

HÁBITOS DE CONSUMO DE APUESTAS DEPORTIVAS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EXTREMEÑOS

Margarita Gozalo Delgado
Universidad de Extremadura
mgozalo@unex.es

Received: 11 febrero 2023
Revised: 16 febrero 2023
Evaluator 1 report: 15 marzo 2023
Evaluator 2 report: 08 abril 2023
Accepted: 19 abril 2023
Published: junio 2023

RESUMEN

Los cambios sociales y los nuevos usos que se hacen de las nuevas tecnologías en el ámbito del ocio tienen una clara influencia en la salud mental de nuestros jóvenes. Las apuestas deportivas y el juego on-line son una alternativa de ocio para jóvenes y adolescentes que en determinados casos se asocia al juego patológico constituye un verdadero problema de social y de salud. **Objetivo:** En este estudio nos propusimos estudiar la prevalencia de las apuestas deportivas entre los Universitarios de la Universidad de Extremadura. **Método:** Para ello, el pasado curso 2021/22, 469 estudiantes de distintas Facultades de la UEX respondieron de forma anónima y voluntaria a una encuesta sobre hábitos saludables, su participación en apuestas deportivas, y sus creencias sobre el juego. **Resultados:** Aproximadamente la mitad de los participantes declararon haber apostado alguna vez en su vida, aunque la gran mayoría de los participantes no tienen como hábito el apostar o incluso no lo han llegado a hacer, al menos en el último año. Las diferencias más relevantes no se asociaron al curso, ni a la titulación sino al género de los/as participantes. **Discusión:** Si bien la prevalencia en el consumo de apuestas varía respecto a estudios desarrollados en otras poblaciones, la diferencias de género coinciden con las obtenidas en estudios previos. Los chicos jugaron más que las chicas y los que practican deporte apostaron con mayor frecuencia. Se destaca la necesidad de realizar programas formativos con el fin de prevenir los problemas asociados a estas conductas.

Palabras clave: apuestas deportivas; estudiantes universitarios; hábitos saludables; juego patológico

ABSTRACT

Sports betting consumption habits of university students in Extremadura. Social changes and new uses of new technologies in the field of leisure have a clear influence on the mental health of our young people. Sports betting and on-line gambling are a leisure alternative for young people and adolescents that in certain cases is associated with pathological gambling and constitutes a real social and health problem. **Objective:** In this

HÁBITOS DE CONSUMO DE APUESTAS DEPORTIVAS ES ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EXTREMEÑOS

study we set out to study the prevalence of sports betting among university students at the University of Extremadura. Method: For this purpose, last academic year 2021/22, 469 students from different faculties of the UEX responded anonymously and voluntarily to a survey on healthy habits, their participation in sports betting, and their beliefs about gambling. Results: Approximately half of the participants reported having gambled at some time in their lives, although the vast majority of participants do not have gambling as a habit or have not even done so, at least in the last year. The most relevant differences were not associated with the course or degree, but with the gender of the participants. Discussion: Although the prevalence of gambling consumption varies with respect to studies carried out in other populations, the gender differences coincide with those obtained in previous studies. Boys gambled more than girls and those who practice sports gambled more frequently. The need for educational programs to prevent the problems associated with these behaviors is highlighted.

Keywords: sports gambling; university students; healthy habits; pathological gambling

ANTECEDENTES

En los últimos años, las tendencias de ocio entre adolescentes y jóvenes han experimentado cambios sustanciales, muy relacionados con fenómenos como la Globalización y la expansión de las nuevas tecnologías. En paralelo, se ha desarrollado un mercado dirigido específicamente a este colectivo que está resultando claramente lucrativo. Las modalidades de ocio juvenil que más alarma social ha despertado ha sido las apuestas deportivas y el juego on-line. Según datos de la Dirección General de Ordenación de Juego (DGOJ, 2019, Cholíz et al. (2019). El gasto en juego on-line en 2017 fue de más de 17.000 millones de euros, lo cual representa casi el 40% de lo que los españoles se gastan en el total del juego de azar, que supone el 3,5% del PIB.

