa que no hay diferencias significativas entre el grupo de participantes que han confirmado haber apostado y el que ha confirmado que no, este sí que concluye que el resto de factores de impulsividad también afectan significativamente al juego de apuestas, sin embargo esto podría estar causado por limitaciones del estudio, en este caso, podría ser el tamaño de la muestra, ya que este es bastante reducido, o también que la muestra utilizada en el estudio de Grall esta constituida por jugadores de riesgo y con trastorno patológico.

El hecho de que el único factor que ha demostrado afectar directamente a la conducta de apostar haya sido la Urgencia Negativa podría deberse a las conclusiones a las que llegan Cyders y Smith (2008), que los rasgos de urgencia son factores de riesgo para prácticamente la totalidad de las conductas adictivas, en el caso del presente estudio solo se confirma el factor de urgencia negativa para la adicción al juego, ya que el factor urgencia positiva no ha mostrado diferencias significativas respecto a los diferentes grupos de participantes.

Con respecto a las diferencias por género, según el análisis de este estudio, se ha podido ver que entre las personas que han confirmado realizar apuestas deportivas predomina el género femenino, concretamente se observa que el número de mujeres es

tres veces mayor al de los hombres, comparando las diferencias entre géneros de otros estudios vemos que existe una contradicción, y es que en estudios anteriores, se ha visto que el perfil de jugador se define como hombre joven, ya que son estos los que tienden a apostar en mayor medida (Fang y Mowen, 2009; Lamprini et al. 2017), si bien es cierto que esto puede haber estado influido por el tamaño de la muestra, ya que al ser tan pequeño, los datos no son extrapolables a la población real.

En cuanto a la relación del género y la impulsividad, los resultados indican que no existe ninguna diferenciación en cuanto a hombres y mujeres, y el nivel de impulsividad, en cuanto a los diferentes factores del cuestionario UPPS-S. Esta falta de interacción entre las variables confirma los estudios de Grall et al. (2011) y Lamprini et al. (2017), donde también se encontró que no existía una relación significativa entre esta característica y el género de los participantes.

Por último, a modo de conclusión, ya que este estudio analiza las diferentes facetas de la impulsividad relacionadas con el hecho de haber realizado apuestas deportivas y si esta relación podría depender del género, podrá servir de cara al futuro para desarrollar medidas preventivas ante la posibilidad de padecer adicción al juego. Puesto que, la prevalencia es considerablemente alta en la población joven, concretamente entre un 3 y un 8%, aunque en población adulta llegue a disminuir a una prevalencia de entre un 1 y un 2%, esta problemática va ganando de cada vez más importancia y crece la necesidad de ponerla en el punto de mira de las investigaciones actuales, con el fin de aumentar el conocimiento de esta y desarrollar posibles tratamientos preventivos (González, 2020)

Limitaciones

Aunque el presente estudio ha sido útil a la hora de observar las diferencias en cuanto a los factores de la impulsividad y el juego de apuestas, existen diferentes limitaciones que han podido influir en los datos obtenidos, por lo que sería necesario, de cara a futuras investigaciones, tener estas en cuenta con el objetivo de obtener unos resultados más extrapolables a la población general y sean más representativos para esta.

En primer lugar, el número de participantes que conforman la muestra era bastante reducido, sobre todo en comparación con estudios previos, esto se puede deber a la voluntariedad de la participación en el estudio, ya que se indicó al alumnado que su participación era voluntaria, lo cual provocó que la participación fuera menor de la que se esperaba.

Otra de las limitaciones que pueden haber afectado es que no se han recogido datos acerca de los medios que han utilizado los participantes a la hora de apostar, es decir, si lo han hecho de manera online, a través de dispositivos electrónicos, o de forma presencial, acudiendo a casas de apuestas, ya que, se ha visto en estudios como el de Lutri et al. (2018), que las diferentes facetas de la impulsividad no se relacionan de manera significativa con los juegos de apuestas presenciales, por lo tanto no se puede saber si esto ha podido afectar a los datos obtenidos.

