

Juego y problemas con el juego en la provincial de Mendoza (Argentina): un estudio descriptivo preliminar.

Gambling and gambling problems in the province of Mendoza (Argentina): a preliminary descriptive study.

Fecha de recepción: 11-03-2022

Fecha de aceptación: 18-07-2022

Lydia Cervera Ortiz

Facultad de Psicología. Universidad de Valencia. España

Mariano Chóliz Montañés

Facultad de Psicología. Universidad de Valencia. España

María Armanda Fontemachi

Facultad Psicología de la Universidad del Aconcagua. Argentina

Nicolás Bianchi

Facultad Psicología de la Universidad del Aconcagua. Argentina

resumen/abstract:

Desde la irrupción del juego de apuestas online, el incremento en la incidencia y prevalencia de los trastornos por juego se ha constatado en diferentes países así como cambios en la distribución en la frecuencia de juego en los diferentes segmentos poblacionales.

Las consecuencias negativas del juego ponen en valor la necesidad de contar con programas preventivos adecuados a las características de la población en la que se van a implantar. A pesar de no ser epidemiológico, el objeto de este estudio es el de un primer acercamiento al fenómeno del juego en Mendoza (Argentina) para poder realizar la adaptación del programa de prevención Ludens.

En el presente trabajo, fueron examinadas la frecuencia y las diferencias en implicación en juego de riesgo y trastorno por juego, mediante el cuestionario NODS, en relación con edad, sexo y tipo de juego. Los indicadores de prevalencia replican resultados similares a los de otros estudios, mostrando tasas de juego más altas en hombres y jóvenes. En particular, se observaron diferencias en el porcentaje de hombres respecto a mujeres que se involucraban en el juego online. Asimismo, un 8.6% de los hombres presentaba juego patológico y de estos se obtuvieron diferencias estadísticamente significativas entre jóvenes y adultos.

Since the emergence of online gambling, the increase in the incidence and prevalence of gambling disorders has been observed in different countries, as well as changes in the distribution of gambling frequency in different population segments.

The negative consequences of gambling highlight the need for preventive programs appropriate to the characteristics of the population in which they are going to be implemented. Despite not being epidemiological, the purpose of this study is to provide a first approach to the gaming phenomenon in Mendoza in order to adapt the Ludens prevention program.

In the present work, the frequency and differences in involvement in risky gambling and gambling disorder were examined, using the NODS questionnaire, in relation to age, sex and type of gambling. The prevalence indicators replicate similar results to those of other studies, showing higher gaming rates in men and young people. In particular, differences were observed in the percentage of men compared to women who were involved in online gambling. Likewise, 8.6% of the men presented pathological gambling and from these statistically significant differences were obtained between young people and adults.

palabras clave/keywords:

Trastorno por juego de azar · Programa de prevención · Prevención de la adicción · Adolescencia · Juego online
Gambling disorder · Prevention program · Addiction prevention · Adolescence · Online gambling

Correspondencia: lydiaaceor@gmail.com

Introducción

La expansión de los juegos de azar y la problemática que lleva asociada ha aumentado en las últimas décadas. Factores como la promoción y la legalización del juego online en diferentes países han provocado que incluso se haya normalizado socialmente, especialmente entre los jóvenes.

El trastorno por juegos de apuesta es, sin duda, la adicción comportamental más estudiada y, probablemente también, la que tiene unas consecuencias más graves en la adaptación social y el ajuste personal de quien la padece (Chóliz y Herdoiza, 2021).

Categorizado por primera vez como trastorno mental en CIE-9 (1979) y DSM-III (1980) bajo el índice trastornos del control de impulsos, en la actualidad el trastorno por juego de apuestas se incluye en las últimas versiones de estos manuales, DSM-5 (2013) y CIE-11 (2018), en los trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos. Ambos manuales plasman con este cambio la evidencia científica y el amplio consenso de los profesionales en la equiparación del trastorno a las conductas adictivas. La ludopatía presenta rasgos clínicos y correlatos neurobiológicos comunes a las adicciones a drogas (Holden, 2001, Wrenham y Potenza, 2010).