Estudios a nivel nacional

Cholíz et al. (2019) alertan de los riesgos para la salud mental de nuestros jóvenes que supone el rápido desarrollo de estas modalidades, de ocio. En su opinión, las nuevas tecnologías, impulsadas y fomentadas por una legislación claramente favorable convierten al juego online en una actividad atractiva, muy accesible y disponible. El *Análisis del perfil del jugador online (DGOJ, 2020) expone* que entre los años 2016 y 2020 han aumentado tanto el número de jugadores como el importe de las apuestas. Siendo las apuestas el producto preferido, seguido de casinos y poker. Cholíz y Marcos (2019) destacan que el juego es muy accesible para los menores, puesto el control de edad es muy deficiente, tanto en los salones de juego y los bares como en su modalidad on-line.

El juego *on line* se recoge en la DSM-V (APA, 2013) como un trastorno de naturaleza adictiva. A pesar de las recientes medidas para regular su publicidad, es la principal causa de la ludopatía entre los jóvenes y se considera como un trastorno mental tanto por parte de la Asociación Psiquiátrica Americana (APA, 2013). Cholíz y Saiz, (2016) consideran que la adicción al juego es incluso más grave que la del alcohol y, en el caso de los adolescentes, definen las apuestas deportivas y la adicción al juego on-line como una epidemia.

Cholíz y Marcos (2019) identifican como variables clave el género y la edad. Se constata que, con la excepción del bingo donde no existen diferencias de género, la población femenina juega menos. También existen diferencias de hábitos en función de la edad. Los adultos juegan más en casinos y tragaperras y las preferencias de los jóvenes se dirigen al juego on-line. Cholíz, (2017) observó que los chicos manifiestan un juego de riesgo que casi cuadruplica al de las mujeres y la prevalencia de hombres que padece trastorno de juego es cinco veces superior a la de las mujeres.

Schiller y Gobet (2014) explican el especial atractivo para los adolescentes que tienen estas nuevas modalidades de juego que les permiten demostrar su pericia y acertar apuestas sobre temas, como el deporte, sobre los que se creen entendidos. Dando lugar a sesgos cognitivos (el denominado sesgo del experto) especialmente peligrosos para el fomento y mantenimiento de la conducta adictiva.

Estudios a nivel autonómico

También se han desarrollado múltiples estudios que exploran este comportamiento en distintas provincias o comunidades autónomas (País Vasco, Baleares, Murcia, etc.). Destacaríamos los desarrollados con adolescentes, en la provincia de Alicante (Lloret Irlles et al., 2016) y en la provincia de Huelva (Lloret Irlles y Cabrera Perona, 2019). Ambos reflejan, de nuevo, la percepción de accesibilidad de los menores a los entornos de juego. Estos autores exploraron otros factores sociales y de personalidad como la impulsividad y gusto por el riesgo, las actitudes, la presión del grupo, la influencia de la publicidad algunas variables sociodemográficas y del entorno familiar, etc. Como motivaciones para jugar identificaron el deseo de ganar dinero, la integración social, la diversión o el placer por la práctica y su potencial para la evasión.

En esta línea, Mendoza, et al. (2022) desarrollaron un estudio en Extremadura en el que contaron con 1454 participantes. El 84% (n= 1225) de los cuales declararon no haber jugado nunca a juegos de azar o mientras que el 16% (n=229) de la muestra respondió a una adaptación del Lloret y Cabrera (2019) donde, como novedad, se preguntaba por la conducta desarrollada en los "últimos 3 meses". Sus resultados siguen la tendencia de los estudios anteriores, obteniendo que los hombres de entre 14 y 20 años son quienes juegan. Las personas que más juegan habitualmente (3%) tienen una relación complicada con el juego y presentan indicios de problemas en distintas áreas, como las relaciones familiares, sociales y los estudios. Por género, los porcentajes en esta categoría son de un 5,3% chicos y un 1,4% chicas.

En cuanto a la población universitaria, las casas de apuestas (11,87%) también son los lugares más comunes para apostar, seguido de los establecimientos de la ONCE (9,73%), las administraciones de lotería (7,6%) y el juego online (6%). Siendo los participantes de entre 21 y 25 años los que más jugaron en establecimientos de juego y los que tenían entre 16 y 20 los que más jugaron en horario lectivo