Como propuesta que podría haber sido útil a la hora de comparar la impulsividad con el juego de azar, es haber tenido en cuenta otros tipos de juego, como por ejemplo, máquinas recreativas, bingos, mesas de casino, lotería, etc. y haberlos añadido al análisis de los factores, con el objetivo de observar si existían diferencias en cuanto a estos y los diferentes juegos de azar, al igual que ocurre en otros estudios, donde se puede ver que no todos los factores se relacionan de la misma manera con el tipo de conducta de juego (Lutri et al., 2018),

Siguiendo con más propuestas, sería interesante haber tenido más en cuenta la variable edad, y haber comparado el grupo de jóvenes con otros grupos de mayor edad, con la finalidad de observar si la impulsividad muestra alguna relación con esta, ya que, como ocurre en diversos artículos, algunos factores de impulsividad como la Búsqueda de sensaciones, Falta de premeditación y Urgencia positiva, muestran que las puntuaciones son inversamente proporcionales a la edad de los participantes (Estevez et al., 2013; Lamprini et al., 2017), es decir, los jugadores más jóvenes tienden a obtener puntuaciones mayores en estos factores. Esto ocurre de manera contraria en el estudio de Grall et al. (2011), donde las puntuaciones del factor Falta de perseverancia es más baja en gente joven, en comparación con otros grupos de edad con edades superiores. Si en el presente estudio se hubieran comparado de igual manera diferentes grupos de edad se podría comprobar si las bajas puntuaciones obtenidas han sido debidas a que la muestra solamente recoge población joven.

En resumen, los estudios que se vayan a realizar en el futuro acerca de la impulsividad y el juego de apuestas en jóvenes estudiantes deberían tener en cuenta las anteriores limitaciones, recabando una muestra mayor de participantes para aumentar la representatividad de la muestra y teniendo en cuenta las formas de apostar de estos, con el objetivo de ver si pueden variar los resultados obtenidos en función de si las apuestas se han realizado de forma online o presencial.

Referencias Bibliográficas

Cándido, A., Orduña, E., Perales, J., Verdejo, A., y Billieux, J. (2012). Validation of a short Spanish version of the UPPS-P impulsive behaviour scale. *Trastornos Adictivos*, 14(3), 73-78.

Carneiro, E., Tavares, H., Sánchez, M., Pinsky, I., Caetano, R., Zaleski, M. y Laranjeira, R. (2020). Gender Differences in Gambling Exposure and At-risk Gambling Behavior. *Journal of Gambling Studies*, 36, 445-457

Cía, A. (2013). Non-substance related addictions (DSM-5, APA 2013): A first step towards the inclusión of Behavioral Addictions in current categorical classifications. *Rev Neuropsiquiatr*, 76 (4).

Cyders, M. Smith, G., (2008). Emotion-Based Dispositions to Rash Action: Positive and Negative Urgency. *Psychological Bulletin*, 134(6), 807-828.

Dirección General de Ordenación del Juego (2021). 3er Informe Trimestral 2021. <https://www.ordenacionjuego.es/es/noticia-informe-3T-2021>

Dirección General de Ordenación del Juego (2013). Memoria Anual 2013. <https://www.ordenacionjuego.es/es/art-memoria-dgoj-2013>

Espadafor, M. y Martínez, S. (2021). The negative consequences of sports betting opportunities on human capital formation: Evidence from Spain. *PLOS ONE*, 16(10)

Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I. y Jauregui, P. (2015). The Impulsivity and Sensation-Seeking Mediators of the Psychological Consequences of Pathological Gambling in Adolescence. *J Gambler Stud*, 31, 91-103.

Fang, X., y Mowen, J. (2009). Examining the trait and functional motive antecedents of four gambling activities: Slot machines, skilled card games, sports betting, and promotional games. *Journal of Consumer Marketing*, 26(2), 121-131.

Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (s.f.) *Ludopatía*. Descripción de la enfermedad. <https://www.fejar.org/ludopatia/descripcion-de-la-enfermedad/>

González, D. (2020). Estudio sobre nuevas adicciones en población adolescente: perfil y motivos de juego de apuestas [trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid].

Grall, M., Wainstein, L., Feuillet, F., Bouju, G., Rocher, B., Vénisse, J., y Sébille, V., (2012). Clinical Profiles as a Function of Level and Type of Impulsivity in a Sample Group of At-risk and Pathological Gamblers Seeking Treatment. *Journal of Gambling Studies*, 28(2), 239-252.

Hing, N., Li, E., Vitartas, P., y Russell, A. (2018). On the Spur of the Moment: Intrinsic Predictors of Impulse Sports Betting. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 413-428.

Hodgins y Holub (2015). Components of Impulsivity in Gambling Disorder. *Int J Ment Health Addiction*, 13, 699-711.