Como trastorno adictivo, se trata de un fenómeno multicausal en el que intervienen factores psicológicos, biológicos y ambientales como el género, la edad, disponibilidad y oferta de juego.

Los datos epidemiológicos sobre la prevalencia del juego patológico en distintos países muestran que las tasas más habituales oscilan entre el 1% y el 3% para población adulta (Volberg, 2002; Becoña, 2004; Gill, Grande y Taylor, 2006; Williams, 2012, 2018). Calado y Griffiths (2016), en una revisión sistemática de estudios epidemiológicos llevados a cabo en todo el mundo, recogen una mayor variabilidad en las tasas de prevalencia en el porcentaje de población que padece anualmente este trastorno, entre el 0,1 % y el 5,8 %. Dichas variaciones entre los países pueden responder a las características de cada país, del año, los instrumentos empleados y la modalidad de juego.

La mayoría de los estudios indican que el género tiene un papel relevante en diferentes aspectos del juego como la prevalencia, la frecuencia, la comorbilidad con otros trastornos, las actitudes, las motivaciones y los estigmas asociados. Así, Wenzel y Dahl (2009) encontraron que existen diferencias de género en las características demográficas, el comportamiento, las consecuencias del juego y las necesidades de tratamiento.

Los hombres cuentan con tasas más altas de juego patológico y juego problemático que las mujeres. Esta mayor incidencia de hombres afectados se describe en varios estudios realizados entre la población general (Petry, Stinson y Grant, 2005; Ekholm, Eiberg, Davidsen, Holst, Larsen y Juel, 2014; Sherba y Martt, 2015). Husky et al. (2015) encontraron que la propensión a desarrollar un trastorno por juego de azar es hasta tres veces mayor en los hombres, datos comparables a los de otras investigaciones, donde la relación es de 2,5:1 (Becoña y Míguez, 2001; Castaño et al., 2011; Lussier, Derevensky, Gupta, Bergevin y Ellenbogen, 2007; Ruíz, 2014; Sarabia et al., 2014).

Existe un amplio consenso científico en la consideración como grupo de riesgo a los varones jóvenes. Respecto al perfil de las personas que tienen problemas con el juego, otros resultados en los que suelen coincidir los estudios son: contar con nivel educativo bajo; pertenecer a minorías étnicas; personas que han nacido en el extranjero; estar en situación de desempleo o con bajos recursos económicos (Chóliz y Herdoiza, 2021).

Otra cuestión de interés en cuanto al género es su relación con otros trastornos. Las mujeres jugadoras presentan mayor psicopatología general y tienen asociados más trastornos del estado de ánimo, además de solicitar tratamiento más tarde, mientras que para los hombres el trastorno asociado más común es el abuso de sustancias y muestran rasgos de impulsividad, de búsqueda de sensaciones o conductas antisociales. Ambos sexos presentan perfiles diferentes en los trastornos asociados y en su progresión hacia cuadros clínicos más graves, hasta el punto que las variables que median en la gravedad del juego patológico están fuertemente relacionados con el sexo de los pacientes (Jiménez-Murcia, et al., 2020).

El género también media en las preferencias por los diferentes tipos de juegos. En general, ellas participan con mayor frecuencia en juegos de azar puro (bingo, loterías, máquinas tragaperras), los hombres, además de en estos juegos, apuestan en actividades que requieren cierto grado de habilidad (Wenzel y Dahl, 2009). Estas diferencias se observan tanto en juegos presenciales como online.

En lo que se refiere a la edad, la implicación de los menores en el juego suscita preocupación social, ya que los adolescentes son una población especialmente vulnerable para cualquier adicción y existe una relación directa entre el inicio temprano en el juego con la gravedad del trastorno en edad adulta. Aunque no llegue a desarrollarse un trastorno, los juegos de azar pueden interferir en la vida diaria, disminuir el rendimiento académico y favorecer la aparición de otras conductas problemáticas, como son el consumo de alcohol y otras drogas (Míguez y Becoña, 2015; Rial et al. 2019).