El informe *Juego y sociedad. Actitudes y hábitos de los españoles sobre el juego* (Cejuego y Universidad Carlos III, 2021), ofrece una interpretación menos alarmista y más "permissiva" que destaca la racionalidad de los clientes, que saben que jugar tiene un coste que se asume como el de cualquier otro espectáculo. Señalan que la tasa de juego problemático es de las más bajas de la Unión Europea y se ha mantenido estable en los últimos quince años. En su visión de la etiología de los trastornos de juego primarían factores como los antecedentes familiares, problemas de desestructuración familiar, cuadros depresivos, etc. y circunscriben los riesgos para la salud mental sobre los que alertaban otros estudios, a la vulnerabilidad de algunas personas a este tipo de comportamientos, más que a la oferta de juego en sí. En esta interpretación el juego sería considerado como una opción de ocio y el juego de riesgo se considera minoritario ya que, según estos autores, sólo afectaría a 6500/7000 en España. Cejuego y Universidad Carlos III, (2021) consideran que las razones para jugar, serían: Ganar la apuesta, demostrando que se sabe; tiempo de esparcimiento y relacionarse socialmente; Integración en un grupo con los que se comparte una afición; Tomar decisiones propias y ser consecuente.

Hay un factor sobre el que no se profundiza en la mayoría de los estudios citados, se trata de la relación entre práctica deportiva y consumo de apuestas, que sí aparece tanto en estudios a nivel autonómico (Baquero, Gozalo, Barrios, 2019, Píriz, 2022) estudios nacionales o desarrollados en otras comunidades autónomas (Fernández Escobedo, et al., 2019, Puchades, 2016) y el ámbito internacional (Weiss & Loubier, 2010).

Por esta razón nos ha parecido interesante explorar la práctica deportiva como un factor que puede asociarse con el interés por las apuestas. Aunque se han evaluado otras conductas relacionadas con la salud, nos limitaremos a exponer las relaciones entre los juegos de azar y la práctica deportiva. De hecho, Marcos y Cholz (2020) encontraron escasas comorbilidades entre las conductas de apuestas y el juego patológico on-line y otras adicciones conductuales. La adicción comportamental se caracteriza por la ejecución de una conducta con un escaso autocontrol y ajena a las propias consecuencias. La elevada absorción e implicación en la actividad tiene como consecuencia una limitación del resto de acciones cotidianas, incluso las más necesarias y funcionales, a las que suelen llegar a interferir.

HÁBITOS DE CONSUMO DE APUESTAS DEPORTIVAS ES ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EXTREMEÑOS

OBJETIVOS

En este estudio nos propusimos estudiar la prevalencia de las apuestas deportivas entre los Universitarios/as de la Universidad de Extremadura. Quisimos explorar diferencias de género en el consumo de apuestas y otros juegos de azar y, por último, quisimos valorar si la participación en actividades deportivas suponía un factor de protección o, por el contrario, se asociaba a un mayor riesgo de participación en este tipo de conductas.

PARTICIPANTES

Participaron un 469 estudiantes de la Universidad de Extremadura un 258 (55%) eran varones y 211 (45%) mujeres. Todos ellos estudiantes de la Universidad de Extremadura.

Tabla 1. Distribución de alumnos en función del curso y la titulación para n= 469.

Titulación	Frec.	%	Curso	Frec.	%
MUI	19	4.1	Primero	117	24.9
Periodismo	37	7.9	Segundo	71	15.1
Comunicación Audiovisual	36	7.7	tercero	102	21.7
Dobles grados CAV	29	6.2	Cuarto	105	22.4
Master en Deporte	21	4.5	Postgrado	74	15.8
MUPFES	8	1.7			
313	1	.2			
Otros Máster Formación Profesorado	26	5.5			
Politécnica	84	17.9			
Sanitaria	53	11.3			
Ciencias del Deporte	18	3.8			
Otros Grados	100	21.3			
	37	7.9			

El cuestionario es una adaptación elaborada por el equipo de investigación del cuestionario utilizado por Lloret *et al.* (2019) y consta de 32 ítems divididos en dos partes. La primera parte consta de preguntas sociodemográficas, variables individuales

Se preguntó a los participantes sobre algunos hábitos de salud y por su práctica deportiva. En este trabajo vamos a prestar atención a este segundo aspecto. El 73% participantes (342) respondió que practicaba deporte de forma regular, mientras que el 27% (126) respondió que no.

DISEÑO Y PROCEDIMIENTO

La participación fue voluntaria y los participantes firmaron un formulario de consentimiento en el que se les informó sobre los objetivos del estudio. Se trata de un estudio transversal, con una metodología cuantitativa y descriptiva. Previamente se contactó con los profesores y las encuestas fueron recabadas en el aula.