Ioannidis, K., Hook, R., Wickham, K., Grant, J., Chamberlain, S. (2019). Impulsivity in Gambling Disorder and problem gambling: a meta-analysis. *Neuropsychopharmacology*, 44(8), 1354-1362.

Instituto Nacional de Estadística (2021). Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares Año 2021.

https://www.ine.es/prensa/tich_2021.pdf

Labrador, F. y Vallejo, M. (2020). Prevalence and Characteristics of Sports Betting in a Population of Young Students in Madrid. *Journal of Gambling Studies*, 36(1), 297-318.

Lamas, J.J., Santolaria, R., Estévez, A., Jáuregui, P.(2018). *Guía Clínica Específica. Jóvenes y Juego Online*. Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

Lamprini, G., Savvidou, L., Fagundo, A., Fernández, F., Granero, R., Claese, L., Mallorquí, N., Verdejo, A., Steigerh, H., Israelh, M., Moragasa, L., del Pino, A., Aymamía, N., Gómez, M., Agüeraa, Z., Tolosa, I., La Verde, M., Aguglia, E., Menchóna, J.M., y Jiménez, S., (2017). Is gambling disorder associated with impulsivity traits measured by theUPPS-P and is this association moderated by sex and age?. *Comprehensive Psychiatry*, 72,106–113.

Leppink, E. Redden, S. y Grant, J. (2016). Impulsivity and Gambling: A Complex Clinical Association Across Three Measures. *The American Journal on Addictions*, 25, 138-144.

Lutri, V., Soldini, E., Ronzitti, S., Clerici, M., Blaszczynski, A., Bpwwden, H., (2018). Impulsivity and gambling type among treatment-seeking disordered gamblers: An explorative study. *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 1341-1354.

Martínez, V., Grande, A., Fernandez, S., Secadles, R. y Fernandez, J. (2019). Substance use and gambling patterns among adolescents: Differences according to gender and impulsivity. *Journal of Gambling Studies*, 35(1).

Mestre, G, Steward, T., Balodis, I., Devito, E., Yip, S., George, T., Reynolds, B., Granero, R., Fernenadez, F., Jimenez, S., Potenza, M. (2021). Discrete Roles for Impulsivity and Compulsivity in Gambling Disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 12.

Mestre, G., Steward, T., Granero, R., Fernández, F., Mena T., Vintró, C., Lozano, M., Menchón, J.M., Marc N., Potenza, M.N. y Jiménez, S. (2020). Dimensions of impulsivity in Gambling Disorder. *Scientific Reports*, 10, 397.

Ramos, J. (2006). Ludopatía: el otro lado del juego. *Revista de Estadística y Sociedad*, 9-11.

Rodrigues, H., Valentin, D., Franco, E., Ramarosan, V., Gomez, C., Saldaña, E. y Sáenz, M.P. (2022). How has COVID-19, lockdown and social distancing changed alcohol drinking patterns? A cross-cultural perspective between britons and spaniards. *Food Quality and Preference*, 95.

Rogier, G., Colombi, F., y Velotti, P. (2022). A brief report on dysregulation of positive emotions and impulsivity: Their roles in gambling disorder. *Current Psychology*, 41(4),1835-1842.

Russell, A., Hing, N., Li, E. y Vitartas, P. (2019). Gambling risk groups are not all the same: Risk factors amongst sports bettors. *Journal of Gambling Studies*, 35(1), 225-246.

Savvidou, L., Fagundo, A., Fernández, F., Granero, R., Claes, L., Mallorquí, N., Verdejo, A., Steiger, H., Israel, M., Moragas, L., Del Pino, A., Aymamí, N., Gómez, M., Agüera, Z., Tolosa, I., La Verde, M., Aguglia, E., Menchón, J., Jiménez, S. (2017). Is gambling disorder associated with impulsivity traits measured by the UPPS-P and is this association moderated by sex and age?. *Comprehensive Psychiatry*, 72, 106-113.

Trivedi, R. y Teichert, T. (2018). Attitudes, beliefs and impulsivity in online gambling addiction. *International Gambling Studies*, 18(2), 327-342.

Turek, A., MacHalska, K., Chrobak, A., Siwek, M. y Dude, D. (2020). Impulsiveness and cyclothymic traits of affective temperament as predictors of risky gambling behavior. *Psychiatria Polska*, 54(3), 537-552.

Vázquez, M. J., y Barrera (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and Addictions*, 20(2), 61-69.