Atendiendo a la población adolescente, la prevalencia se sitúa entre un 3% y un 18%, siendo cifras superiores a las encontrados en adultos (Becoña, 2004; Ruiz, 2014; Oyebisi, Alao y Popoola, 2012; Chóliz, Marcos y Lázaro, 2018, González, Fernández, Weidberg, Martínez y Secades, 2017). Algunos de los motivos que se esgrimen para comprender la alta tasa de juego en menores son la disponibilidad y accesibilidad que ha implicado la expansión del juego online. En este sentido, Sarabia (2014) destaca que la facilidad de acceso al juego con dinero, sobre todo a través de medios tecnológicos, ha podido ser un medio de difusión importante entre los jóvenes en estos últimos años.

De acuerdo con la literatura científica, las diferencias entre los grupos de edad son notables, lo que probablemente tenga que ver tanto con aspectos del desarrollo como propiamente generacionales. Tales diferencias entre los grupos hacen referencia tanto a la frecuencia de juego, como a los tipos de juego que llevan a cabo e incluso a la prevalencia de trastornos por juegos de azar (Chóliz y Herdoiza, 2021).

La influencia de los aspectos socioculturales queda patente en la preferencia por los tipos de juego de los diferentes segmentos poblacionales. El juego online es realizado con más frecuencia por adolescentes y jóvenes, sobre todo apuestas deportivas y juegos de casino,

mientras que los juegos tradicionales (bingo, casinos, máquinas, póquer, etc.) son más habituales en los adultos (Arbinaga, 2000; Estévez, Herrero y Sarabia, 2013; Splevins, Mireskandari, Clayton y Blaszczyński, 2010).

En cuanto a la modalidad de juego, Griffiths (2013) manifiesta que el juego online tiene un mayor potencial adictivo que el juego tradicional. Las propiedades situacionales y estructurales del juego online, como mayor disponibilidad, accesibilidad, asequibilidad, rapidez y anonimato favorecen el juego problemático y patológico (Griffiths y Barnes 2008; McCormack y Griffiths 2012; Wood et al. 2007). Además, en esta modalidad el potencial de ganancias suele ser más alto.

Las características situacionales son factores externos que hacen referencia a los entornos físicos y sociales en los que están inmersos los jugadores (Kuss y Griffiths 2012). Como hemos visto, pese a que no son asociaciones perfectas o simples, el aumento en la disponibilidad se relaciona con un aumento del consumo, y más si son productos potencialmente adictivos.

La legalización de las diferentes modalidades de juego y su expansión comercial es la principal variable en el incremento en los datos de prevalencia de adicción al juego en la sociedad (Petry, 2005). Diversos estudios realizados en España demuestran que desde la legalización del juego online este tipo de juego se ha convertido en la segunda causa más frecuente de juego patológico en pacientes en tratamiento y la primera en el caso de los menores de 26 años (Chóliz 2016; Chóliz y Lamas 2017).

En un momento en el que en Mendoza está teniendo lugar un proceso de elaboración e implantación de un nuevo marco normativo, en un contexto de rápida expansión y legalización del juego online, donde otras provincias ya han otorgado licencias a operadores privados, es necesario analizar la situación en esta provincial que permita el desarrollo de herramientas de prevención ante los nuevos retos a los que se enfrenta la sociedad.

Para poder prevenir de manera efectiva la adicción al juego se deben conocer y analizar algunas de los principales variables implicadas en el juego de apuestas y de azar en Mendoza, tales como las diferencias por género y edad en el patrón de juego, especialmente entre el juego tradicional y las nuevas modalidades de juego online.

Este estudio pretende ser un acercamiento a la realidad del juego y de la adicción al juego en Mendoza, con el objetivo de adaptar el programa de prevención de adicción al juego Ludens (Chóliz, 2017). Este programa preventivo, de ámbito escolar y comunitario, consta de 3 sesiones estructuradas ideadas para informar, sensibilizar y cambiar actitudes.