RESULTADOS

Como en estudios previos se preguntó a los participantes sobre las distintas modalidades de juegos de azar y la frecuencia con la que habían participado en ellas, o bien en el último mes, o bien a lo largo de su vida. Como podemos ver en la tabla 2, la mayoría de ellos (50.1%) nunca había apostado de forma presencial y el 58.8% tampoco lo había hecho on-line. En cuanto a los hábitos de consumo de apuestas, la mayoría de los participantes

no había apostado en el último mes, ni de forma presencial (74.8%) ni *on-line* (84.6%) y sólo un 6,2% manifestó haber apostado más de 10 veces en el último mes en salones y bares, mientras que un 6.6% lo había hecho *on-line*. Otras modalidades de juego resultaron aún más minoritarias y un 78,7% manifestó no haber jugado nunca a la ruleta, mientras que un 95% tampoco lo había hecho al póker.

Tabla 2: Frecuencia de juego en apuestas deportivas, ruletas y póker *on-line*.

Nº de apuestas	Nunca		De 1 a 3 veces		De 4 a 6		De 7 a 10		+ de 10		M	DT
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
Apuestas <i>on-line</i> 30 días	397	84.6	25	5.4	8	2.1	6	1.3	31	6.6	3.17	16.66
Apuestas <i>on-line</i> <i>vida</i>	27	58.8	31	6.6	1	4.9	1	2.4	12	27.6	5.21	28.37
Apuestas presenciales 30 días	35	74.1	47	10.1	2	3.5	1	3.7	29	6.2	5.4	43.29
Apuestas <i>Presencial</i> <i>es vida</i> (n= 216)	11	50.9	28	12.9	1	8.4	1	5.1	49	22.7	13.2	34.76
Juego ruletas	36	78.9	52	11.7	1	3.4	9	1.9	25	4.8	2.55	11.74
Póker <i>on-line</i>	44	95.5	11	2.4	6	1.2	4	0.7	4	0.7	1.82	28.27

En la tabla 3. se recogen opiniones de un grupo de participantes sobre el funcionamiento de los premios que se pueden obtener en el juego de apuestas. Como podemos ver la mayoría de ellos tienen una visión bastante realista de la situación y de las escasas posibilidades que existen de influir sobre los resultados.

HÁBITOS DE CONSUMO DE APUESTAS DEPORTIVAS ES ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EXTREMEÑOS

Tabla 3. Creencias sobre las apuestas deportivas (n=156).

Cuestión	Nunca	Pocas veces	A menudo	Siempre
Cuando apuesto en APPS, webs o casas de apuestas, hay cosas que YO puedo hacer para incrementar la probabilidad de ganar	54.3%	37.2%	6.4%	2.1%
En los juegos de apuestas las probabilidades de que un resultado ocurra son las que son, y no se puede hacer nada para cambiarlas.	26.6%	24.5%	25.5%	23.4%
Las APPS, webs o casas de apuestas manipulan las probabilidades del juego a su favor.	18.1%	10.6%	43.6%	27.7%
A la larga, apostar un mayor número de veces siempre favorece a la APP, web o casa de apuesta.	19.1%	4.3%	30.9%	45.7%
Existen unas leyes de probabilidad, que generalmente los apostadores desconocen u olvidan.	20.2%	18.1%	31.9%	10.6%
Algunas cosas extrañas que crees que nunca ocurrirán en tu vida son más probables que gana en algunos juegos de apuestas.	20.2%	37.2%	38.5%	8.3%
Existen maneras o trucos para ganar en el juego de apuesta.	31.9%	42.6%	22.3%	3.2%
Ganar depende más de la buena suerte que de las leyes de probabilidad.	22.3%	25.5%	40.4%	11.7%
En el juego, es más probable que un resultado que lleva tiempo sin suceder ocurra.	24.5%	53.2%	18.1%	4.3%
En el juego, es más probable que un resultado que lleva tiempo ocurriendo, siga sucediendo.	19.1%	45.7%	33.0%	2.1%

Antes de someter a los datos a pruebas de contraste, realizamos un análisis exploratorio de los mismos, concluyendo que no se cumplía el supuesto de normalidad de la distribución y era necesario recurrir a pruebas no paramétricas. Los resultados de la tabla 4 nos indican con claridad que todas las conductas relacionadas con las apuestas, ya sea en modalidad elegida, como en el gasto mensual destinado a las mismas, a favor de los participantes de género masculino. También observamos que las mujeres destinaron menos tiempo que los hombres la práctica deportiva. La única variable expuesta en la que no aparecen estas diferencias es en la pregunta sobre el número de amigos/as que apuestan.