Material y métodos

Participantes

La muestra utilizada está formada por 540 personas de entre 14 y 72 años (68,3% mujeres y 31,7% hombres).

La distribución por grupos de edad fue la siguiente: menores de edad, 23,8%; jóvenes (de 18 a 29 años), 21,4%; adultos (de 30 a 65 años), 52,9 % y mayores de 65 años, 1,8%.

Procedimiento

Los participantes fueron residentes de la provincia de Mendoza reclutados a través de un muestreo no probabilístico, intencional o por conveniencia, que respondieron de forma online a una batería de preguntas referidas a la frecuencia con la que participaban en los diferentes juegos de apuestas, así como los problemas relacionados con la adicción al juego.

Instrumentos

Las pruebas administradas sirvieron para medir las siguientes variables:

Variables sociodemográficas: Se recogieron los datos sociodemográficos básicos: edad, género, nacionalidad y el curso escolar (en el caso de que fuesen estudiantes).

Patrón de juego de apuestas: Se administró un cuestionario desarrollada *ad hoc* para la investigación, en la cual se evaluó la frecuencia con la que participaban en los juegos de apuestas ofrecidos en la provincia de Mendoza, tanto tradicionales (loterías, casino, etc.) como online a través de una escala Likert de 5 puntos.

Adicción al juego apuestas: Para evaluar la conducta de juego se utilizó la escala NODS de Gerstein, Hoffman y Larison (1999). Se trata de la adaptación en formato cuestionario de la entrevista clínica para el diagnóstico del juego patológico según los criterios del DSM-IV-TR. Consta de 17 ítems dicotómicos y evalúa los 10 criterios diagnósticos de juego patológico. El análisis de la escala se adaptó para que los ítems correspondiesen con los criterios del DSM-5, eliminando el criterio “cometer actos ilegales para financiarse en el juego”.

Las personas que manifiestan 4 criterios o más se diagnostican como jugadores patológicos, mientras que las personas que manifiestan entre 1 y 3 criterios se les considera juego de riesgo.

Análisis de los resultados

Las variables objeto de estudio fueron: participación en juego tradicional u online, presencia de juego de riesgo y juego patológico. Estas se analizaron en función del sexo, edad (menores de edad, jóvenes, adultos y mayores) y tipo de juego (tradicional u online) que llevaban a cabo los participantes.

Todos los datos se analizaron mediante el paquete estadístico SPSS (versión 22), en este artículo se presentan los resultados hallados mediante análisis de estadística descriptiva básica y de tendencia central, pruebas t y análisis de varianza (anova).

Resultados

Análisis en función del sexo

En lo que se refiere a la participación en el juego y los problemas ocasionados en función del género, los resultados se presentan en las Tablas 1 y 2.

Tabla 1.- Porcentaje de personas que participan en juego

	Juego en general	Juego tradicional	Juego online
Mujeres	59.7%	56.7%	18,4%
Hombres	61.7%	53.7%	26,9%

Se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre mujeres y hombres en la participación en juego online ($\chi^2 = 5.13$, $p < .05$, $\Phi = .02$). No se encontraron diferencias entre mujeres y hombres en la participación en el juego en general ni en el juego tradicional.

Tabla 2.- Porcentaje de personas con problemas con el juego

	Sin problemas	Juego de riesgo	Juego patológico
Mujeres	79.5%	19.7%	.8%
Hombres	72.6%	18.9%	8.6%

Se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre mujeres y hombres en la prevalencia de trastorno de juego ($\chi^2 = 22.05$, $p < .001$, $\Phi = .20$). No hubo diferencias en lo que se refiere a juego de riesgo.

Análisis en función de la edad

En lo que se refiere a la participación en los diferentes juegos y en los problemas asociados con el juego en los diferentes grupos de edad, los resultados se presentan en las Tablas 3 y 4

Tabla 3.- Participación en juego, en función de la edad

	Juego en general	Juego tradicional	Juego online
Menores	62.8%	54.3%	31.8%
Jóvenes	69.8%	65.5%	33.6%
Adultos	54.5%	51.4 %	11.5 %
Mayores de 65	88,9%	88.9%	11,1%

Solamente se encontraron diferencias estadísticamente significativas en la frecuencia de juego entre las personas mayores de 65 años y los adultos entre 30-65 años) en el juego en general ($\chi^2 = 4.62$, $p < .05$, $\Phi = .13$) y en el juego tradicional ($\chi^2 = 5.78$, $p < .05$, $\Phi = .14$). En el resto de comparaciones no se obtuvieron diferencias estadísticamente significativas.