Tabla 4. Diferencias de género en consumo de apuestas, práctica deportiva. U de Mann-Whitney (n=469).

	Género	N	Media	D.T.	U	p
¿Cuánto dinero destinas mensual a las apuestas?	Varón	239	10.66	27.9	20772.	0
	Mujer	210	6.4	30.82		
¿Cuántas horas dedicas semanalmente al deporte?	Varón	250	5.84	4.45	19385	0
	Mujer	218	3.78	3.5		
¿A qué edad apostaste por primera vez?	Varón	80	16.24	4.95	1713.5	0
	Mujer	47	15.57	6.64		
¿Cuántas veces has jugado a apuestas on-line en los últimos 30 días?	Varón	250	5.49	22.36	22388	0
	Mujer	219	.53	3.4		
Juego apuestas on-line durante tu vida	Varón	194	8.45	38.48	15102	.005
	Mujer	179	1.69	7.29		
Juego apuestas en salones y/o bares últimos 30 días	Varón	229	6.21	47.15	20115.	0
	Mujer	206	4.6	42.343		
Juego apuestas en salones y/o bares durante tu vida	Varón	119	19.1	36.78	4310	.001
	Mujer	97	5.95	30.78		
Máquinas tragaperras en salones y/o bares. últimos 30 días	Varón	118	.92	2.86	4838.5	.003
	Mujer	95	.22	1.57		
Póker on-line. Últimos 30 días	Varón	250	38.68	1.45	25909	.009
	Mujer	219	.665	.59		
¿Cuántas veces has jugado a ruleta en salones en los últimos 30 días?	Varón	250	4.34	15.75	22037.	.000
	Mujer	219	.5	2.17		
¿Cuántos amig@s tuyos calculas que participan en apuestas?	Varón	119	2.61	.9	5130.5	.138
	Mujer	97	2.41	.9		

Los resultados de las Tabla 5 nos permiten comparar las conductas anteriores en función de la variable Práctica Deportiva. Hemos establecido la agrupación respecto a la pregunta. “¿Practicas algún deporte en la actualidad?” y podemos observar diferencias significativas entre los grupos de deportistas y de no deportistas respecto a esta variable. El grupo de los que practican deporte comenzaron a apostar significativamente más tarde. Sin embargo, manifiestan que han apostado *on-line* con mayor frecuencia tanto en el último mes como en toda su vida, lo mismo ocurre en relación con la mayoría de las preguntas, con excepción de la frecuencia de apuestas en salones y bares el mes anterior.

HÁBITOS DE CONSUMO DE APUESTAS DEPORTIVAS ES ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EXTREMEÑOS

Tabla 5. Diferencias en consumo de apuestas, en función de la práctica deportiva. U de Mann-Whitney (n=469).

Preguntas	Deporte	N	Medi		U	p
			a	D.T.		
¿A qué edad apostaste por primera vez?	Sí	103	16.62	5.01	915.5	.43
	No	24	13.29	7.19		
¿Cuántas veces has apostado on-line en los últimos 30 días?	Sí	342	4.19	19.35	18163	0
	No	126	.43	2.66		
¿Cuántas veces has apostado on-line durante tu vida (aprox.)?	Sí	247	6.7	34.16	13039	.002
	No	125	2.3	9.34		
¿Cuántas veces has apostado en salones y/o bares en los últimos 30 días?	Sí	308	5.31	35.58	15157	0
	No	126	5.81	62.35		
¿Cuántas veces has apostado en salones y/o bares durante tu vida (aprox.)?	Sí	155	17.06	39.69	2964	0
	No	61	3.36	12.29		
¿Cuántas veces has jugado a máquinas tragaperras en salones y/o bares en los últimos 30 días?	Sí	154	.81	2.76	3858	.003
	No	59	.08	.65		
¿Cuántas veces has jugado a Póker on-line en los últimos 30 días?	Sí	342	2.17	32.66	20750	.109
	No	126	.89	8.94		
¿Cuántas veces has jugado a ruletas en salones en los últimos 30 días?	Sí	342	3.38	13.61	17208	.000
	No	126	.31	1.95		

DISCUSIÓN

En la misma línea que se observa en el estudio de Mendoza (2002) comprobamos que más de la mitad de los universitarios que participaron en este estudio nunca habían apostado ni de forma presencial, ni a través de dispositivos electrónicos. Todavía son más numerosos aquellos que han apostado alguna vez, pero no lo han hecho en el último mes, lo que indicaría no lo hacen de forma habitual.