En cuanto a los problemas asociados con el juego, los principales resultados se reflejan en la Tabla 4.

Tabla 4.- Problemas con el juego, en función de la edad

	Sin problemas	Juego de riesgo	Juego patológico
Menores	62.8%	33.3%	3.9%
Jóvenes	73.3%	20.7%	6.0%
Adultos	85.0%	12.9%	2.1%
Mayores de 65	90.0%	10.0%	0,0%

En lo que se refiere al diagnóstico de trastorno de juego se obtuvieron diferencias estadísticamente significativas entre jóvenes y adultos ($\chi^2 = 4.09$, $p < .05$, $\Phi = .10$), pero no entre menores de edad y jóvenes.

En cuanto al juego de riesgo, los menores de edad fueron quienes manifestaron tasas más elevadas de este problema, representando un porcentaje mayor que en los jóvenes ($\chi^2 = 4.54$, $p < .05$, $\Phi = .14$) o que en los adultos ($\chi^2 = 24.93$, $p < .001$, $\Phi = .25$).

Análisis en función del tipo de juego

En la Tabla 5 se refleja el porcentaje de personas que juegan a juegos tradicionales y online de la muestra de este estudio

Tabla 5.- Frecuencia de juego tradicional y online

	No juego online	Juego online
No juego tradicional	- (.0%)	25 (7.7%)
Juego tradicional	212 (65.3%)	89 (27.3%)

La mayoría de las personas que han jugado a algún juego lo han hecho a juegos tradicionales (92.7%), de los cuales menos de un tercio de han participado también a juegos online.

En lo que se refiere a los problemas ocasionados por el juego, en función de la modalidad en la que participan, se refleja en la Tabla 6.

Se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre quienes juegan a juegos online y a juegos tradicionales en el porcentaje de jugadores que padecen juego patológico ($\chi^2 = 6.97$, $p < .01$, $\Phi = .15$) y juego de riesgo ($\chi^2 = 30.16$, $p < .001$, $\Phi = .30$).

Tabla 6.- Problemas de juego en función del tipo de juego

		Sin problemas	Juego de riesgo	Juego patológico
Juego tradicional	NO	72,0%	24,0%	4,0%
	SI	68,1%	26,6%	5,3%
Juego online	NO	78,8%	18,4%	2,8%
	SI	49,1%	41,2%	9,6%

Discusión y conclusiones

El juego de apuestas y de azar es legal en la República Argentina. Además de los juegos estatales (Lotería Nacional), cada provincia regula sus juegos y casinos que están en su territorio. En lo que se refiere al juego online, actualmente se está en proceso de legalización en varias provincias, si bien la oferta del mismo es amplia a través de operadores que todavía no tienen licencia administrativa para operar.

En el caso de la provincia de Mendoza, que es donde se ha llevado a cabo este estudio, existen tres casinos en Mendoza ciudad, Lotería Nacional, máquinas barriales y diversas modalidades de juegos (raspadita, etc.) además del juego online.

El trabajo pretende ser un acercamiento a la realidad del juego en la provincia de Mendoza para adaptar el programa de prevención Ludens (Chóliz, 2017), especialmente en lo que tiene que ver con el juego online, ya que es un juego que en cuanto se concedan las licencias para operar, es probable que se expanda notablemente, especialmente en la población más joven.

En lo que se refiere al género, los varones juegan más que las mujeres a juegos online, pero no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en la frecuencia de participación en juego tradicional. Este último resultado contrasta con la mayoría de resultados obtenidos en otras investigaciones de otros países, en las cuales se constata que los hombres juegan con más frecuencia que las mujeres con la única excepción en algunos estudios, de loterías y bingo (Wenzel y Dahl, 2009). En lo que respecta al juego online, sin embargo, los hombres presentan tasas de participación más elevadas que las mujeres, lo cual es congruente con la literatura científica.