Sin embargo, se observa una elevada variabilidad en las respuestas ofrecidas, puesto que algunos estudiantes manifiestan jugar con mucha frecuencia y realizar un gasto destacable en este concepto. Nuestros resultados han sido más semejantes a los obtenidos en nuestra propia Comunidad Autónoma a los desarrollados en la Comunidad Valenciana por Cholz o al estudio de Lloret et al., (2016). Los juegos que han tenido mayor participación han sido los de apuestas y no hemos observado una gran diferencia entre sus modalidades presenciales y on-line. Excepto en el caso de los practicantes de algún deporte, quienes ha mostrado una clara preferencia por las apuestas *on-line*, mucho más inmediatas en su ejecución.

En cuanto a la información sobre los mecanismos que sustentan los juegos de azar y, más en concreto, las apuestas, hemos podido observar que la mayoría de los participantes en el estudio están bien informados sobre las dificultades que existen a la hora de ganar en el juego y, sobre todo, de ganar dinero mediante las apuestas. Este elemento es de gran importancia. Entre las distorsiones cognitivas propias de los jugadores compulsivos,

algunas se relacionan con la posibilidad e incrementar las ganancias descubriendo pautas en las secuencias numéricas o en función de los resultados de las apuestas/partidas anteriores. Entre las motivaciones que se exploran en la mayoría de los estudios (Lloret et al., 2016; Lloret y Cabrera, 2019; Mendoza et al. 2022, etc.) se encuentra la económica. Es llamativo que en la propuesta de, Cejuego y Universidad Carlos III (2021) en la que se intenta aportar una visión más positiva del juego, más cercana al ocio y menos centrada en los riesgos para la salud mental, esta motivación ni siquiera se contemple.

En relación al género, al igual que en todos los estudios previos, comprobamos que las mujeres juegan muchísimo menos que los hombres, a todas las modalidades que hemos propuesto cantidad de dinero destinada a esta actividad de ocio. (p.e. Fernández-Escobedo et al., 2019; Lloret et al., 2016; Chóliz & Lamas, 2017), hasta el punto de que podemos pensar que se trata de una modalidad de ocio muy masculinizada. Según Lloret et al. (2016) en la adolescencia, la frecuencia de juego aumenta a medida que se incrementa la edad de forma que, a los 17 años, justo antes de comenzar la etapa universitaria, la alta frecuencia de juego en los varones es del 24.1 % quintuplicando al porcentaje de las mujeres (4.5 %). Sin embargo, no debemos bajar la guardia. Existen estudios que apuntan a una tendencia en alza a la práctica de apuestas deportivas entre las mujeres, quienes acaban accediendo al juego a través de sus parejas, ya que en muchas ocasiones acuden a los establecimientos de juego como acompañantes (Mendoza, 2022).

Como hemos visto, el 73% de los participantes practican alguna modalidad deportiva siendo la media de horas semanales mayor en varones (5.84) que en mujeres (3.78). Se trata de un dato muy favorable que se podría interpretar como una preferencia de los universitarios de la UEX por la práctica deportiva a los juegos de azar (Bedoya y Pérez, 2010).

Sin embargo, en nuestro estudio, igual que en los (Puchades, 2016; Fernandez-Escobedo et al., 2019; Baquero et al. 2019; Píriz, 2022, etc.) se observa que la práctica deportiva se asocia a una mayor conducta de juego.

Limitaciones: A pesar de contar con un amplio número de estudiantes procedentes de un elevado número de títulos de la UEX, al tratarse de una muestra incidental no podemos afirmar que nuestros hallazgos sean representativos del conjunto de los estudiantes.