Respecto a los problemas ocasionados por el juego, de forma consistente con la mayoría de investigaciones, la incidencia del trastorno de juego es mayor en los hombres que en las mujeres. Sin embargo, no se encontraron diferencias en lo que se refiere a juego de riesgo, lo cual puede tener relación con el hecho de que tampoco se encontraran diferencias por sexo en la frecuencia de participación en juegos tradicionales.

Este resultado puede significar que una de las principales variables responsables en el desarrollo del trastorno de juego sea el grado de participación y que las eventuales ventajas que podría tener el género (femenino) como factor de protección de esta enfermedad se deba, principalmente, a que limita la exposición al mismo, pero una vez que las personas se implican en el juego, las diferencias por género desaparecen o se mitigan enormemente.

La edad es otra de las variables relevantes implicadas en la adicción al juego, si bien en nuestro estudio se encuentra muy relacionada con el tipo de juego, ya que los jóvenes y menores de edad participan más en juegos online que los adultos mayores de 35 años y las personas mayores de 65 años.

En la muestra de este estudio son los jóvenes quienes manifiestan tasas más elevadas de este trastorno, si bien en el caso que nos ocupa puede que tenga relación con que también muestran una participación mayor en el juego online. Este tipo de juego, debido a sus características estructurales, tiene un mayor riesgo de provocar adicción al juego que el juego tradicional (Griffiths et al. 2006, McBride y Derevensky 2009). Este resultado se ha corroborado en este estudio, ya que los participantes en juegos online de Mendoza manifiestan mayores tasas de trastorno de juego que los que juegan a juegos tradicionales, lo cual también es congruente con la literatura científica (Potenza et al., 2011).

La prevalencia de los trastornos del juego por grupos de edad en este estudio era mayor en juego de riesgo para los menores de edad. En consonancia, en un estudio de Chóliz et al. (2019) se encontró que los trastornos del juego entre los menores en casi triplica la prevalencia en el conjunto de la población española. Asimismo, son los jóvenes los que obtienen mayores tasas de juego patológico, cifras notablemente superiores a las que muestran los adultos mayores de 35 años, lo cual es muy relevante tenerlo en cuenta a la hora de desarrollar programas preventivos.

Estos resultados son especialmente preocupantes puesto que, a día de hoy, el juego online todavía no está legalizado en Mendoza, pero las propuestas legislativas ya están muy avanzadas. Si ocurre lo que ha pasado en España tras la legalización del juego online, se espera que se incrementen notablemente la incidencia de adicción al juego online en población juvenil (Chóliz, 2015).

Por último, los menores de edad manifiestan mayores tasas de juego de riesgo que los jóvenes, lo cual puede entenderse como que son un colectivo con una elevada vulnerabilidad y que habría que tener especial atención en la prevención de este trastorno.

Este trabajo tiene algunas limitaciones que es preciso tener en cuenta. En primer lugar, no se trata de un estudio epidemiológico y, por lo tanto, los resultados obtenidos no pueden considerarse como datos de prevalencia o incidencia ni siquiera de la provincia de Mendoza. Tampoco por género o edad. Este problema debe resolverse con estudios con muestras más amplias y procedimientos de muestreo aleatorio, estratificado y polietápico.

Más allá, sin embargo, del interés epidemiológico, este trabajo es un acercamiento a la realidad del juego en Mendoza para la eventual adaptación del programa de prevención Ludens, teniendo en cuenta las diferencias por género, edad y tipos de juego que se han obtenido en este estudio y que deben ser profundizadas en investigaciones posteriores.