CONCLUSIÓN

El consumo de apuestas deportivas está extendido entre los jóvenes universitarios, pero sólo un reducido porcentaje de ellos parece participar en ellas con una frecuencia excesiva. Sin embargo, se trata de una conducta de riesgo cuando se practica de forma descontrolada y sería conveniente implementar programas formativos dirigidos a adolescentes y jóvenes, desde los centros educativos y también desde los clubes y federaciones deportivas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychiatric Association (APA). (2013). DSM-5 Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th edition). Washington, United States: APA.
- Baquero, M.; Gozalo, M.; Barrios, S. (2019). Participación de los Alumnos de la Facultad de Ciencias del Deporte en el Juego de Apuestas Deportivas y otras conductas de Riesgo. Comunicación presentada en el I Congreso Internacional de Innovación en el Deporte: XXV años Caminando Juntos/as.
- Bedoya, V. H. C., & Pérez, J. A. P. (2010). La ludopatía y los empleados en la Universidad de San Buenaventura, seccional de Medellín, Colombia 2010. *El Ágora USB*, 10(2), 451-479.
- Cejuego y Universidad Carlos III (2021). *Juego y sociedad. Actitudes y hábitos de los españoles sobre el juego*. <https://bit.ly/3trD0hb>
- Choliz, M., Marcos, M. & Lazaro-Mateo, J., (2019). The Risk of Online Gambling: a Study of Gambling Disorder Prevalence Rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction* <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00067-4>
- Choliz, M. y Marcos, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego *Revista Española de Drogodependencias* 44 (4) 2404-3(47).

HÁBITOS DE CONSUMO DE APUESTAS DEPORTIVAS ES ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EXTREMEÑOS

- Choliz, M. y Saiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy mas necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174- 181. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.820>
- Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). ¡ Hagan juego, menores!. *Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego*. *Revista Española de Drogodependencias*, 42(1), 34-47.
- DGOJ (2020) *Perfil del jugador online*. <https://www.ordenacionjuego.es/es/noticia-informe-jugador-online-2021>
- DGOJ (2020). *Informe anual de mercado de juego online estatal de 2020*. <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>
- Fernández Escobedo, L., Puchalt Hernández, J. M., & Pérez Campos, C. (2019). Factores predictores en el consumo de apuestas deportivas entre los adolescentes. *Actividad física y deporte: ciencia y profesión*, (30), 166-169.
- Lloret, D., Cabrera, V., Cánovas, M., Castaños, A., Martínez, V., & Moreno, A. (2016). *El juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante. Prevalencia y factores asociados*. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/publicaciones/catalogo/bibliotecaDigital/publicaciones/pdf/2016_Informe_Juego_2016_Diputacion_Alicante.pdf
- Lloret, D. y Cabrera, V. (2019). *Estudio del juego de apuestas y predictores psicosociales en adolescentes de la provincia de Huelva*. Diputación de Huelva, Universidad Miguel Hernandez. Recuperado de: https://www.huelva.es/portal/sites/default/files/documentos/servicios_sociales_/informe_juego_apuestas-huelva_2018_diputacion.pdf
- Marcos, M. y Choliz, M. (2020). Comorbilidad entre adicciones comportamentales en la adolescencia *Revista Espanola de Drogodependencias* 45 (4) 8465-9(45).
- Mendoza, K. (coord.). (2022). *Juegos de azar, apuestas y videojuegos en la juventud extremeña*. Mérida. Consejo de la Juventud de Extremadura.
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA) (2021). *Informe sobre Adicciones Comportamentales 2020*. <https://bit.ly/3hfTmE0>
- Pérez, A. (2022). Relaciones entre actividad física, hábitos de consumo de apuestas deportivas y juego on-line en universitarios (Trabajo fin de máster). Universidad de Extremadura, Cáceres.
- Puchades, J.M. (2016). Analisis sobre el aumento de las apuestas deportivas en adolescentes estudiantes y las conductas de riesgo asociadas. *Actividad Fisica y Deporte: Ciencia y Profesion*. 24, 41-52.
- Schiller, M. & Gobet, F. (2014). Cognitive models of gambling and problem gambling. In M. Schiller & F. Gobet, (Eds.), *Problem gambling: Cognition, prevention and treatment*. Houndmills, UK: Palgrave Macmillan.
- Weiss, S. M., & Loubier, S. L. (2010). Gambling Habits of Athletes and Nonathletes Classified as Disordered Gamblers. *Journal of Psychology*, 144(6), 507–521.