Este trabajo ha sido posible por el proyecto de investigación: “Elaboración del programa de prevención, Ludens-Argentina y formación para su implementación”. Cod. CIUDA 2022. Facultad de psicología, Universidad del Aconcgua (Argentina)

Referencias

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Becoña, E. (2004). Pathological gambling: prevalence in Spain. *Health and Addiction*, 4(2), 9-34. <https://doi.org/10.21134/haaj.v4i2.128>
- Calado, F. y Griffiths. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 592-613. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073>
- Chóliz, M., Marcos, M. y Bueno, F. (2021). Ludens: A Gambling Addiction Prevention Program Based on the Principles of Ethical Gambling. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10066-7>
- Chóliz, M. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289145913007.pdf>
- Chóliz, M. y Herdoiza, P. (2020). Adicciones comportamentales en A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos. (Ed), *Manual de Psicopatología, Vol. 2* (pp. 522). Madrid: McGraw Hill.
- Derevensky, J., Hayman, V. y Gilbeau, L. (2019). Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatric Clinics of North America*, 66(6), 1163-1182.
- Edgren, R., Castrén, S., Alho, H., Salonen, A. H. (2017) Gender comparison of online and land-based gamblers from a nationally representative sample: Does gambling online pose elevated risk? *Computers in Human Behavior*, 72, 46-56. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.033>.
- Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R., Parke, J. (2006). Internet Gambling: An Overview of Psychosocial Impacts. *UNLV Gaming Research and Review Journal*, 10(1). Disponible en: <https://digitalscholarship.unlv.edu/grj/vol10/iss1/4>
- Hubert, P. y Griffiths, M. D. (2018). A Comparison of Online Versus Offline Gambling Harm in Portuguese Pathological Gamblers: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(5), 1219-1237. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9846-8>
- Husky, M. M., Michel, G., Richard, J. B., Guignard, R. y Beck, F. (2015). Gender differences in the associations of gambling activities and suicidal behaviors with problem gambling in a nationally representative French sample. *Addictive Behaviors*, 45, 45-50. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.01.011>
- Jiménez-Murcia, S., Granero, R., Giménez, M. et al. (2020) Contribution of sex on the underlying mechanism of the gambling disorder severity. *Science Repository* 10, 18722 (2020). <https://doi.org/10.1038/s41598-020-73806-6>
- Leeman, R.F., Potenza, M.N. (2012) Similarities and differences between pathological gambling and substance use disorders: a focus on impulsivity and compulsivity. *Psychopharmacology* 219, 469–490. <https://doi.org/10.1007/s00213-011-2550-7>
- Maqueda, Fátima y Ruiz-Olivares, Rosario (2017). Relación entre juego patológico y consumo de sustancias en una muestra de estudiantes universitario. *Salud y drogas*, 17(2), 17-24. ISSN: 1578-5319. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83952052002>
- McBride, J. y Derevensky, J. (2009). Internet gambling behavior in a sample of online gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(1), 149–167. <https://doi.org/10.1007/s11469-008-9169-x>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2019). *The CIE-11. Classification of Mental and Behavioural Disorders: Clinical, Description and Diagnostic Guidelines*. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.

- Potenza, M.N., Maciejewski, P.K. y Mazure, C.M. A Gender-based Examination of Past-year Recreational Gamblers. *Journal of Gambling Studies* 22, 41-64 (2006). <https://doi.org/10.1007/s10899-005-9002-4>
- Sarabia, I, Estevez, A y Herrero-Fernández, D (2014) Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39 (3) 57-68.
- Volberg, RA (2002). The Epidemiology of Pathological Gambling. *Psychiatric Annals*, 32 (3), 171-178. <https://doi.org/10.3928/0048-5713-20020301-06>
- Wareham, J.D. y Potenza, M. (2010) Pathological gambling and substance use disorders. *American Journal Drug Alcohol Abuse* 36(5):242-7. doi: 10.3109/00952991003721118.
- Wenzel, H.G., and Dahl, A.A. (2009) Female Pathological Gamblers. A Critical Review of the Clinical Findings. *International Journal of Mental Health Addiction* 7, 190-202. <https://doi.org/10.1007/s11469-008-9174-0>
- Williams, R.J., West, B.L. y Simpson, R.I. (2012). *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices*. Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.